
PERANCANGAN *BOARD GAME* WASPADA *BULLYING* SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI SEKOLAH

Syafri Alwi¹⁾* & Joko Bintarto²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: syawal2135@gmail.com

Ringkasan - Fenomena bullying di lingkungan sekolah menengah atas masih menjadi persoalan serius yang berdampak pada psikologis, sosial, dan akademik siswa. Upaya edukasi yang selama ini dilakukan sering kali bersifat konvensional dan kurang menyentuh aspek afektif maupun partisipatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sebuah media edukatif berupa Board game “Waspada Bullying” yang bertujuan meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya bullying sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis data dengan pendekatan 5W+1H. Target utama adalah siswa SMA kelas X dan XI dengan pertimbangan bahwa masa remaja merupakan fase rentan terhadap perilaku bullying. Board game dirancang berbasis konsep permainan ular tangga dengan elemen pion, dadu, serta tiga jenis kartu (informasi, aksi, penalti) yang memuat pesan moral, pengetahuan, dan konsekuensi dari perilaku bullying. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang komunikatif, reflektif, dan menyenangkan. Kesimpulannya, Board game “Waspada Bullying” dapat menjadi alternatif media pembelajaran anti-bullying yang efektif bagi siswa SMA. Permainan ini mendorong pemahaman, kesadaran, serta keterlibatan aktif siswa dalam menciptakan budaya sekolah yang aman, positif, dan bebas dari perundungan.

Kata Kunci : *Bullying, Board game, Media Edukasi, Desain Komunikasi Visual, Siswa SMA.*

Summary - *The phenomenon of bullying in high school environments remains a serious problem that affects students psychologically, socially, and academically. Educational efforts that have been carried out so far are often conventional and do not touch on the affective and participatory aspects of students. Therefore, this study designed an educational medium in the form of a board game called “Waspada Bullying” (Beware of Bullying), which aims to increase students' awareness of the dangers of bullying while providing an interactive and enjoyable learning experience. The methods used include observation, interviews, literature studies, and data analysis using the 5W+1H approach. The main target is high school students in grades X and XI, considering that adolescence is a phase vulnerable to bullying behavior. The board game is designed based on the concept of a snakes and ladders game with pawns, dice, and three types of cards (information, action, penalty) that contain moral messages, knowledge, and consequences of bullying behavior. The results of the design show that this media is not only visually appealing, but also capable of conveying educational messages in a communicative, reflective, and enjoyable way. In conclusion, the “Waspada Bullying” board game can be an effective alternative anti-bullying learning media for high school students. This game encourages understanding, awareness, and active involvement of students in creating a safe, positive, and bullying-free school culture.*

Keywords : *Bullying, Board games, Educational media, Visual communication design, High school students.*



PENDAHULUAN

Bullying masih menjadi fenomena sosial yang mengakar di lingkungan pendidikan dan berdampak negatif terhadap kesehatan mental maupun capaian akademik peserta didik. Perundungan dapat terjadi dalam bentuk verbal, fisik, maupun sosial, yang secara laten terus berlangsung di sekolah. Kondisi ini menjadikan bullying sebagai salah satu tantangan besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat bagi siswa. Data dari Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) menunjukkan bahwa kasus kekerasan di lingkungan pendidikan, termasuk perundungan, meningkat drastis dari 285 kasus pada tahun 2023 menjadi 573 kasus pada tahun 2024, atau melonjak lebih dari 100 persen. Dari jumlah tersebut, sekitar 31 persen merupakan kasus perundungan. Selain itu, hampir 15 persen pelajar dilaporkan pernah mengalami perundungan di sekolah. Tentunya hal ini menjadi sangat mengkhawatirkan mengingat sekolah harusnya menjadi tempat ternyaman dalam proses belajar malah harus mendapatkan bullying. Bullying tentunya memberikan akibat negative yang sangat besar. Hal ini juga disampaikan oleh Olweus (1993) menyatakan bahwa korban bullying berisiko tinggi mengalami depresi, kecemasan, penarikan sosial, bahkan kecenderungan bunuh diri. Penelitian lebih mutakhir oleh Nieh & Wu (2018) menunjukkan bahwa pengalaman bullying dapat mengganggu perkembangan identitas sosial sekaligus menurunkan kemampuan akademik. Temuan ini menegaskan perlunya intervensi edukatif yang sistematis, kreatif, dan berorientasi pada siswa.

