

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES* PUNTADEWA
UNTUK MEREDUKSI *CYBERBULLYING* PADA SISWA SMK
DI KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Ditujukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

YENY LAILATUL FITRIA

NPM: 2014010032

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

YENY LAILATUL FITRIA

NPM : 2014010032

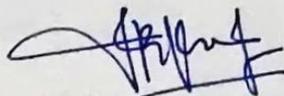
Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES* PUNTADEWA
UNTUK MEREDUKSI *CYBERBULLYING* PADA SISWA SMK
DI KABUPATEN NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

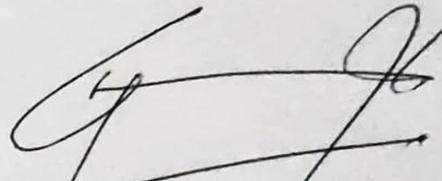
Tanggal : 30 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi
NIDN. 0728038306

Pembimbing II



Guruh Sukma Hanggara M.Pd.
NIDN. 0705068606

Skripsi oleh :

YENY LAILATUL FITRIA

NPM : 2014010032

Judul:

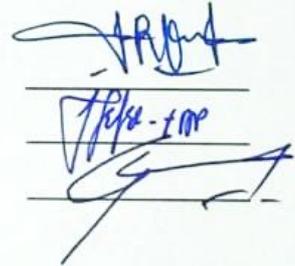
**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAMES* PUNTADEWA
UNTUK MEREDUKSI *CYBERBULLYING* PADA SISWA SMK
DI KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.
2. Penguji I : Ikke Yuliani Dhian P, S.Pd, M.Pd.
3. Penguji II : Guruh Sukma Hanggara, S.Pd, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN.0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yeny Lailatul Fitria
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 25 Desember 2000
NPM : 2014010032
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sependek pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2025

Yang Menyatakan



YENY LAILATUL FITRIA

NPM : 2014010032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Duri yang tiba-tiba menancap di kedua kakimu, tidak akan sebanding dengan ribuan langkah yang sudah kamu upayakan setiap hari. Mungkin perjalananmu lebih lambat, tapi kurasa hatimu cukup hebat menghadapi seluruh badai yang menderamu. Tidak semua orang punya nyali untuk bertahan di segala kondisi. Tidak semua orang tetap teguh disegala peristiwa yang membuat mereka rapuh. Sedangkan engkau tetap menyala di segala kelam. Kau tetap menyala di segala padam. KAMU HEBAT, KAMU KUAT....!!!”

“Tiada lembar yang indah dalam penulisan skripsi ini
Lembar ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya tercinta, diri sendiri yang sudah berjuang, Bapak/Ibu Dosen, Senior-senior yang selalu mendukung dan mengarahkan setiap perjalanan ini, serta teman-teman dan seluruh orang baik yang selalu memberi dukungan, bantuan, serta motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini di **waktu yang tepat**”

RINGKASAN

Yeny Lailatul Fitria Pengembangan Media *Board Game* Puntadewa Untuk Mereduksi Kasus *Cyberbullying* Pada Siswa SMK di Kabupaten Nganjuk, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri 2025.

Kata kunci: Media, *Board game*, Puntadewa, *cyberbullying*, siswa.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil *need asesmen* yang dilakukan oleh peneliti dengan cara observasi dan juga wawancara terhadap guru Bimbingan dan Konseling pada salah satu SMK di Kabupaten Nganjuk. Pada tahap ini banyak ditemukan siswa yang mengalami kasus *cyberbullying*, hal ini juga di jelaskan oleh guru Bimbingan dan Konseling yang menerangkan bahwa ada siswa yang sedang mengalami kasus *cyberbullying* antar siswa yang bersekolah di SMP X dengan SMK X yang dilatarbelakangi dengan kesalahfahaman antar persepsi sehingga kasus tersebut larut dan di bawa ke dunia *cybermedia* sehingga nama sekolah ikut tercemar. Dari kasus yang telah di temukan di lapangan maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah produk berupa *board game* Puntadewa dengan tujuan untuk mereduksi kasus *cyberbullying* yang di kembangkan serta memiliki keberterimaan secara teoritis dan juga praktis sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Reset and Development*) dengan menerapkan teori dari Borg and Gall, yang sudah dimodifikasi menjadi 7 langkah dari 10 langkah yang ada yaitu, tahap (1) potensi dan masalah, tahap (2) pengumpulan data awal, tahap (3) desain produk, tahap (4) validasi desain, tahap (5) revisi desain, tahap (6) uji coba produk awal, tahap (7) revisi produk. Subjek penelitian yaitu siswa SMK. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket *cyberbullying* dan observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket dan teknik analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil kritik, saran, dan tanggapan ahli. Permainan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk ini diterapkan dengan menggunakan metode layanan bimbingan kelompok.

