

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, tinjauan umum permasalahan dijabarkan menjadi fokus karya *board game* ular tangga edukatif. Pembahasan akan meliputi proses dan kreasi karya dalam format media edukasi permainan yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan target audiens yaitu para remaja Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang mengenai kekerasan terhadap anak. Dalam pembuatan produk ini Penulis menguraikannya menjadi 9 alur, yaitu identifikasi tujuan edukasi, menentukan target audiens, riset dan pengumpulan informasi, menentukan konsep karya, membuat rancangan karya, *prototype* dan uji coba, revisi berdasarkan hasil uji coba, produksi dan distribusi, serta monitoring dan evaluasi.

Rangkaian proses ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi berupa *board game* ular tangga edukatif yang mampu memberikan pesan secara efektif tentang bahaya kekerasan terhadap anak, bentuk-bentuk kekerasan, dan cara mencegah maupun menanganinya, sehingga para remaja setidaknya bisa melindungi dirinya sendiri dan sadar akan perilaku kekerasan apabila terjadi di lingkungannya. Untuk menjabarkan tahapan-tahapan yang sudah saya sebutkan sebelumnya, saya membaginya menjadi 3, yaitu pra-produksi, produksi karya bidang, dan pasca produksi. Dalam pelaksanaan *project* ini, terjadi beberapa perbedaan dari perencanaan awal karena menyesuaikan dengan kondisi lapangan.

4.1 Tahap Pra Produksi

4.1.1 Identifikasi Tujuan Edukasi

Tahap awal yaitu Penulis menemui *client*, yaitu Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) yang diwakili oleh sekretariat. Pada pertemuan ini, perwakilan DP3A menjelaskan apa saja permasalahan di masyarakat yang berkaitan dengan DP3A dan apa saja yang dibutuhkan seperti yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang. Karena ada beberapa masalah dan kebutuhan, Penulis memutuskan untuk menganalisis satu per

satu permasalahan dan kebutuhannya. Dari hasil analisis tersebut, Penulis menyimpulkan masalah yang sangat *urgent* adalah permasalahan terkait dengan kekerasan. Kemudian, penulis melakukan analisis lanjutan pada data kasus kekerasan.

Kesimpulan yang didapat dari analisis ini adalah:

- a. Kekerasan terhadap anak menjadi kasus kekerasan tertinggi kedua di Kota Semarang dan naik setiap tahunnya sejak tahun 2023.
- b. Jika dilihat dari data kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak di Kota Semarang dalam periode Januari 2023 sampai Agustus 2025, jumlah kekerasan tertinggi untuk usia pelajar remaja yaitu 13-18 tahun.
- c. Pelajar memiliki jumlah kasus kekerasan tertinggi berdasarkan kategori pekerjaan.

Analisis ini berkembang menjadi ide untuk membuat media edukasi berupa *board game* ular tangga edukatif dengan didukung dengan penelitian-penelitian terdahulu serta berbagai teori yang terkait. Penulis menentukan apa yang ingin dicapai dari sudut pandang pendidikan dalam pembuatan *board game* ini.

4.1.2 Menentukan Target Audience

Data yang Penulis temukan di website DP3A menunjukkan bahwa kasus kekerasan tertinggi yaitu pada pelajar dan usia 13-18 tahun menempati peringkat kedua berdasarkan kategori usia. Maka dari itu, Penulis menyimpulkan kategori pelajar usia 13-18 tahun adalah kategori masyarakat yang sangat membutuhkan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang kekerasan terhadap anak. Rentang usia tersebut merupakan rentang usia para remaja yang sedang belajar di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/ sederajat. Penulis memilih *project* ini difokuskan untuk remaja SMP. Alasannya karena pelajar pada tingkat sekolah menengah pertama merupakan para siswa yang sedang

dalam fase remaja. Remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologi, kognitif, dan sosial emosional (Isroani et al., 2023). Hal tersebut membuat remaja pada umumnya masih memiliki emosi yang labil dan mudah terpengaruh. Pada masa ini, remaja seharusnya dapat teredukasi dengan baik agar tidak mengalami berbagai bentuk tindak kekerasan. Sebagaimana pendapat Imasturahma (2023), kekerasan memiliki dampak yang sangat buruk dalam perkembangan anak-anak saat menuju remaja.

4.1.3 Riset dan Pengumpulan Informasi

Langkah ini memerlukan penelitian mendalam untuk mengumpulkan informasi yang akurat dan relevan tentang kekerasan terhadap anak. Proses penelitian dapat melibatkan peninjauan data, konsultasi jurnal akademik, dan merujuk pada laporan dari organisasi yang mengkhususkan diri dalam perlindungan anak, dan berita terkait. Selain itu, wawancara atau diskusi bersama DP3A juga memberikan wawasan praktis.

Untuk melengkapi *board game* ini, Penulis membuat kartu permainan dengan kode warna tertentu, di mana setiap kode warna memiliki jenis kartu yang berbeda. Kartu-kartu tersebut mengandung materi-materi seputar kekerasan terhadap anak. Materi tersebut didapatkan dari proses dialog dengan klien, materi sosialisasi sebelumnya dalam bentuk PPT, dan beberapa literatur. Materi yang sudah disusun sejak tahap perencanaan 100% sama dengan yang dicetak, tidak ada perubahan.

4.1.4 Menentukan Konsep Karya

Setelah mengumpulkan informasi, penulis menentukan karya seperti apa yang akan penulis hasilkan. Penentuan konsep karya ini didasari oleh kebutuhan dan minat target audiens serta kebutuhan dari klien, diiringi dengan urgensi yang terjadi. Dalam hal ini, target audiens adalah para siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada di Semarang. Remaja awal identik dengan anak-anak yang masih senang bermain, namun sebenarnya

mereka bukan sepenuhnya anak-anak lagi. Sehingga penulis memutuskan untuk membuat media edukasi yang berbasis permainan.

Desain yang akan dibuat dan diwujudkan dalam bentuk cetak disesuaikan dengan karakter para remaja awal yang sangat aktif dan bersemangat. Detail cara bermain dalam permainan edukasi ini juga dibuat agar para siswa tidak mudah bosan. Setelah Penulis mendapatkan gambaran detail mengenai karya yang akan Penulis buat, barulah penulis melanjutkan proses selanjutnya.

4.1.5 Membuat Rancangan Karya

Proses merancang karya ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian label, halaman HKI, lembar aturan permainan serta bagian belakangnya, lembar ular tangga, dan kartu permainan beserta bagian belakangnya. Desain dilakukan di website Canva Pro dan memakan waktu kurang lebih enam minggu hingga desain benar-benar matang. Dalam pengerjaan bagian-bagian *board game*, Penulis tidak bisa menyelesaikannya satu per satu karena membutuhkan inspirasi untuk *detaillingnya*. Sebagai contoh Penulis mengerjakan bagian label baru 70%, karena Penulis belum mendapatkan ide untuk melanjutkan ide, maka Penulis mengerjakan bagian lainnya seperti halaman HKI. Begitu seterusnya sampai Penulis mendapatkan ide dan menyelesaikan setiap desainnya sampai tuntas.

Dari segi perancangan visual, *board game* Bergegas didesain dengan dominasi warna merah dan kuning muda sebagai elemen utama komposisi. Pemilihan warna merah bukan hanya sebagai unsur estetika, melainkan merepresentasikan simbol keberanian, kekuatan, dan ketegasan nilai yang relevan dengan pesan utama edukasi pencegahan kekerasan terhadap anak, di mana siswa diharapkan memiliki keberanian untuk mengenali, mencegah, dan melapor ketika menghadapi atau menyaksikan kekerasan. Sementara itu, warna kuning muda dipilih untuk menyeimbangkan nuansa emosional melalui kesan ceria, hangat, dan menenangkan, yang merepresentasikan karakter remaja usia 12–15 tahun yang aktif, ekspresif, dan berada dalam fase

perkembangan yang membutuhkan pendekatan edukasi yang ramah, optimis, dan tidak menimbulkan tekanan psikologis.