Upaya pencegahan bullying di sekolah sejauh ini umumnya dilakukan melalui sosialisasi, seminar, atau pelatihan. Namun, efektivitas pendekatan tersebut terbatas karena sering bersifat monologis. Fitroh dkk. (2023), misalnya, menemukan bahwa sosialisasi anti-bullying di SMA Negeri 7 Prasetya Gorontalo tidak sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa, sedangkan metode interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Rosela (2016) yang membuktikan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran moral siswa

terhadap isu-isu sosial. Di sisi kebijakan, sekolah memang memiliki aturan penanganan kasus bullying, tetapi implementasinya lemah akibat minimnya pelaporan. Siswa enggan melapor karena takut akan pembalasan atau stigma dari teman sebaya. Hal ini memperlihatkan adanya kesenjangan serius antara regulasi normatif dan realitas psikososial yang dialami siswa. Rendahnya kesadaran siswa terhadap dampak jangka panjang bullying juga menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang digunakan selama ini gagal menyentuh aspek afektif maupun kognitif secara optimal.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menegaskan potensi board game sebagai media edukatif dalam konteks pencegahan bullying. Nieh dan Wu (2018), misalnya, mengembangkan *Galaxy Rescuers*, sebuah board game kolaboratif yang terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang bullying, sikap proaktif terhadap korban, serta empati antar peserta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan reflektif melalui mekanisme permainan dapat memberikan dampak lebih signifikan dibandingkan metode konvensional.

Temuan serupa ditunjukkan oleh Widyasari dkk. (2021) yang merancang board game edukasi anti-bullying untuk anak sekolah dasar dengan mengadaptasi permainan ular tangga. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media permainan edukatif tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga efektif menumbuhkan kesadaran moral serta keberanian anak untuk menolak perilaku bullying. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *board game* efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku bullying, baik dari aspek empati maupun pemahaman kognitif. Namun demikian, sebagian besar kajian masih berfokus pada peserta didik usia anak atau tingkat sekolah dasar. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media serupa untuk remaja sekolah menengah masih sangat terbatas. Kondisi ini memperlihatkan adanya gap penelitian yang penting untuk dijawab, yaitu bagaimana merancang board game yang sesuai dengan konteks psikososial remaja SMA yang dikenal sebagai kelompok paling rentan mengalami maupun melakukan bullying. Dari sisi praktis, terdapat kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara kebijakan anti-bullying yang bersifat normatif dengan realitas psikososial siswa di sekolah.



JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

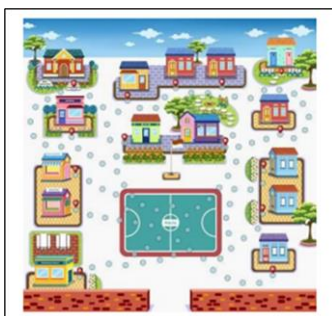
Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 213-226

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

Penelitian terdahulu telah menegaskan bahwa media permainan edukatif memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan kesadaran moral, sehingga pengembangan board game Waspada Bullying berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam pendidikan karakter di sekolah menengah. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang sekaligus menguji efektivitas board game Waspada Bullying sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan kesadaran bahaya bullying di kalangan siswa SMA. Kontribusi penelitian diharapkan tidak hanya memperkaya khazanah media pembelajaran kreatif, tetapi juga menawarkan alternatif strategis dalam upaya pencegahan bullying di lingkungan Pendidikan.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik (Arsyad, 2019). Board game termasuk dalam kategori media interaktif yang bersifat partisipatif. Menurut Gredler (2004), permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang dikemas dalam bentuk permainan. Penelitian Zaen (2017) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti ular tangga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus membentuk sikap positif. Hal serupa ditegaskan oleh Rosela (2016) yang menemukan bahwa board game efektif sebagai media pembelajaran aktif yang membuat siswa lebih termotivasi dan mudah memahami konsep. Widyasari (2025) merancang board game Berani Baik! untuk anak sekolah dasar dengan fokus pada penyampaian pesan anti-bullying melalui narasi dan storytelling. Meskipun ditujukan bagi siswa SD, desain permainan ini relevan untuk menjadi acuan karena menunjukkan bahwa pesan moral dapat dikemas secara ringan, naratif, dan partisipatif. Hal ini dapat diadaptasi dalam Waspada Bullying dengan menyesuaikan konteks remaja SMA yang lebih kompleks secara psikologis.



Gambar 1. Desain Board Utama Pada Board game “Berani Baik!”