Media *board game* Puntadewa ini terdiri dari: papan media, katu, pion, dadu, dan buku panduan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sudah melalui 3 tahap, uji ahli materi dengan skor kelayakan 72,5%, uji ahli media dengan skor kelayakan 93,22%, uji ahli pengguna media dengan skor kelayakan 92,70%. Dari hasil yang diperoleh maka media *board game* Puntadewa yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan.

Simpulan dari penelitian ini, pengembangan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk dapat diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK. Kemudian saran dari penelitian ini bagi guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan media permainan *board game* Puntadewa dalam proses pemberian layanan bimbingan kelompok, dan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *board game* Puntadewa yang lebih berinovasi dengan menggunakan materi untuk permasalahan yang berbeda.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu berihitiar untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Board Game* Puntadewa Untuk Mereduksi Kasus *Cyberbullying* Pada Siswa SMK di Kabupaten Nganjuk”.

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terimakasih peneliti haturkan kepada yang terhormat :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. H. Nursalim, S.Pd., MH. Selaku Biro Kemahasiswaan yang sekaligus menjadi tokoh yang selalu mendorong, memotivasi, dan mengarahkan penulis untuk mencapai gols yang di impikan.
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri, sekaligus Dosen pembimbing I skripsi yang selalu sabar memberikan bimbingan, arahan, dan nasihat kepada penulis.
5. Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II Skripsi yang selalu memberikan dorongan, arahan, dan ide-ide kreatif kepada penulis.
6. Seluruh Dosen/Staff Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah banyak membantu dan membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Kepada bapak Suhadi dan ibu Solikatin yang selalu mendoakan, mendidik, dan memotivasi saya untuk terus mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini, sehingga skripsi ini mampu penulis selesaikan di waktu yang tepat.
8. Kepada para senior-senior yang telah mengajari dan membantu banyak hal selama penulis berproses di kampus biru Universitas Nusantara PGRI Kediri. Utamanya ucapan terimakasih yang mendalam penulis sampaikan kepada Ahmad Maulana Jefri. R. S.Pd. yang sudah banyak membantu dan mendampingi penulis selama melakukan observasi di sekolah, hingga penulis mampu menuntaskan penelitian ini diwaktu yang tepat.

9. Ahmad Amiirul Mukminiin, S.Pd., M.Pd. yang telah banyak sekali memberikan sumbangsuh Dana, ide kreatif, waktu dan juga tenaga, serta ilmu tentang wawasan kebangsaan, pengalaman organisasi, *basic* untuk tetap bertahan hidup, pandangan dan juga arah karir, serta arahan dan nasihat yang sangat bermanfaat bagi penulis. Terimakasih bossss..... Panjang umur, lancar rezeki dan sehat selalu orang baik.
10. Kepada seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas namanya di sini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis. Sebagai salah satu bentuk *ikhtiar* penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan sedang menggenggam tangan siapa, seperti kata Bj Habibie “kalau memang dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya dapat”.
11. Kepada Izma, Lita, Humaira, dan Dewi yang tergabung dalam group mbob yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah, selalu menemani, memberi bantuan, selalu menguat-nguatkan dalam setiap proses penulisan skripsi ini hingga akhirnya kita bisa berada di tahap akhir dengan waktu yang bersamaan.
12. Terakhir penulis ucapkan terimakasih kepada diri sendiri yang sudah berkomitmen dan terus berjuang sedikit demi sedikit hingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan di waktu yang tepat.

Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Disertai dengan harapan semoga skripsi yang telah saya buat ini dapat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi dunia pendidikan di bidang Bimbingan dan Konseling.

Kediri, 30 Juni 2025



Yeny Lailatul Fitria
NPM.2014010032

DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA <i>BOARD GAMES</i> PUNTADEWA.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Cyberbullying	6
1. Definisi <i>Cyberbullying</i>	6
2. Indikator <i>Cyberbullying</i>	6
3. Dampak <i>Cyberbullying</i>	8
4. Cara Mencegah Terjadinya <i>Cyberbullying</i>	9
B. Bimbingan Kelompok.....	10
1. Definisi Bimbingan Kelompok	10
2. Komponen Bimbingan Kelompok	12
C. Media <i>Board Game</i> Puntadewa.....	14
1. Definisi Media Bimbingan dan Konseling.....	14
2. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling	15
3. Kriteria Dalam Media BK.....	15
D. Produk <i>Board Game</i> Puntadewa.....	16

1. Definisi Board Game Puntadewa	16
2. Puntadewa	18
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	19
F. Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	27
1. Lokasi Penelitian	27
2. Subjek Penelitian.....	28
D. Uji Coba Model atau Produk	28
1. Desain Uji Coba	28
2. Subjek Uji Coba	28
3. Validasi Model Produk.....	29
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Kisi-kisi Instrumen.....	29
2. Uji Validasi Instrumen	31
BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	33
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	33
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	33
3. Desain Awal Model.....	34
B. Pengujian Model Terbatas	35
C. Validasi Produk.....	35
1. Deskripsi Hasil Uji Validitas	35
2. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi	37
3. Desain Akhir Model	38
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	40
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI,SARAN	44
A. Simpulan.....	44
B. Implikasi	44
C. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	30
3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	30
3. 3 Kisi-Kisi Angket Praktisi	30
3. 4 Kisi-Kisi Skala <i>Cyberbullying</i>	31
3. 5 Hasil Uji Reliabilitas	32
4. 1 Kategori Kelayakan.....	36
4. 2 Hasil Uji Kelayakan Ahli dan Pengguna	36
4. 3 Spesifikasi Produk <i>Board Game</i> Puntadewa.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Kerangka Berpikir.....	21
3. 1 Desain Depan Media.....	25
3. 2 Desain Aturan Bermain.....	25
3. 3 Desain Papan Bermain.....	25
3. 4 Desain Belakang Media.....	25
3. 5 Desain Pion.....	26
3. 6 Desain Dadu.....	26
3. 7 Desain Kartu Permainan.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pengantar Penelitian	49
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	50
3. Surat Keterangan Hasil Cek Similarity PPI	51
4. Berita Acara	53
5. Angket <i>Cyberbullying</i>	55
6. Tabulasi Data <i>Cyberbullying</i>	59
7. Tabel uji Validitas dan Reabilitas	61
8. Buku Panduan <i>Board Game Puntadewa</i>	62
9. Hasil Uji Ahli Media.....	142
10. Hasil Uji Ahli Materi	148
11. Hasil Uji Ahli Pengguna	154
12. Dokumentasi	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bullying merupakan perilaku agresif yang berulang kali dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi orang lain baik secara fisik maupun mental. Menurut Coloroso (2007), *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, dilakukan dengan sengaja dan bertujuan untuk melukai korbannya secara fisik maupun emosional. Terdapat beberapa jenis *bullying*, yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* dunia maya (*cyberbullying*), *Bullying* seksual. *bullying* yang dilakukan biasanya melibatkan kontak fisik seperti memukul, menampar, mendorong, mencubit, menjambak, menendang, meninju, seperti membentak, menghina, meledek, mencela, mempermalukan, mengancam, merendahkan, mengejek seperti mengucilkan seseorang dari kelompok, mengabaikan orang lain, bergosip atau menyebarkan desas-desus yang belum tentu kebenarannya. Bentuk *bullying* yang terakhir yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan *bully* yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan tindakan *bullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi atau kegiatan mengancam melalui *chatroom* atau media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Telegram, platform *game online*. Peristiwa *cyberbullying* ini dilakukan dalam bentuk seperti fitnah, penghinaan, pengancaman kepada seseorang.