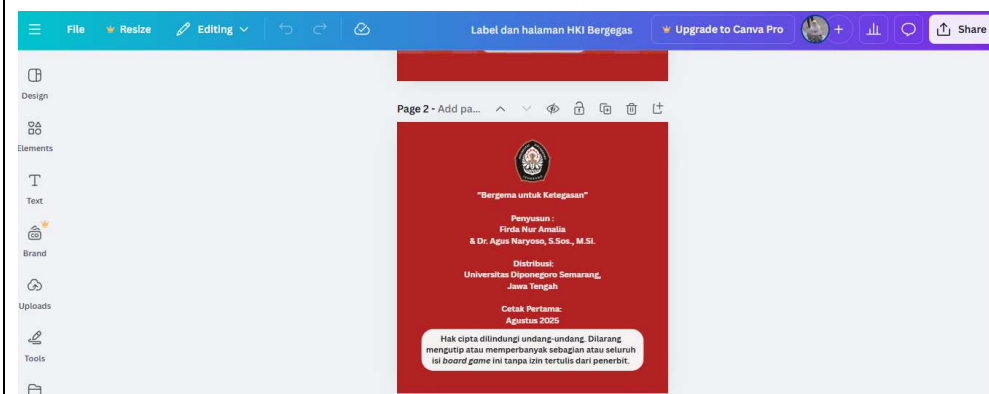
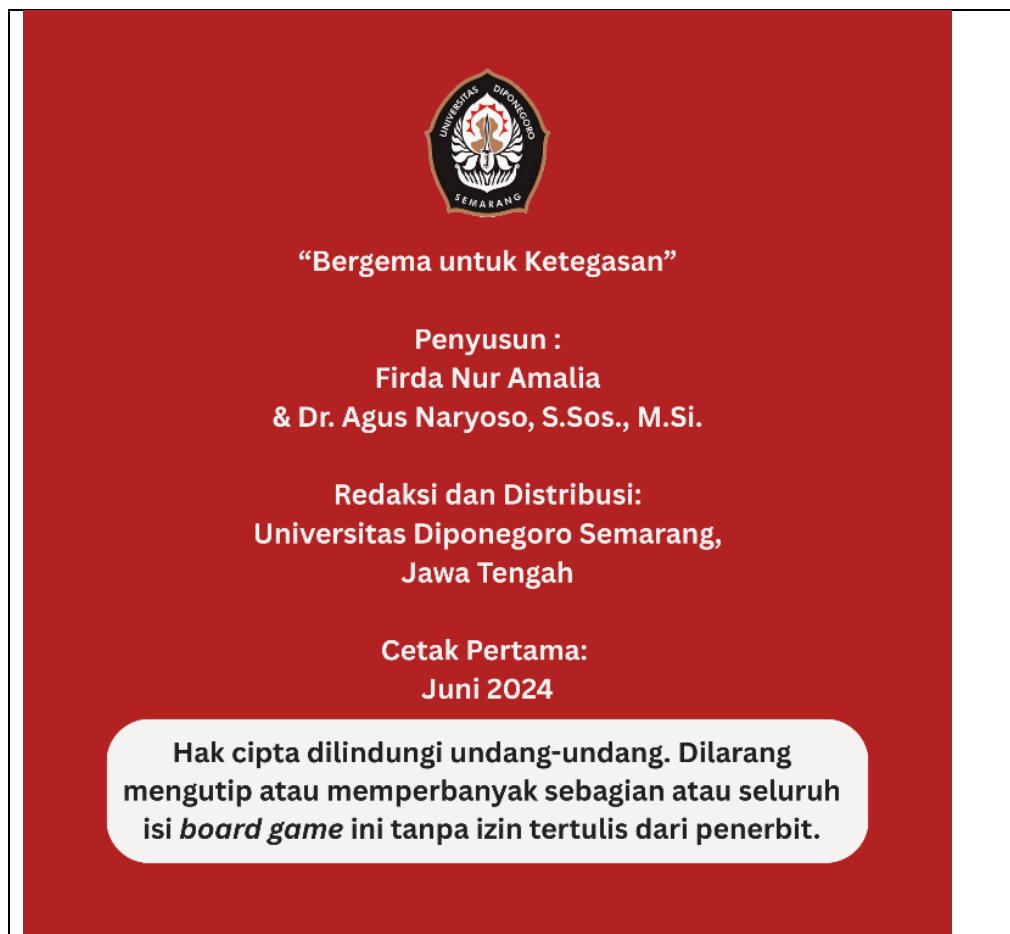
Proses desain ini dilakukan secara mandiri oleh penulis, tanpa keterlibatan pihak lain maupun penggunaan template eksternal, sehingga keseluruhan visual, tata letak papan, elemen grafis, pilihan warna, serta komponen permainan merupakan hasil konseptualisasi pemikiran orisinal penulis. Hal ini menunjukkan bahwa proses kreatif dilakukan melalui pertimbangan konsep edukasi, aspek psikologis warna, dan karakteristik audiens, bukan sekadar mengikuti referensi visual populer atau tren desain semata.

Selain itu, konsistensi desain dari tahap perencanaan hingga produk akhir juga menjadi aspek penting dalam proses pengembangannya. *Board game* tidak mengalami perubahan signifikan secara visual maupun struktural, yang menandakan bahwa rancangan awal telah matang, terarah, dan sesuai dengan tujuan implementasi sejak tahap konsep. Perubahan yang terjadi hanya bersifat administratif dan minor, seperti penyesuaian tanggal pada label internal produk, tanpa memengaruhi komponen visual maupun pesan edukatif di dalamnya.

Dengan demikian, desain *board game* Bergegas tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai representasi visual yang selaras dengan tujuan edukasi, karakter psikologis target audiens, serta pesan keberanian dan kesadaran dalam pencegahan kekerasan terhadap anak, sekaligus menggambarkan proses desain yang autentik, terencana, dan memiliki landasan konseptual yang kuat.

Tabel 4.1 Detail dan Deskripsi Desain dari Bagian-Bagian *Board Game*



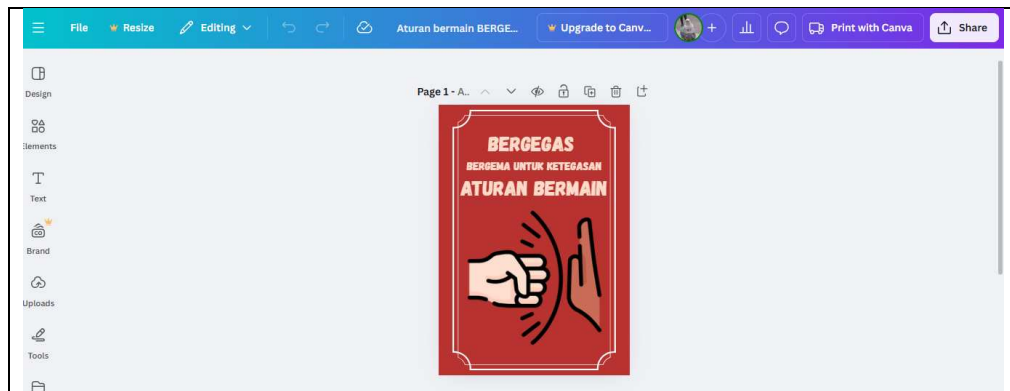


Bagian	Label depan dan label dalam
Ukuran	20cm x 20cm
Jenis Kertas	Sticker Vinyl Glossy
Warna	Merah #b22222
Elemen atau Icon	Font:

	Label depan: ● Gagal in dengan ukuran 70 warna putih. ● Gagal in ukuran 25,1 warna putih. ● Canva Sans ukuran 15,3 warna hitam <i>bold</i>. Label dalam ● Canva Sans ukuran 17 warna putih dan hitam, semuanya <i>bold</i>. Logo: Label depan dan label dalam menggunakan logo Universitas Diponegoro. Gambar: ● Sekelompok pelajar SMP. ● Lembar ular tangga (transparan). Elemen Label depan: ● Logo, ● cap <i>stop</i>, ● tameng biru, ● kotak putih, ● <i>background</i> merah. Label dalam: ● Kotak putih bagian hak cipta.
Deskripsi	Label depan: ● Logo, ● tema permainan ● slogan ● nama penyusun (dalam kotak putih). Label dalam: ● Tema permainan,