Sumber : Widyasari, 2025

Zulian Effendi (2021) mengembangkan board game Polling yang menyoar remaja dengan menggabungkan papan permainan dan kartu diskusi. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemantik dialog dan refleksi antar siswa mengenai pengalaman bullying. Model ini sejalan dengan konsep Waspada Bullying yang mengadopsi elemen reflektif agar siswa dapat terlibat aktif dalam diskusi mengenai isu perundungan.



Gambar 2. Tampilan Papan Model Intervensi Anti-bullying Board game

Sumber : Zulian Effendi, 2021

Selain itu, PeaceGeneration (2025) menghadirkan board game Semester Baru yang bertujuan menanamkan nilai perdamaian, empati, dan resolusi konflik. Permainan ini menekankan kolaborasi dan strategi moral dalam menghadapi tantangan sosial di sekolah. Meski fokusnya pada nilai perdamaian secara umum, pendekatan interaktif ini relevan dengan Waspada Bullying yang menitikberatkan pada isu spesifik bullying.



Gambar 3. Tampilan Board game Semester Baru

Sumber : PeaceGeneration, 2025

Dari perspektif tema sosial yang lebih luas, Ananto Mardi (2023) menciptakan board game Bogabura untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia. Meski temanya berbeda, kesamaannya dengan Waspada Bullying terletak pada tujuan membentuk kesadaran sosial siswa melalui media visual yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada eksplorasi fenomena bullying di sekolah dan perancangan media edukatif berupa board game Waspada Bullying. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta studi literatur. Observasi dilaksanakan di SMA Budi Agung Medan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai praktik bullying, termasuk dokumentasi visual lingkungan sekolah. Wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) serta siswa kelas X dan XI memberikan data awal yang bersifat kualitatif dan valid mengenai pengalaman serta persepsi mereka terhadap bullying. Di samping itu, studi literatur dari buku *Bullying at School* (Olweus, 1993), jurnal-jurnal edukatif, dan penelitian tentang board game serupa digunakan sebagai landasan konseptual. Penulis juga menelaah referensi visual serta memanfaatkan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW untuk merancang papan permainan, karakter, dan media pendukung.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Why, When, Where, How*) untuk mengorganisasi temuan lapangan sekaligus merumuskan rancangan board game yang kontekstual. Analisis ini menghasilkan

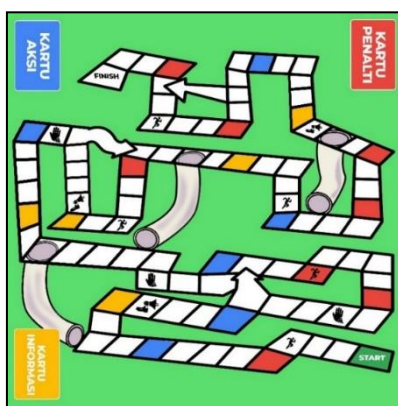
konsep produk berupa papan permainan utama dengan dukungan media visual seperti kaos, banner, gantungan kunci, tumbler, pulpen, dan buku. Target pengguna ditentukan pada siswa SMA kelas X dan XI dengan rentang usia 14–17 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang secara psikososial rentan terhadap praktik bullying, baik sebagai korban maupun pelaku. Penerapan hasil rancangan dilakukan setelah tahap pascaproduksi, yaitu pada pameran tugas akhir sekaligus implementasi di sekolah. Tema utama perancangan ini adalah edukasi sosial mengenai pencegahan bullying. Melalui permainan, siswa diajak memahami berbagai bentuk bullying—verbal, fisik, maupun cyber—serta belajar mengambil keputusan yang mencerminkan empati, saling menghargai, dan menghormati perbedaan. Mekanisme berupa tantangan, kartu penalti, dan misi positif dirancang untuk menanamkan kesadaran bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Dengan demikian, board game *Waspada Bullying* tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sarana partisipatif yang mendorong pembentukan karakter positif serta budaya sekolah yang lebih aman dan inklusif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Produk *Board Game*