Menurut Rifauddin (2016), berpendapat bahwa terdapat beberapa bentuk dari tindakan *cyberbullying*, seperti menghina, mengunggah foto orang lain tanpa izin, mengakses akun media sosial orang lain baik melalui email maupun situs web untuk menyebarkan informasi ketidak benaran yang tujuannya menjatuhkan orang lain. Menurut Tippett (2016), *Cyberbullying* merupakan tindakan yang secara sengaja dan berulang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok yang dilakukan di dunia *cybermedia* dengan dampak *cyberbullying* terhadap orang lain dapat menyebabkan: Depresi, cemas, stress, perasaan tidak berdaya, menganggap dirinya sebagai orang yang tidak

berguna, cenderung mengurung diri atau isolasi sosial. Menurut Rice (1999), depresi adalah gangguan mood, kondisi emosional berkepanjangan yang mewarnai seluruh proses mental seseorang seperti berpikir, berperasaan dan berperilaku. Cemas merupakan perasaan takut atau khawatir yang di rasakan oleh seseorang ketika menghadapi situasi tertentu. Stress merupakan respon, terhadap tekanan atau tuntutan yang dihadapi. Dampak cyberbullying terhadap siswa dapat menyebabkan: menurunnya prestasi akademik, rendahnya prestasi kehadiran atau sering membolos, dan menjadikan siswa sebagai pribadi yang memiliki perilaku bermasalah di sekolah, seperti siswa tidak mematuhi tata tertib sekolah, berani terhadap guru maupun karyawan sekolah, berperilaku agresif. Myers, David G (2012), mendefinisikan agresif sebagai perilaku yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau verbal.

Cyberbullying yang terjadi harus segera di atasi karena hal ini sangat berbahaya bagi kehidupan seseorang, jika masalah *cyberbullying* ini tidak segera di atasi maka setiap orang akan merasa bahwa perilaku *cyberbullying* merupakan hal yang wajar dan tidak perlu dihentikan. Sehingga kasus *cyberbullying* dari tahun-ketahun juga akan semakin merajalela dan permasalahan yang muncul akan bertambah. Misalnya seperti tingkat stres atau depresi seseorang menjadi meningkat, tingkat gangguan kesehatan mental juga semakin meningkat.

Pencegahan atau cara untuk mengatasi *cyberbullying* harus diberitahukan pada siswa sejak dini, karena hal ini dapat membantu diri siswa untuk mencegah dari sikap dan tindakan *cyberbullying*. Aspek-aspek hukum terkait tindak pidana *cyberbullying* di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dalam undang-undang ini terdapat pasal-pasal yang dapat digunakan untuk menuntut para pelaku *cyberbullying*, dengan ancaman hukuman penjara antara 6 hingga 12 tahun dan denda sebesar 1 hingga 2 miliar rupiah.

Berdasarkan hasil *need assessment* dengan teknik observasi dan juga wawancara terhadap guru BK pada salah satu SMK di Kabupaten Nganjuk, peneliti menemukan fenomena dimana Siswa banyak yang mengalami kasus *cyberbullying*, permasalahan tersebut bermula dari kesalah fahaman di dunia

nyata akhirnya larut dan di bawa ke *cybermedia* dengan mengajak temannya yang lain untuk ikutan menyerang, membuli, dan bahkan melecehkan foto-foto aib, sehingga nama sekolah ikut tercemar di masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK menyatakan bahwa upaya yang dilakukan sekolah yaitu dengan memanggil siswa satu persatu ke ruang BK dan di ajak untuk berkomunikasi. Namun hal tersebut dirasa tidak maksimal karena siswa tidak jujur ketika di tanya oleh guru BK. Maka Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu peneliti mengembangkan sebuah media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying*. Pemberian layanan sambil bermain dapat memudahkan fleksibilitas dalam proses pemberian layanan, karena aktivitas tersebut dapat dilakukan di tempat dan waktu yang fleksibel.