	• penyusun, • distribusi, • hak cipta.
--	--

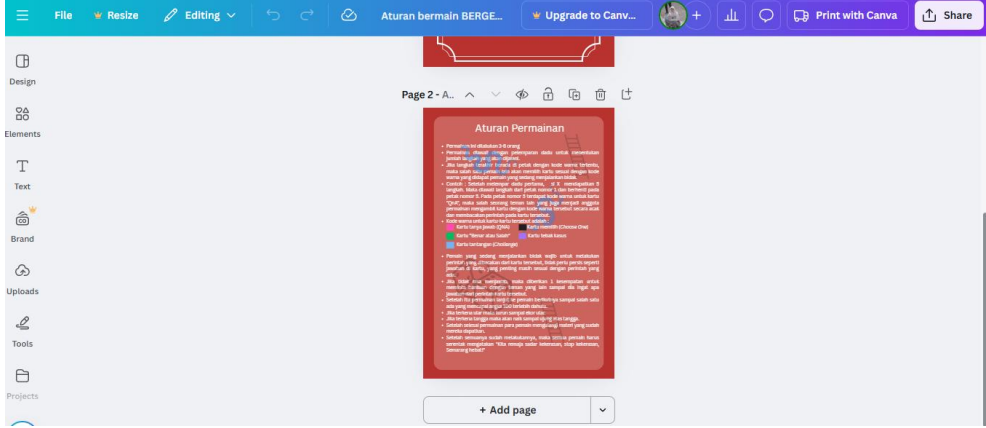




Aturan Permainan

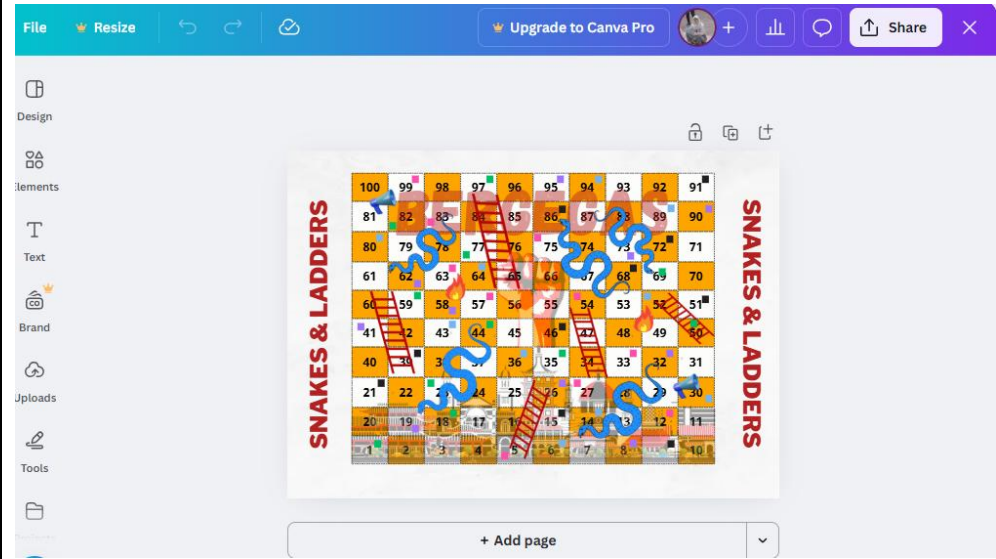
- Permainan ini dilakukan 3-6 orang
- Permainan diawali dengan pelemparan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalani.
- Jika langkah terakhir berada di petak dengan kode warna tertentu, maka salah satu pemain lain akan memilih kartu sesuai dengan kode warna yang didapat pemain yang sedang menjalankan bidak.
- Contoh : Setelah melempar dadu pertama, si X mendapatkan 5 langkah. Maka diawali langkah dari petak nomor 1 dan berhenti pada petak nomor 5. Pada petak nomor 5 terdapat kode warna untuk kartu "QnA", maka salah seorang teman lain yang juga menjadi anggota permainan mengambil kartu dengan kode warna tersebut secara acak dan membacakan perintah pada kartu tersebut.
- Kode warna untuk kartu-kartu tersebut adalah :

 Kartu tanya jawab (QNA)	 Kartu memilih (Choose One)
 Kartu "Benar atau Salah"	 Kartu tebak kasus
 Kartu tantangan (Challenge)	
- Pemain yang sedang menjalankan bidak wajib untuk melakukan perintah yang dibacakan dari kartu tersebut, tidak perlu persis seperti jawaban di kartu, yang penting masih sesuai dengan perintah yang ada.
- Jika tidak bisa menjawab, maka diberikan 1 kesempatan untuk meminta bantuan dengan teman yang lain sampai dia ingat apa jawaban dari perintah kartu tersebut.
- Setelah itu permainan lanjut ke pemain berikutnya sampai salah satu ada yang mencapai angka 100 terlebih dahulu.
- Jika terkena ular maka turun sampai ekor ular.
- Jika terkena tangga maka akan naik sampai ujung atas tangga.
- Setelah selesai permainan para pemain mengulangi materi yang sudah mereka dapatkan.
- Setelah semuanya sudah melakukannya, maka semua pemain harus serentak mengatakan "Kita remaja sadar kekerasan, stop kekerasan, Semarang hebat!"

	
Bagian	Lembar petunjuk permainan dan bagian depannya
Ukuran	A4 (21cm x 29,7cm)
Jenis Kertas	Art Carton 210
Warna	Merah
Elemen atau Icon	Font Lembar petunjuk permainan: ● Canva Sans ukuran 32. ● Canva Sans ukuran 14,1. Bagian depan: ● Gagalın 63,4. ● Gagalın 35,3. Gambar Bagian depan: ● Tangan menepis kepalan tangan. Elemen Lembar petunjuk permainan: ● <i>Background</i> merah #b83330. ● Layer warna merah muda #ffdfcf.

	● Ular warna biru. ● Tangga. ● Dadu. ● Persegi warna merah muda #ff4ead, persegi warna hijau #00bf63, persegi warna biru #75b4f1, persegi warna ungu muda #a273ff, dan persegi warna hitam #231f20. Bagian depan: ● <i>Background</i> merah #b83330 ● <i>Frame</i> sudut lengkung dalam, warna putih. ● Gambar tangan yang menepis kepalan tangan.
Deskripsi	Lembar petunjuk permainan: ● Judul, ● aturan permainan. Bagian depan: ● Tema permainan, ● aturan bermain.