Penelitian ini menghasilkan sebuah board game edukatif yang diberi nama *Waspada Bullying*. Dari tiga alternatif desain yang dikembangkan, terpilih desain pertama karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Jalur permainan dibuat dinamis dengan kombinasi warna merah, biru, kuning, dan hijau, serta dilengkapi simbol visual seperti tanda berhenti, jalur khusus, dan megafon yang menambah variasi pengalaman bermain. Elemen-elemen tersebut membuat permainan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami dan sesuai dengan tema edukatif yang diangkat. Media utama board game ini berupa papan permainan yang dikemas dalam kotak, dilengkapi pion berwarna, dadu, wadah kocokan, serta tiga jenis kartu: Kartu Aksi, Kartu Informasi, dan Kartu Penalti. Kartu Aksi berfungsi mendorong perilaku positif seperti menolong korban bullying, Kartu

Informasi memberikan pengetahuan faktual terkait bentuk dan dampak bullying, sementara Kartu Penalti menggambarkan konsekuensi dari tindakan negatif seperti mengejek teman atau menyebarkan gosip. Mekanisme permainan ini bertujuan menanamkan kesadaran bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi, baik positif maupun negatif.



Gambar 4. Board game *Waspada Bullying*

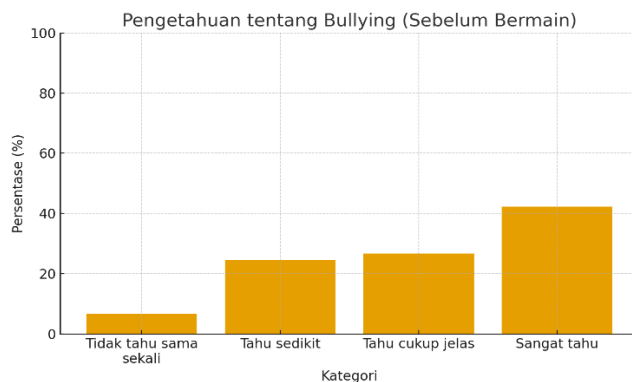
Sumber : Syafri Alwi, 2025

Desain papan permainan ini juga mencerminkan nuansa modern, edukatif, sekaligus kompetitif, sehingga cocok dengan tema permainan yang dituju serta mudah dipahami oleh pemain dari berbagai kalangan.

2. Efektivitas Board Game *Waspada Bullying* dalam Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran

Hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 45 siswa SMA di Medan menunjukkan bahwa board game *Waspada Bullying* mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai bullying. Sebelum memainkan permainan, masih terdapat 6,7% siswa yang tidak mengetahui konsep bullying sama sekali, dan 24,4% hanya mengetahui sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada celah pengetahuan pada sebagian siswa, padahal fenomena bullying merupakan persoalan yang nyata di sekolah. Setelah kegiatan bermain, mayoritas siswa (70,2%) menyatakan board game sangat membantu dalam mengenali jenis-jenis bullying (verbal, fisik, dan sosial), sedangkan sisanya menyebut "cukup membantu". Hasil ini

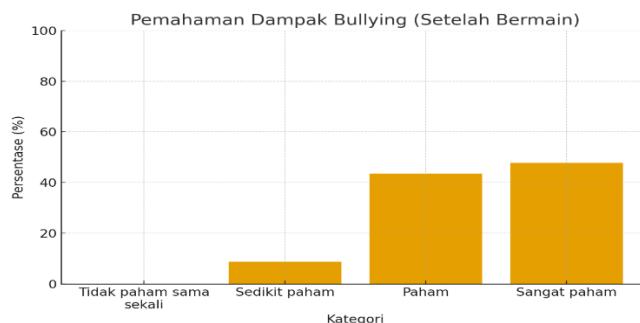
memperlihatkan terjadinya peningkatan pemahaman yang lebih merata.



Gambar 5. Grafik pengetahuan tentang bullying (sebelum bermain)

Sumber : Syafri Alwi, 2025

Lebih lanjut, tingkat pengetahuan siswa mengenai dampak bullying juga meningkat. Sebanyak 43,5% responden menyatakan paham dan 47,8% sangat paham mengenai dampak negatif bullying setelah memainkan permainan ini. Tidak ada responden yang menyatakan “tidak paham sama sekali”



Gambar 6. Grafik pengetahuan tentang bullying (setelah bermain)