Permainan ini dilakukan melalui bimbingan kelompok, karena bermain dengan metode kelompok akan membantu siswa mereduksi kasus mengenai *Cyberbullying*. Dengan cara ini, siswa dapat bertukar pikiran tentang apa yang mereka alami dan mereka rasakan sehubungan dengan masalah *cyberbullying*. Media yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *board game* Puntadewa. *Board game* Puntadewa merupakan salah satu media papan permainan yang di desain hampir sama seperti permainan monopoli dengan memunculkan karakter pewayangan dari tokoh Puntadewa. Tokoh Puntadewa sendiri merupakan salah satu karakter wayang yang biasa dikenal dengan sebutan nama lain Yudistira. Sifat yang dimiliki oleh Puntadewa dapat dijadikan sebagai nilai-nilai untuk membantu mengatasi masalah *Cyberbullying* siswa karena Puntadewa memiliki sifat 1) sabar, 2) ikhlas, 3) bijaksana, 4) adil dan 5) jujur. Oleh karena itu kaitannya dengan karakter Puntadewa dengan sikap dan sifat untuk mencegah *cyberbullying* yaitu dimana seorang individu harus sabar dan ikhlas dalam berperilaku karena hal tersebut dapat memupuk ketabahan sehingga mampu menunjukkan sikap tenang dan tidak meledak-ledak saat mereka emosi, marah saat sedang mengalami masalah, dan dia tidak akan memiliki sikap yang angkuh dan kasar. Selain sikap sabar dan juga ikhlas, seorang individu juga harus menjadi pribadi yang bijaksana saat menghadapi sebuah permasalahan. Seorang individu harus memikirkan segala pemecahan masalah dengan matang, kritis, tidak terburu-buru, selalu berfikiran yang positif,

Serta mengatakan sesuatu pada seseorang tidak dengan terburu – buru karena ingin menyampaikan dengan baik dan secara tepat, sehingga individu tidak akan bertindak atau memiliki sifat yang buruk dan negatif untuk orang disekitarnya. Kemudian dua sifat mulia yang harus di miliki yaitu adil dan jujur. Sementara jujur berarti berkata dan bertindak dengan kejujuran, kebenaran, dan integritas.

Terdapat banyak sekali media yang dapat dikembangkan dalam pemberian layanan bimbingan kelompok salah satunya media yang sedang dikembangkan oleh peneliti yaitu dengan media *board game* Puntadewa, merupakan penggabungan antara media permainan moderen dan dibalut dengan nilai-nilai yang ada dalam tokoh budaya pewayangan Puntadewa atau bisa dikenal dengan Yudistira. Media yang tengah dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan nantinya mampu membantu siswa untuk mereduksi kasus *cyberbullying*, karena nantinya dalam media ini ada beberapa nilai-nilai karakter yang dapat dipetik dan dijadikan pembelajaran. Mulai dari sifat yang sabar, ikhlas, bijaksana, adil dan jujur.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan Media Bimbingan *Board Game* Puntadewa Untuk Mereduksi *cyberbullying* Di Kabupaten Nganjuk” untuk mengembangkan dan memperkenalkan kembali kepada siswa bagaimana tokoh dan karakter Puntadewa sebagai media untuk mereduksi *cyberbullying* yang nantinya akan di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Batasan Masalah

Penulis lebih terfokus dari pembahasan berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini terdapat batasan-batasan masalah diantaranya:

- 1) Pembahasan mengenai *cyberbullying* yang terjadi pada siswa
- 2) Pengembangan media *board game* puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* dengan melakukan uji keberterimaan kepada validator ahli media, ahli materi, dan juga ahli pengguna (guru Bimbingan dan Konseling).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah media bimbingan *board game* Puntadewa untuk mereduksi

kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki keberterimaan secara teoritis dan juga praktis sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling?”