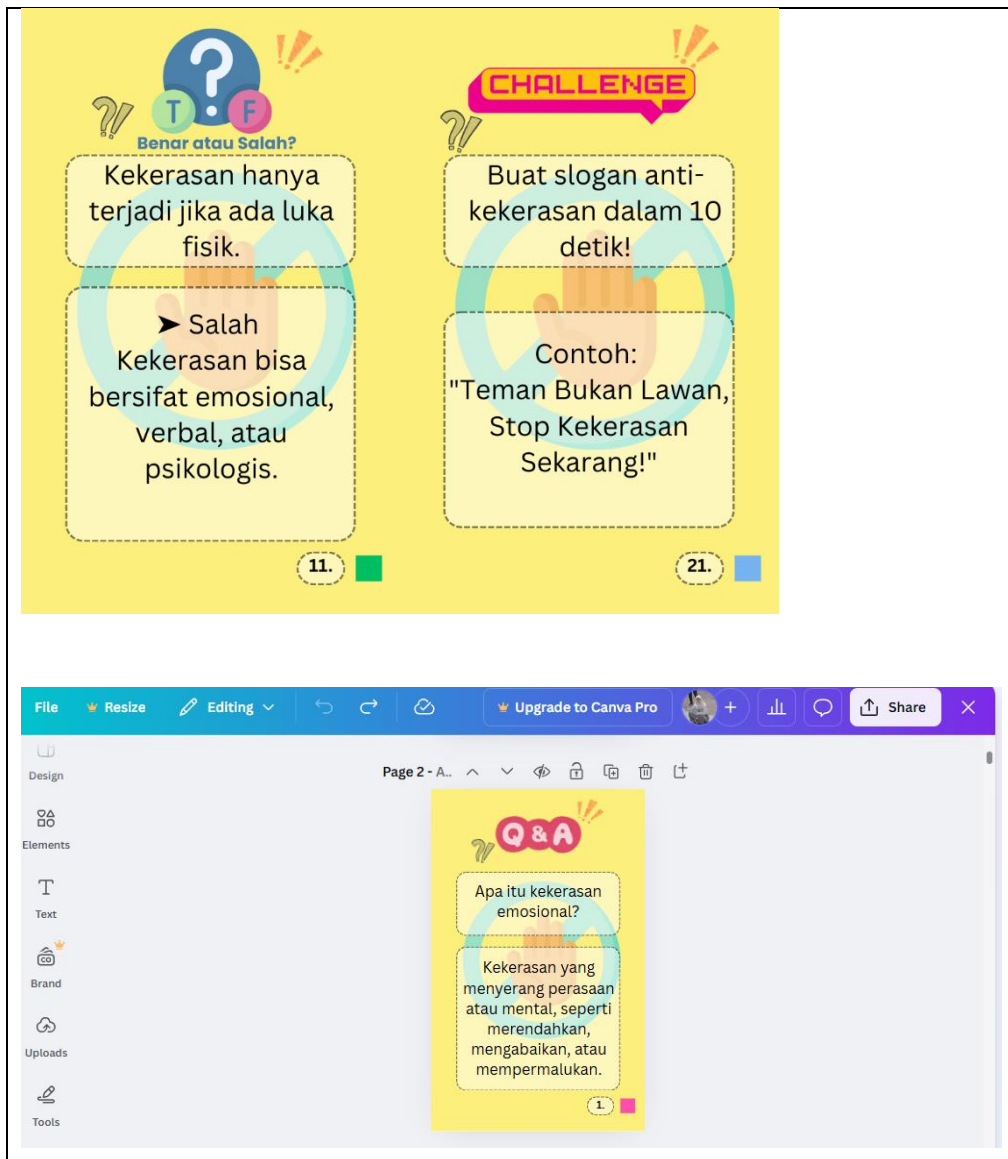
Detail Desain

	
	
Bagian	Label ular tangga
Ukuran	A4 (21cm x 29,7cm)
Jenis Kertas	Art Carton 210
Warna	Kuning dan putih
Elemen atau Icon	Font: ● Libre Franklin ukuran 39,6. ● Open Sans ukuran 20,6. ● Gagalin ukuran 112. Elemen:

	● Persegi warna merah muda #ff4ead, persegi warna hijau #00bf63, persegi warna biru #75b4f1, persegi warna ungu muda #a273ff, dan persegi warna hitam #231f20. ● Kolom berwarna kuning #ffa500 dan putih #fdfdfc. ● Tangga. ● Pengeras suara. ● Ular warna biru. ● <i>Icon</i> Kota Semarang dengan transparansi 45. ● Kepalan tangan dengan transparansi 32.
Deskripsi	● Tema permainan, ● angka 1-100 dalam petak-petak, ● Snake and Ladders ● Desain keseluruhan lembar ular tangga.

Detail Desain





 Choose One! Temammu diancam lewat DM, kamu akan melakukan: a. Diam saja. b. Cerita ke guru atau orang dewasa. 31.   Tebak Kasus! Selalu dipukul jika terlambat masuk kelas merupakan jenis kekerasan apa dan bagaimana solusinya Laporkan ke guru atau kepala sekolah, atau lembaga perlindungan anak. 41. 	
Bagian	Kartu permainan
Ukuran	8cm x 5cm
Jenis Kertas	Art Carton 260
Warna	Kuning dan merah
Elemen atau Icon	Font Bagian depan: ● Gagalin 63,4. ● Gagalin 35,3. Kartu QnA, kartu Benar atau Salah, kartu Challenge, kartu Choose One, dan kartu Tebak Kasus: ● Canva Sans ukuran 10. Gambar Bagian depan: ● Tangan menepis kepalan tangan. Kartu QnA, kartu Benar atau Salah, kartu Challenge, kartu Choose One, dan kartu Tebak Kasus:

	• Logo <i>stop</i> dan telapak tangan seperti menolak. Elemen Bagian depan: • <i>Background</i> merah #b83330 • <i>Frame</i> sudut lengkung dalam, warna putih. • Gambar tangan yang menepis kepalan tangan. • Simbol <i>stop</i>. Kartu QnA: • <i>Background</i> kuning #FDEF7B. • Persegi warna merah muda #FF4EAD. • Elemen Q&A, tanda tanya dan seru, tanda seru tiga berjejer, simbol stop warna biru muda dengan gambar telapak tangan. • Kolom persegi panjang dengan border putus-putus warna abu-abu. • Bentuk lonjong kecil dengan border garis putus-putus warna abu-abu. Kartu Benar atau Salah: • <i>Background</i> kuning #FDEF7B. • Persegi warna hijau #00BF63. • Elemen T?F, tanda tanya dan seru, tanda seru tiga berjejer, simbol stop warna biru muda dengan gambar telapak tangan • Kolom persegi panjang dengan border putus-putus warna abu-abu
--	--

	● Bentuk lonjong kecil dengan border garis putus-putus warna abu-abu. Kartu Challenge: ● <i>Background</i> kuning #FDEF7B. ● Persegi warna biru muda #75b4f1. ● Elemen CHALLENGE, tanda tanya dan seru, tanda seru tiga berjejer, simbol stop warna biru muda dengan gambar telapak tangan ● Kolom persegi panjang dengan border putus-putus warna abu-abu ● Bentuk lonjong kecil dengan border garis putus-putus warna abu-abu. Kartu Choose One: ● <i>Background</i> kuning #FDEF7B. ● Persegi warna hitam #231f20. ● Elemen lingkaran yang di dalamnya ada 6 persegi yang berjajar 2 baris dengan tangan yang menunjuk salah satu persegi, tanda tanya dan seru, tanda seru tiga berjejer, simbol stop warna biru muda dengan gambar telapak tangan. ● Kolom persegi panjang dengan border putus-putus warna abu-abu. ● Bentuk lonjong kecil dengan border garis putus-putus warna abu-abu. Kartu Tebak Kasus: ● <i>Background</i> kuning #FDEF7B. ● Persegi warna ungu muda #a273ff.
--	--

	● Elemen file bertuliskan study case dengan kaca pembesar, tanda tanya dan seru, tanda seru tiga berjejer, simbol stop warna biru muda dengan gambar telapak tangan ● Kolom persegi panjang dengan border putus-putus warna abu-abu ● Bentuk lonjong kecil dengan border garis putus-putus warna abu-abu.
Deskripsi	Bagian depan: ● Tema permainan, ● aturan bermain. Semua kartu: ● Nama kartu, ● pertanyaan atau tantangan, ● nomor halaman.

4.1.6 Perizinan *Project* kepada *Client* dan *Stakeholder* yang Terlibat

Penulis berkunjung ke Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan anak Kota Semarang, diawali dengan Penulis mengirimkan surat izin observasi melalui *link* yang tersedia di Instagram DP3A Kota Semarang dan menghubungi *contact person*. Kemudian kunjungan awal membahas tentang permasalahan apa saja yang terjadi di Kota Semarang terkait dengan tupoksi DP3A Kota Semarang dan juga keterbutuhan, serta kegiatan rutin DP3A. Kunjungan kedua, Penulis membawakan ide dan mengajukan izin penelitian sampai *project* ini selesai. Karena target audiens *project* ini adalah para siswa ekolah Menengah Pertama, maka Penulis mengajukan izin untuk distribusi dan praktik menggunakan produk di salah satu SMP di Kota Semarang, yaitu SMPTQ Pangeran Diponegoro, Semarang. Ada pun alasan Penulis memilih SMPTQ Pangeran Diponegoro, Semarang sebagai mitra untuk proyek ini, yaitu:

1. Sekolah dipilih sebagai mitra karena berstatus sekolah baru (berdiri 2020) yang masih terbuka terhadap metode pembelajaran inovatif, khususnya media edukasi yang interaktif.
2. Selain itu, sekolah berlokasi di wilayah Jalan Mulawarman, Tembalang, yang termasuk area pinggiran namun mudah dijangkau.
3. Berdasarkan observasi awal, sekolah ini belum pernah menerima edukasi khusus mengenai kekerasan terhadap anak, sehingga terdapat kebutuhan yang relevan untuk diintervensi. Oleh karena itu, sekolah dinilai sebagai mitra yang tepat dan strategis untuk implementasi *board game* Bergegas agar program dapat memberikan dampak yang maksimal bagi siswa dan guru.

4.1.7 Prototype dan Uji Coba

Desain *board game* yang telah diselesaikan kemudian direalisasikan dalam bentuk cetak fisik sebagai prototipe awal. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi nyata dari konsep desain yang telah dirancang sebelumnya, baik dari segi tampilan visual, tata letak komponen, maupun kelengkapan isi permainan. Meskipun masih berupa versi uji coba, bentuk cetak ini sudah mencerminkan desain final yang direncanakan akan diproduksi dalam jumlah lebih banyak apabila dinyatakan layak oleh pihak terkait. Proses validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan dan mempresentasikan prototipe tersebut secara langsung kepada klien, yaitu perwakilan dari Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang, yang diwakili oleh Kepala Bidang Perlindungan Perempuan dan Anak serta Pengawas Perempuan dan Anak.