Sumber : Syafri Alwi, 2025

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan efektif memperkaya wawasan mereka. Dari sisi kesesuaian dengan realitas, 60% responden menilai konten board game sesuai dengan kondisi sekolah, dan 35,6% menyebut sangat sesuai. Hal ini membuktikan bahwa desain konten dan skenario permainan telah relevan dengan pengalaman sosial siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nieh & Wu (2018) yang mengembangkan board game *Galaxy Rescuers* untuk mendukung siswa mengenai bullying. Mereka

menemukan bahwa permainan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap empati pada peserta. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Widyasari dkk. (2021) dengan board game *Berani Baik!* untuk anak sekolah dasar. Meskipun menyasar usia yang lebih muda, penelitian tersebut membuktikan bahwa media permainan efektif menanamkan pemahaman mengenai bullying dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Jika dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau sosialisasi, board game memiliki keunggulan dalam hal retensi pesan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 50% responden setuju dan 41,3% sangat setuju bahwa pesan dalam permainan lebih mudah diingat dibandingkan penjelasan guru. Hal ini mendukung temuan Rosela (2016) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga materi lebih melekat dalam ingatan dibandingkan metode satu arah. Dengan demikian, *Waspada Bullying* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu menjembatani informasi teoretis dengan pengalaman konkret melalui mekanisme bermain, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap bahaya bullying.

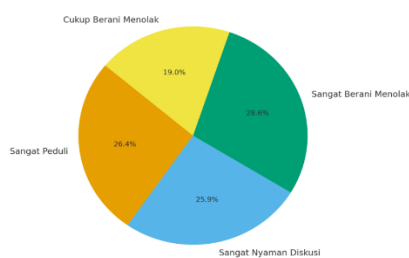
3. Pengaruh Board Game terhadap Sikap, Empati, dan Tindakan Preventif

Temuan kuesioner memperlihatkan bahwa *Waspada Bullying* tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan, melainkan bergerak ke ranah afektif dan konatif siswa. Setelah memainkan permainan, lebih dari separuh responden menyatakan “sangat peduli” terhadap korban (54,3%) dan “sangat nyaman” berdiskusi isu bullying dengan teman (53,3%). Dua indikator ini penting karena menunjukkan terjadinya *emotional engagement* sekaligus *social openness*: permainan bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi menghadirkan pengalaman bersama (beranjak dari kartu aksi/penalti dan skenario) yang memantik empati dan membuka ruang dialog antarteman sebaya. Pola ini sejalan dengan temuan Nieh & Wu (2018) pada *Galaxy Rescuers*: permainan kolaboratif yang memasukkan momen perspektif-mengambil (*perspective taking*) terbukti menaikkan empati dan sikap pro-korban. Dengan kata lain, ketika materi anti-bullying dikemas sebagai pengalaman bermain yang menuntut

kerja sama, siswa terdorong untuk *merasakan* posisi korban, bukan sekadar *mengetahui* definisinya.

Dampak pada sikap penolakan terhadap bullying juga terlihat kuat. Mayoritas responden menyatakan “sangat berani” menolak tindakan bullying (58,7%), sedangkan 39,1% “cukup berani”. Keberanian ini tidak muncul dalam ruang hampa; mekanika permainan yang memberi *reinforcement* positif pada tindakan menolong (maju langkah/keuntungan) dan *konsekuensi* pada perilaku permisif (mundur/kehilangan giliran) berfungsi sebagai latihan norma: perilaku pro-sosial dihargai, perilaku merugikan ditekan.

Hasil Kuesioner Afektif & Konatif Siswa setelah Bermain Board Game Waspada Bullying



Gambar 7. Hasil Kuesioner

Sumber : Syafri Alwi, 2025

Pola penguatan ini konsisten dengan laporan Widyasari dkk. (2021) pada *Berani Baik!* adaptasi ular tangga untuk isu perundungan yang menunjukkan permainan mampu menumbuhkan keberanian anak menolak perilaku tidak adil melalui kombinasi narasi, konsekuensi, dan diskusi singkat pascakartu. Temuan kita memperluas bukti tersebut ke konteks remaja SMA, yang secara psikososial lebih kompleks dibanding jenjang SD. Aspek konatif lainnya tampak dari pengetahuan prosedural dan niat bertindak. Sebanyak 46,7% responden menyatakan “sangat tahu” apa yang harus dilakukan ketika menyaksikan perundungan, dan 44,4% “cukup tahu”. Ini mengindikasikan pergeseran dari empati menjadi *action readiness*. Mekanisme kartu instruksi—misalnya “menolong korban”, “melaporkan pada guru”, “menolak ikut menertawakan”—berfungsi sebagai *behavioral scripts* yang mudah diingat. Secara

pedagogis, hal ini sejalan dengan gagasan Rosela (2016) bahwa permainan edukatif memperkuat *retensi* dan *transfer* perilaku karena peserta aktif memproses aturan dalam situasi simulatif; bukan penerimaan pasif seperti pada ceramah. Dukungan tambahan datang dari penilaian pengalaman pengguna: cara penyampaian pesan dinilai menarik (55,3%) hingga sangat menarik (40,4%), dan 54,3% siswa “sangat ingin” media seperti ini digunakan di kelas BK—indikator *acceptability* yang penting untuk adopsi sekolah.