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui keberterimaan secara teoritis dan juga praktis pada pengembangan media *board game* Puntadewa sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Pengembangan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk dapat bermanfaat bagi guru Bimbingan dan Konseling dengan menghadirkan materi-materi mengenai *cyberbullying* sehingga siswa mampu untuk melakukan *problem solving* terkait permasalahan *cyberbullying*.

2. Secara Praktis

Pengembangan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk dapat bermanfaat bagi guru Bimbingan dan Konseling sebagai salah satu media yang digunakan untuk pemberian layanan bimbingan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, S. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku *Cyberbullying* Pada Peserta Didik Smp Negeri 15 Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Arif M. Budiman S, Teknik Pemilihan Media Bimbingan Dan Konseling Pada Guru Bimbingan Dan Konseling Se-Kota Tegal, 3, No. 4, Issn 2477-3921. (2018), 2. Hbg
- Beane, Allan L. (2008). Protect Your Child From Bullying (Expert Advice To Help You Recognize, Prevent, And Stop Bullying Before Your Child Gets Hurt). Usa: Josse-Bass.
- David G. (2012). Psikologi Sosial Jilid 2. Jakarta: Salemba Humanika
- Fitria, Y. L., & Ratnawati, V. 2023. Pentingnya Kesadaran Dan Edukasi Tentang Cyberbullying Dalam Mencegah Gangguan Kesehatan Mental Pada Mahasiswa Universitas Nusantara Pgri Kediri. In Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) Vol.6 Pp 1190-1198
- Gunawan, F. 2018. Religion Society Dan Social Media. Deepublish
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying Di Sekolah. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan, 02(1), 50–60
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling. Jakarta: Akamedia.
- Nursanti, Fadillah Ari (2020) *Pengembangan E-Modul Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom Untuk Mencegah Cyberbullying Pada Siswa*. Bachelor Thesis, Universitas Ahmad Dahlan.
- Nurulnafi, E. (2024). Pengembangan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media E-Comic Strip Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Cyber Bullying Pada Peserta Didik Di Mts Negeri 1 Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Onytia, S. (2024). *Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Anti Bullying Pada Anak-Anak Dengan Teknologi Augmented Reality* (Doctoral Dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Prayitno, Dkk 2017. Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia

- Putri, N. Z., Lubis, Z., Caniago, S. M., Musfira, L., Nufus, A. A. A. N., Malik, R. W., ... & Ginting, L. S. D. B. (2025). Cyberbullyng Di Era Digital: Dampak, Penyebab Dan Upaya Penanggulangan. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 164-176.
- Rice. (1999) *Stress And Health*. London: Brooks Cole Publishing Company. Pengertian Depresi . [Http://Www.E-Psikologi.Pengertian Psikologi.Com](http://www.E-Psikologi.PengertianPsikologi.Com). Diakses Pada 6 Agustus 2024
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja. *Khizanah Alhikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 36.
- Romlah, T. 2013. *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di Sma Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/ 2015. 1(1).
- Tippet, N. 2016. *Focus On: Cyberbullying National Childeren's The Anti Bullying Alliance (Aba) London*, 1
- Wibowo. 2005. *Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widhyaningtyas, A. (2023). *Pengembangan Media Permainan Papan "Save Our Selves" Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Perundungan Dunia Maya (Pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta)*.
- Willard, N. (2005). *Educator's Guide To Cyberbullying And Cyberthreats*. Journal Research Press, United State.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying And Cyberthreats: Responding To The Challenge Of Online Social Aggression, Threats, And Distress*. [https://Books.Google.Co.Id/Books/About/Cyberbullyingandcyberthreats.Ht ml?Id=Vytdg2btnl4c&Rediresc=Y](https://books.google.co.id/books/about/Cyberbullyingandcyberthreats.html?Id=Vytdg2btnl4c&Rediresc=Y). Diakses Pada 25 Agustus 2024
- Yaniasti, N. L., & Setiawan, G. D. (2021). "Cyber Counseling" Sebuah Media Konseling Di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Siswa Smk Pariwisata Triatmajaya Singaraja. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1). [https://Doi.Org/10.31604/Ristekdik.2021.V6i1](https://doi.org/10.31604/Ristekdik.2021.V6i1). 4