Dalam sesi penilaian, Penulis menjelaskan secara rinci konsep permainan, tujuan edukatif, mekanisme bermain, serta relevansi materi dengan isu kekerasan terhadap anak. Klien menilai secara langsung kualitas tampilan produk, kesesuaian pesan yang ingin disampaikan, serta potensi efektivitas media ini dalam menyampaikan edukasi kepada siswa SMP. Proses ini tidak hanya menjadi tahap validasi teknis, tetapi juga bagian dari evaluasi kelayakan media sebelum diperbanyak untuk distribusi yang lebih

luas. Melalui uji coba dan penilaian ini, diperoleh masukan penting dari klien untuk penyempurnaan minor, sekaligus konfirmasi bahwa *board game* Bergegas secara umum telah memenuhi standar konten edukatif, visual, dan fungsional yang diharapkan.



Gambar 4.1 Validasi Kesiapan *Board Game* oleh Kepala Bidang PPA
DP3A Kota Semarang



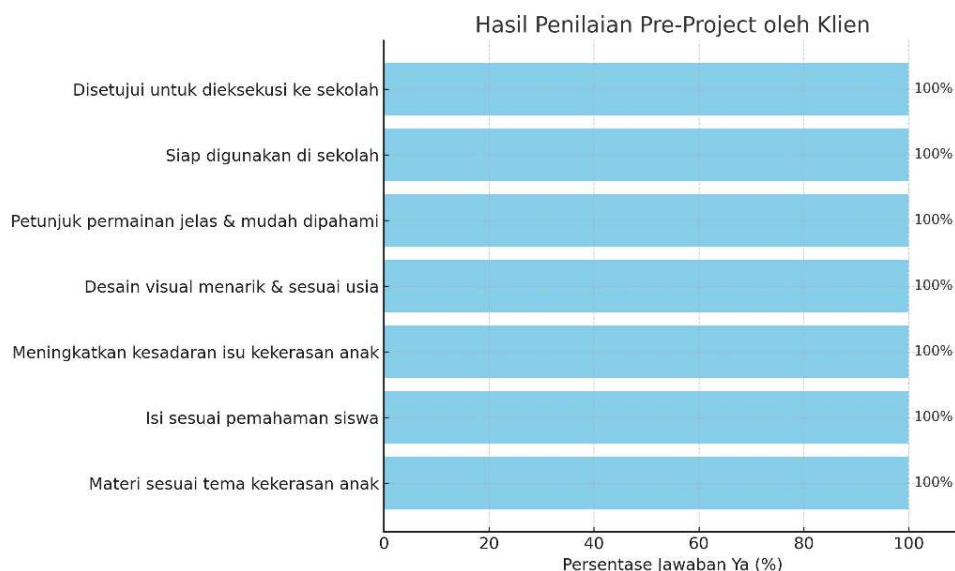
Gambar 4.2 Validasi Kesiapan *Board Game* oleh Pengawas Perempuan
dan Anak DP3A Kota Semarang

4.1.7.1 Hasil Penilaian *Prototype* oleh *Client*

Prototipe *board game* ini menjalani proses validasi kritis satu minggu sebelum jadwal distribusinya ke sekolah-sekolah, yang bertujuan untuk memastikan kesiapannya dalam konteks pembelajaran di sekolah dengan klien. Tiga perwakilan klien (Kepala Bidang PPA, Pengawas Perempuan dan Anak, dan Sekretariat) menilai berbagai

aspek penting dari permainan ini, termasuk kesesuaian materi dengan tema kekerasan terhadap anak, dampaknya terhadap pemahaman dan kesadaran siswa, desain visual, kejelasan instruksi, dan kesiapan keseluruhan untuk penggunaan di sekolah.

Semua aspek memperoleh respons "Ya" 100% secara bulat, menunjukkan penilaian yang sangat positif. Hal ini menegaskan bahwa materi sesuai dengan tema, visual menarik, mekanisme permainan efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang isu kekerasan, dan instruksi mudah diikuti. Hasil tersebut membuktikan bahwa *board game* telah tervalidasi dengan sangat baik, mendapat dukungan penuh dari klien, serta memenuhi kualitas edukatif yang dibutuhkan. Dengan demikian, *board game* ini siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.



Gambar 4.3 Diagram Penilaian *Pre-Project Board Game* oleh *Client*

4.1.8 Revisi berdasarkan Hasil Uji Coba

Evaluasi pra-proyek, yang dilakukan oleh tiga perwakilan klien, menghasilkan skor "Ya" 100% yang sempurna di semua area yang dinilai, yang menegaskan bahwa prototipe *board game* sepenuhnya memenuhi setiap kriteria yang diharapkan terkait materi, desain, dan kesesuaian untuk penggunaan di sekolah. Hasil yang luar biasa ini mendorong klien untuk

secara tegas menyatakan bahwa tidak diperlukan revisi tambahan untuk prototipe tersebut.

Tidak adanya perubahan yang diperlukan menunjukkan dengan kuat bahwa konsep, konten, dan tampilan visual permainan papan dianggap matang dan selaras sempurna dengan tujuan inti proyek: memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang masalah pelecehan anak. Lebih lanjut, validasi yang sempurna ini menggarisbawahi keberhasilan tim pengembang dalam menerjemahkan kebutuhan dan harapan spesifik klien secara akurat menjadi produk pendidikan yang efektif dan tepat.

Oleh karena itu, keputusan klien untuk tidak mewajibkan revisi menjadi konfirmasi yang kuat bahwa *board game* sepenuhnya siap untuk segera diimplementasikan di sekolah tanpa memerlukan modifikasi desain atau konten lebih lanjut.

4.2 Proses Produksi Karya Bidang

4.2.1 Mencetak Hasil Desain untuk Didistribusikan

Setelah *prototype board game* memperoleh persetujuan penuh dari klien tanpa revisi, proses berlanjut pada tahap pencetakan desain dalam jumlah yang dibutuhkan untuk pelaksanaan distribusi di sekolah. Tahapan ini merupakan langkah penting dalam mengubah hasil rancangan digital menjadi bentuk fisik yang siap digunakan sebagai media pembelajaran. Proses pencetakan dilakukan di salah satu percetakan yang berlokasi di Kota Semarang, dengan pengawasan dan arahan langsung dari Penulis guna memastikan kesesuaian hasil cetak dengan desain yang telah divalidasi sebelumnya.

Dalam pelaksanaannya, Penulis mengirimkan seluruh file desain kepada staf percetakan untuk diproses lebih lanjut. Staf percetakan kemudian melakukan penyesuaian ukuran dan tata letak (*layout*) sesuai dengan spesifikasi teknis yang telah ditetapkan oleh Penulis, agar setiap elemen permainan tercetak secara proporsional dan efisien pada lembar

kerja yang menjadi media cetak. Pemilihan jenis kertas pada tahap ini juga menjadi aspek penting yang diperhatikan untuk menjaga kualitas visual dan ketahanan fisik produk.

Untuk bagian label depan dan belakang kemasan permainan, digunakan kertas stiker HVS, karena memiliki tekstur yang halus dan daya rekat yang baik sehingga mampu menampilkan hasil cetak dengan warna yang tajam serta tahan lama. Sementara itu, untuk kartu permainan, dipilih kertas art carton 260gram yang memiliki ketebalan dan kekakuan optimal agar kartu tidak mudah rusak ketika digunakan berulang kali. Adapun lembar aturan permainan dan papan ular tangga dicetak menggunakan kertas art carton 210gram, yang relatif lebih tipis namun tetap kuat dan memberikan hasil cetak yang jelas serta mudah dibaca.

Melalui kombinasi bahan yang tepat dan pengawasan langsung selama proses pencetakan, seluruh komponen *board game* berhasil diproduksi dengan kualitas visual dan fungsional yang baik, sesuai dengan rancangan awal yang telah disetujui. Tahapan ini menandai selesainya proses produksi fisik dan menjadi dasar untuk melanjutkan kegiatan distribusi dan implementasi *board game* di lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif.