Jika dibandingkan dengan intervensi sosialisasi yang cenderung satu arah misalnya temuan Fitroh dkk. (2023) yang menilai sosialisasi anti-bullying kurang menarik minat siswa, hasil peneliti menunjukkan keunggulan pendekatan berbasis permainan pada tiga hal: (1) keterlibatan emosional melalui cerita dan konsekuensi di dalam permainan; (2) interaksi sebaya yang memunculkan diskusi spontan dan klarifikasi norma; (3) skrip tindakan yang konkret sehingga menumbuhkan kepercayaan diri untuk bertindak sebagai *active bystander*. Dengan demikian, *Waspada Bullying* tidak hanya mengubah *apa yang siswa pikirkan* tentang bullying, tetapi juga *bagaimana mereka merasa* dan *apa yang siap mereka lakukan* ketika berhadapan dengan situasi nyata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa Board game “Waspada Bullying” berhasil dikembangkan sebagai sarana edukatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya bullying serta mendorong tumbuhnya sikap positif dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. Proses penciptaan Board game ini melibatkan tahap perencanaan, desain, pembuatan komponen, uji coba, serta evaluasi, yang kesemuanya memberikan kontribusi dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMA. Board game ini bukan hanya berfungsi sebagai permainan hiburan, tetapi juga sebagai sarana refleksi yang menyisipkan pesan moral tentang pentingnya empati, sikap



JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 213-226

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

saling menghargai, dan kesadaran kolektif untuk mencegah terjadinya praktik bullying di sekolah. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat belajar mengenali bentuk-bentuk bullying, memahami dampak negatif yang ditimbulkan, serta menemukan solusi bersama dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aman. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa karya ini berhasil menjawab kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang interaktif sekaligus relevan dengan permasalahan sosial yang nyata dialami remaja di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (ed. revisi). Rajawali Pers.
- Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and crisis. W. W. Norton.
- Gredler, M. E. (2004). Games and simulations and their relationships to learning. Dalam D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research on educational communications and technology (2nd ed., hlm. 571–581). Lawrence Erlbaum.
- Olweus, D. (1993). Bullying at school: What we know and what we can do. Blackwell.
- Rigby, K. (2004). Bullying in schools and what to do about it. ACER Press.
- Santrock, J. W. (2011). Adolescence (13th ed.). McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Nieh, Hsiu-Chen & Wu, Ming-Shan. (2018). "The Influence of Bullying Victimization on Social Identity and Academic Achievement". Journal of Adolescence and Youth Studies, Vol. 24(3), pp. 45–59.
- Rosela, R. (2016). Permainan edukatif sebagai pembelajaran aktif dan retensi pesan.
- Widyasari, Y., dkk. (2021). Perancangan board game edukasi anti-bullying untuk anak sekolah dasar. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.
- Zaen, Ahmad.(2017) Penerapan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran. Surabaya: Laksana Media.
- Effendi, Zulian. (2021). "Polling: Model Intervensi Anti-bullying melalui Board Game dan Kartu Diskusi".



JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 213-226

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

- Fitroh, Ismaul, dkk (2023). Sosialisasi Upaya Pencegahan Bullying di SMA Negeri 7 Prasetya Gorontalo. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(2), 122–126
- PeaceGeneration Indonesia. (2025). Semester Baru [Board game nilai perdamaian, empati & resolusi konflik].
- Mardi, A. (2023). BOGABURA [Board game pengenalan keberagaman budaya].
- Pratami, M., dkk. (2020). Bye-bye Karies [Board game edukasi kesehatan gigi].
- Widyasari, Yani, dkk (2021). Perancangan Board game Edukasi Anti Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298–316.
- Alwi, S. (2025). Waspada Bullying [Desain papan, kartu, poster gameplay; karya pengembangan].
- Zaelany, Dai Ahmad dkk (2024). *The Journey of Knowledge: Board game Edukatif Berbasis Petualangan Ilmu Pengetahuan*. Universitas Negeri Malang.
- Zikrillah, Abdu, dkk (2021). *Edumaze: Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Universitas Negeri Surabaya.