Tabel 4.2 Proses Pencetakan Hasil Desain

No.	1.	
Gambar		
Deskripsi	Penulis mengirimkan desain kepada staf percetakan, kemudian staf tersebut menyesuaikan ukuran yang saya minta ke dalam <i>layout</i> kertas yang akan menjadi media cetak.	
No.	2.	
Gambar		
Deskripsi	Jenis kertas yang digunakan untuk mencetak label depan dan belakang yaitu kertas stiker HVS.	
No.	3.	

Gambar		
Deskripsi	Jenis kertas yang digunakan untuk mencetak kartu permainan yaitu art carton 260.	
No.	4.	
Gambar		
Deskripsi	Kertas yang digunakan untuk mencetak lembar aturan permainan dan lembar ular tangga adalah kertas art carton 210.	
No.	5.	

Gambar	
Deskripsi	Hasil desain yang sudah dicetak.

4.2.2 Menyiapkan dan Mengemas Produk

Setelah seluruh hasil desain selesai dicetak sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, tahap selanjutnya adalah proses persiapan dan pengemasan komponen *board game*. Pada tahap ini, seluruh lembar hasil cetak diproses lebih lanjut agar siap disusun menjadi satu kesatuan produk yang utuh dan layak digunakan. Hasil cetakan terlebih dahulu dipotong secara manual oleh Penulis menggunakan penggaris besi dan cutter, menyesuaikan dengan ukuran aslinya yang telah dirancang pada tahap desain. Pemotongan manual ini dilakukan dengan penuh ketelitian untuk memastikan setiap sisi tercetak dengan presisi, serta menjaga kualitas tampilan agar tetap rapi dan sesuai proporsi desain awal.

Setelah proses pemotongan selesai, seluruh bagian *board game* dikelompokkan dan dikemas secara sistematis. Lembar aturan permainan dan papan ular tangga diikat menggunakan pita agar tidak terlipat, rusak, atau tercecer, sekaligus menjaga tampilannya agar tetap rapi ketika disimpan di dalam kotak. Sementara itu, kartu permainan dimasukkan ke dalam plastik *ziplock* untuk melindungi permukaannya dari kelembapan dan mempermudah penyimpanan. Komponen kecil seperti dadu dan bidak

permainan ditempatkan ke dalam kantung jaring serut, bertujuan agar tidak mudah terpecah serta tetap mudah diambil saat permainan akan dimainkan.

Seluruh komponen yang telah tertata dengan rapi kemudian dimasukkan ke dalam kotak berwarna merah yang sebelumnya telah ditemplei stiker label desain depan dan belakang sebagai identitas produk. Tahapan pengemasan ini dilakukan dengan memperhatikan aspek estetika dan kerapian agar *board game* tidak hanya fungsional tetapi juga menarik secara visual. Dengan selesainya proses ini, maka produk *board game* secara fisik telah benar-benar siap untuk didistribusikan ke sekolah-sekolah sebagai media pembelajaran yang telah melalui tahap desain, validasi, produksi, dan pengemasan secara menyeluruh.

Tabel 4.3 Proses Menyiapkan dan Mengemas Produk

No.	1.	
Gambar		
Deskripsi	Hasil cetak desain dipotong sesuai ukuran aslinya dari kertas cetak awal. Pemotongan dilakukan Penulis secara manual menggunakan penggaris besi dan <i>cutter</i>.	
No.	2.	

Gambar	
Deskripsi	Semua bagian <i>board game</i> yang sudah dicetak dan dipotong siap untuk dikemas.
No. 3.	
Gambar	
Deskripsi	Lembar aturan permainan dan lembar ular tangga diikat dengan menggunakan pita agar tidak rusak dan tetap terlihat rapi, serta bisa dimasukkan ke dalam kotak.

No.	4.	
Gambar		
Deskripsi	Kartu permainan dimasukkan ke dalam plastik <i>ziplock</i> .	
No.	5.	
Gambar		
Deskripsi	Dadu dan bidak diletakkan ke dalam kantung jaring serut agar tidak terpencar-pencar.	
No.	6.	

Gambar	
Deskripsi	Bagian-bagian dari <i>board game</i> yang sudah siap kemudian dikemas di dalam kotak berwarna merah yang sudah ditempel oleh stiker label.
No.	7.
Gambar	

Deskripsi	Produk <i>board game</i> selesai dikemas dalam kotak berwarna merah dan label yang sudah ditempelkan.
-----------	---

4.3 Tahap Pasca Produksi

Ketika tahap produksi selesai, seluruh komponen *board game* “Bergegas” yang meliputi kotak produk, kartu edukatif, dadu, bidak, lembar ular tangga dan instruksi bermain telah dicetak dan dikemas secara lengkap. Sebelum memasuki tahap pelaksanaan di sekolah, penulis melakukan pengecekan ulang terhadap kualitas hasil cetak, kelengkapan isi permainan, dan kesesuaian desain dengan versi yang telah divalidasi oleh klien. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk benar-benar siap digunakan dan tidak terdapat kekurangan teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan layak, *board game* kemudian diserahkan kepada pihak sekolah mitra melalui koordinasi dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) selaku klien. Tahapan ini menjadi jembatan penting antara fase produksi dan implementasi karena memastikan kesiapan media sebelum dilakukan kegiatan praktik serta monitoring di sekolah. Pada tahap pasca produksi ini, rencana yang sudah dibuat sedari awal mulai dijalankan.

4.3.1 Monitoring

Proses *monitoring* dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan distribusi dan praktik memainkan *board game* ular tangga edukatif di SMPTQ Pangeran Diponegoro, Semarang. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang telah melalui proses desain, validasi, dan produksi dapat berfungsi secara optimal ketika diterapkan di lingkungan pembelajaran nyata. *Monitoring* tidak hanya berfokus pada pendistribusian fisik produk, tetapi juga mencakup pengamatan terhadap bagaimana siswa dan guru berinteraksi dengan *board game* tersebut, sejauh mana instruksi permainan dapat dipahami, serta bagaimana dinamika belajar sambil bermain terjadi di kelas.

Kegiatan pelaksanaan dan praktik memainkan *board game* ular tangga edukatif “Bergegas” diawali dengan tahap persiapan pada pukul 08.20 hingga 08.30 WIB. Pada tahap ini, penulis bersama tim berangkat menuju sekolah dan menyiapkan seluruh perlengkapan yang berkaitan dengan acara. Acara dimulai dengan sesi pembukaan pada pukul 08.45 hingga 08.50 WIB, di mana penulis menyapa para siswa, memperkenalkan diri, serta menyampaikan maksud, tujuan, dan susunan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya, pada pukul 08.50 hingga 09.30 WIB, acara dilanjutkan dengan sesi sosialisasi tentang kekerasan terhadap anak yang dibawakan oleh perwakilan klien, yaitu Ibu Ani Wardani dari Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang. Materi yang disampaikan berfokus pada isu kekerasan anak yang sedang meningkat, khususnya kasus pelecehan seksual di Kota Semarang. Setelah itu, pada pukul 09.30 hingga 09.40 WIB, para siswa mengikuti *pre-test* menggunakan Google Form melalui ponsel masing-masing. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal mereka mengenai topik kekerasan terhadap anak sebelum memainkan *board game*.

Setelah sesi *pre-test*, penulis memberikan penjelasan singkat mengenai produk pada pukul 09.40 hingga 09.45 WIB. Penjelasan ini mencakup pengenalan *board game*, aturan permainan, serta tujuan dari pembuatannya agar para siswa memahami konteks kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian, pada pukul 09.45 hingga 10.10 WIB, para siswa mulai memainkan *board game* ular tangga edukatif “Bergegas”. Selama permainan berlangsung, penulis memperhatikan keaktifan siswa dan memberikan bimbingan apabila terdapat kelompok yang merasa bingung terhadap mekanisme permainan.

Setelah permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan *post-test* pada pukul 10.10 hingga 10.20 WIB. Tes ini bertujuan untuk mengukur

peningkatan pengetahuan para siswa setelah mereka berinteraksi langsung dengan *board game*. Selanjutnya, pada pukul 10.20 hingga 10.30 WIB, dilakukan sesi tanya jawab yang dikombinasikan dengan pembagian hadiah sebagai bentuk apresiasi dan hiburan. Setelah itu, para siswa diminta mengisi Google Form penilaian kepuasan audiens pada pukul 10.30 hingga 10.40 WIB untuk memberikan umpan balik terkait kesan mereka terhadap *board game* yang dimainkan. Acara kemudian ditutup dengan sesi dokumentasi bersama pada pukul 10.40 hingga 10.45 WIB sebagai penanda berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan.

Tabel 4.4 Urutan Tata Acara yang Mencakup Kegiatan *Monitoring*

No.	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Persiapan	08.20 – 08.30 WIB	Berangkat ke sekolah dan menyiapkan barang-barang yang berkaitan dengan acara bersama tim.
 (Setting laptop dan proyektor)  (Para siswa masuk dan bersiap)			



(mempersiapkan *board game* ular tangga edukatif)

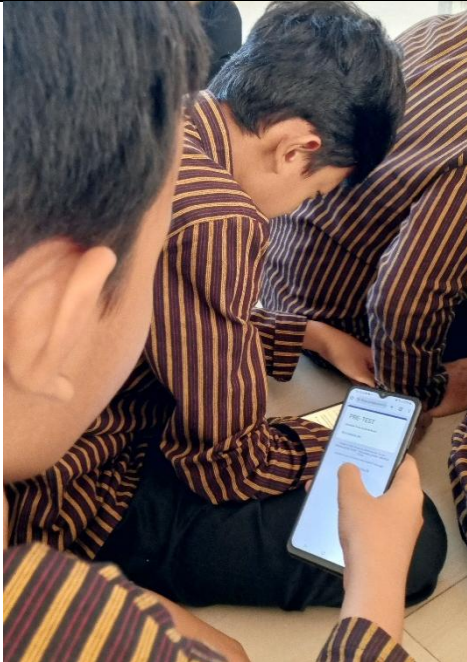
2.	Pembukaan	08.45 – 08.50 WIB	Menyapa para siswa, memperkenalkan diri, dan menyampaikan maksud dan tujuan, serta runtutan acara, dilakukan oleh Penulis.
	 (Pembukaan acara)		

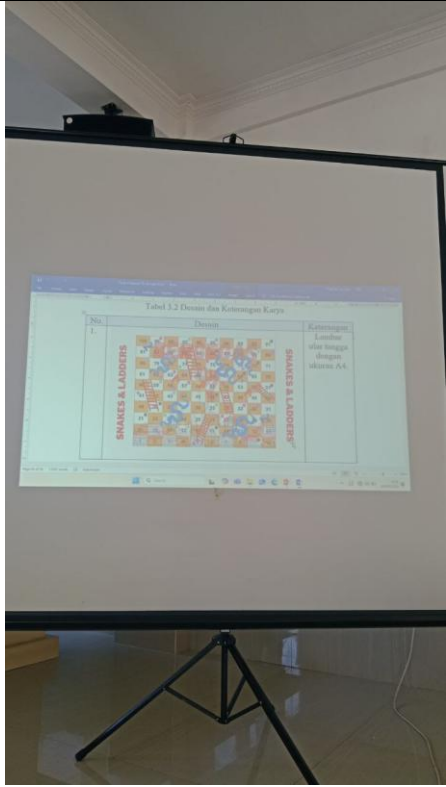
3.	Sosialisasi Tentang Kekerasan Terhadap Anak sebagai acara pembuka sebelum praktik memainkan <i>board game</i> .	08.50 – 09.30 WIB	Dilakukan oleh perwakilan klien, yaitu Ibu Ani Wardani. Materi yang disampaikan berkaitan dengan kasus kekerasan anak yang sedang meningkat di Kota Semarang yaitu pelecehan seksual.
----	---	-------------------	---



(Materi kekerasan terhadap anak)

4.	Para Siswa Melakukan <i>Pre-Test</i>	09.30 – 09.40 WIB	<i>Pre-test</i> dilakukan untuk mengukur seberapa dalam
----	--------------------------------------	-------------------	---

			pengetahuan para siswa mengenai materi kekerasan terhadap anak sebelum memainkan <i>board game</i> ular tangga edukatif. Para siswa mengerjakan <i>pre-test</i> pada Google Form melalui ponsel masing-masing.
 (Pengisian <i>pre-test</i>)			
5.	Penjelasan Produk	09.40 – 09.45 WIB	Tujuannya adalah agar para siswa mengerti apa produk yang akan dimainkan, peraturan permainan, dan tujuan diciptakannya produk ini. Penjelasan produk

			dilakukan oleh Penulis.
  (Menjelaskan produk dan menampilkan bagian-bagiannya di layar)			
6.	Praktik Memainkan <i>Board Game</i> Ular Tangga	09.45 – 10.10 WIB	Para siswa mencoba untuk memainkan produk <i>board game</i> ular tangga edukatif. Keaktifan para siswa penulis perhatikan. Apabila di tengah permainan para siswa ada yang merasa bingung, Penulis segera membantu

			untuk menjelaskannya.
	  		





(Sesi praktik memainkan *board game* ular tangga edukatif)

7.	Para Siswa Melakukan <i>Post-Test</i>	10.10 – 10.20 WIB	<i>Post-test</i> dilakukan untuk mengukur seberapa dalam pengetahuan para siswa tentang kekerasan terhadap anak setelah mencoba memainkan produk <i>board game</i> ular tangga edukatif. Para siswa mengerjakan <i>post-test</i> pada Google Form melalui ponsel masing-masing.
----	---------------------------------------	-------------------	---

	 (Pengisian Google Form untuk <i>post-test</i>)		
8.	Sesi Tanya Jawab dan Pembagian Hadiah	10.20 – 10.30 WIB	Sebagai bagian hiburan dari acara ini, maka dilakukan sesi tanya jawab mengenai hal-hal berkaitan dengan acara ini.



9.	Pengisian <i>Form</i> Kepuasan <i>Audience</i>	10.30 – 10.40 WIB	Pengisian <i>Google</i> <i>Form</i> ini dilakukan oleh para siswa untuk mengetahui pendapat mereka tentang <i>board</i>
----	---	----------------------	---

			game ular tangga edukatif ini.
	 (Pengisian Google Form untuk survei kepuasan audiens)		
10.	Penutupan dan Dokumentasi	10.40 - 10.45 WIB	Menutup acara dan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut serta.
	 (Penutupan dan dokumentasi)		

Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak, yaitu *client*, para siswa, para guru, dan Penulis serta tim relawan yang akan membantu penulis di sekolah.

4.3.2 Evaluasi

Setelah dilakukannya proses distribusi dan monitoring, kegiatan evaluasi dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan apakah *project* ini berhasil sesuai dengan yang direncanakan. Penilaian terhadap keberjalanan *project* ini dilakukan oleh pihak klien, pihak guru sekolah, dan para siswa.

a. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Para Siswa

Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan para siswa sebelum memainkan *board game* ular tangga edukatif, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan para siswa setelah memainkan *board game* ular tangga edukatif.

Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Pertanyaan	Isian
1.	Nama lengkap	Isian teks singkat
2.	Nomor telepon/email	Isian teks singkat
3.	Tingkat sekolah	Pilihan ganda (SMP/ sederajat, SMA/ sederajat)
4.	Usia	Pilihan ganda (12–18 tahun)
5.	Asal Kecamatan di Semarang	Pilihan ganda (daftar kecamatan)
6.	Asal Sekolah	Isian teks singkat

7.	Jenis Kelamin	Pilihan ganda (Laki-laki, Perempuan)
8.	Apakah kamu mengetahui secara umum apa itu kekerasan terhadap anak?	Skala Likert 5 poin
9..	Apakah kamu tahu bentuk-bentuk kekerasan terhadap anak?	Skala Likert 5 poin
10.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan fisik?	Skala Likert 5 poin
11.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan verbal?	Skala Likert 5 poin
12.	Apakah kamu tahu apa itu <i>cyberbullying</i> ?	Skala Likert 5 poin
13.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan emosional?	Skala Likert 5 poin
14.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan seksual?	Skala Likert 5 poin
15.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan fisik?	Skala Likert 5 poin
16.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan verbal?	Skala Likert 5 poin
17.	Apakah kamu tahu dampak dari <i>bullying</i> ?	Skala Likert 5 poin
18.	Kekerasan seksual sangat berbahaya.	Skala Likert 5 poin
19.	Dengan melihat kekerasan, suatu saat kemungkinan bisa melakukan kekerasan juga.	Skala Likert 5 poin
20.	Apakah kamu tahu kontak untuk aduan kekerasan di Kota Semarang?	Skala Likert 5 poin
21.	Seberapa penting pengetahuan mengenai kekerasan terhadap anak?	Skala Likert 5 poin

22.	Kamu sudah mengetahui bagaimana cara mencegah kekerasan dan berbagai bentuk.	Skala Likert 5 poin
23.	Kamu tahu perlindungan hukum mengenai kekerasan terhadap anak.	Skala Likert 5 poin

- ***Pre-Test***

Pre-test ini dilakukan oleh para siswa sejumlah 53 orang. Hasil *pre-test* ini akan menunjukkan sejauh apa pengetahuan mereka tentang kekerasan terhadap anak sebelum memainkan *board game* ular tangga edukatif “Bergegas.”

Tabel 4.6 Laporan Hasil *Pre-Test* 53 Peserta

No.	Pertanyaan dan Pernyataan	Rangkuman Hasil Jawaban (%)	
1.	Apakah kamu mengetahui secara umum apa itu kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	11,3
		Tahu	79,2
		Netral	9,4
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
2.	Apakah kamu tahu bentuk-bentuk kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	3,8
		Tahu	67,9
		Netral	28,3
		Tidak tahu	0

		Sangat tidak tahu	0
3.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan fisik?	Sangat tahu	26,4
		Tahu	67,9
		Netral	5,7
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
4.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan verbal?	Sangat tahu	11,3
		Tahu	52,8
		Netral	26,4
		Tidak tahu	9,4
		Sangat tidak tahu	0
5.	Apakah kamu tahu apa itu <i>cyberbullying</i> ?	Sangat tahu	11,3
		Tahu	52,8
		Netral	26,4
		Tidak tahu	9,4
		Sangat tidak tahu	0
6.		Sangat tahu	9,4

	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan emosional?	Tahu	47,2
		Netral	28,3
		Tidak tahu	15,1
		Sangat tidak tahu	0
7.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan seksual?	Sangat tahu	18,9
		Tahu	66
		Netral	11,3
		Tidak tahu	3,8
		Sangat tidak tahu	0
8.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan fisik?	Sangat tahu	13,2
		Tahu	69,8
		Netral	13,2
		Tidak tahu	1,9
		Sangat tidak tahu	1,9
9.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan verbal?	Sangat tahu	5,7
		Tahu	45,3
		Netral	34
		Tidak tahu	15,1

		Sangat tidak tahu	5,7
10.	Apakah kamu tahu dampak dari <i>bullying</i> ?	Sangat tahu	39,6
		Tahu	56,6
		Netral	1,9
		Tidak tahu	1,9
		Sangat tidak tahu	
11.	Kekerasan seksual sangat berbahaya.	Sangat setuju	60,4
		Setuju	34
		Netral	5,7
		Tidak setuju	0
		Sangat tidak setuju	0
12.	Dengan melihat kekerasan, suatu saat kemungkinan bisa melakukan kekerasan juga.	Sangat setuju	3,8
		Setuju	26,4
		Netral	35,8
		Tidak setuju	18,9
		Sangat tidak setuju	15,1
13.		Sangat tahu	5,7

	Apakah kamu tahu kontak untuk aduan kekerasan di Kota Semarang?	Tahu	22,6
		Netral	24,5
		Tidak tahu	43,4
		Sangat tidak tahu	3,8
14.	Seberapa penting pengetahuan mengenai kekerasan terhadap anak?	Sangat penting	56,6
		Penting	35,8
		Netral	7,5
		Tidak penting	0
		Sangat tidak penting	0
15.	Apakah kamu sudah mengetahui bagaimana cara mencegah kekerasan dan berbagai bentuk?	Sangat tahu	9,4
		Tahu	52,8
		Netral	28,3
		Tidak tahu	9,4
		Sangat tidak tahu	0
16.	Apakah kamu tahu perlindungan hukum mengenai kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	3,8
		Tahu	35,8
		Netral	34

		Tidak tahu	24,5
		Sangat tidak tahu	1,9

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* ini antara lain:

➤ **Pengetahuan dasar sudah cukup baik**

Sebanyak 90,5% siswa (11,3% sangat tahu; 79,2% tahu) memahami secara umum apa itu kekerasan terhadap anak. Namun masih ada 9,4% yang netral, menunjukkan sebagian siswa belum benar-benar yakin.

➤ **Pemahaman bentuk-bentuk kekerasan belum merata**

Kekerasan fisik paling dipahami (94,3% tahu/sangat tahu), kekerasan seksual juga cukup tinggi (84,9% tahu/sangat tahu), sebaliknya, pemahaman tentang kekerasan verbal (64,1%), *cyberbullying* (64,1%), dan kekerasan emosional (56,6%) masih lebih rendah, dengan banyak siswa menjawab netral atau tidak tahu.

➤ **Pemahaman dampak kekerasan bervariasi**

Dampak *bullying* sangat dipahami (96,2% tahu/sangat tahu), dampak kekerasan fisik dipahami cukup baik (83% tahu/sangat tahu), dampak kekerasan verbal justru paling lemah, hanya 51% tahu/sangat tahu, sementara 34% netral dan 20,8% tidak tahu.

➤ **Kesadaran terhadap bahaya kekerasan seksual tinggi**

Sebanyak 94,4% setuju/sangat setuju bahwa kekerasan seksual sangat berbahaya, hanya 5,7% yang netral.

➤ **Pemahaman tentang siklus kekerasan masih lemah**

Pada pernyataan “melihat kekerasan bisa mendorong ikut melakukan kekerasan”, hanya 30,2% setuju/sangat setuju, sedangkan 35,8% netral dan 34% tidak setuju/sangat tidak setuju. Artinya siswa belum memahami konsep siklus kekerasan dengan baik.

➤ **Pengetahuan tentang jalur pelaporan sangat rendah**

Hanya 28,3% yang tahu/sangat tahu kontak aduan kekerasan di Kota Semarang, sementara 47,2% tidak tahu/sangat tidak tahu dan 24,5% netral.

➤ **Kesadaran akan pentingnya isu tinggi**

Sebagian besar siswa (92,4%) menilai bahwa pengetahuan mengenai kekerasan terhadap anak itu penting/sangat penting.

➤ **Pencegahan dan perlindungan hukum masih kurang**

Hanya 62,2% yang tahu/sangat tahu cara mencegah kekerasan. Pengetahuan tentang perlindungan hukum lebih rendah lagi, hanya 39,6% tahu/sangat tahu, sementara 60,4% lainnya netral/tidak tahu.

Secara umum *pre-test* ini menunjukkan bahwa kesadaran para siswa tentang kekerasan secara fisik, seksual, dan *bullying* sudah cukup baik, namun untuk kekerasan yang cenderung non fisik seperti verbal, emosional, dan *cyberbullying*, serta dampak kekerasan verbal dan pengetahuan praktis tentang jalur pelaporan juga perlindungan hukum masih cenderung kurang.

Berdasarkan hasil survei pra-proyek (BAB I) dan *pre-test* yang dilakukan sebelum implementasi *board game* edukatif tentang kekerasan terhadap anak, dapat ditemukan sejumlah kesamaan pola temuan sekaligus indikasi urgensi intervensi edukatif di kalangan siswa SMP. Kedua instrumen ini sama-sama menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pemahaman teoretis dasar yang cukup baik mengenai konsep umum kekerasan terhadap anak, namun masih mengalami kelemahan signifikan dalam aspek praktis, seperti tindakan pencegahan, pelaporan, serta pemahaman terhadap perlindungan hukum.

Dari segi kesadaran dasar, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (90,5%) telah mengetahui pengertian kekerasan terhadap anak, sedangkan hasil survei pra-proyek juga

memperlihatkan bahwa mayoritas responden (54%) menyatakan tahu atau sangat tahu tentang bentuk-bentuk kekerasan. Kedua data ini menegaskan bahwa pengetahuan konseptual tentang isu kekerasan anak sudah mulai terbentuk dengan baik. Hal ini menjadi indikator positif bahwa edukasi dasar mengenai definisi dan jenis-jenis kekerasan telah menjangkau kalangan pelajar.

Namun, baik pada hasil survei pra-proyek maupun *pre-test*, ditemukan kesenjangan pada aspek pengetahuan lanjutan dan aplikatif. Dalam survei pra-proyek, sebanyak 56% responden tidak tahu atau tidak yakin ke mana harus melapor ketika menemukan kasus kekerasan, dan 66% tidak mengetahui kontak aduan di Kota Semarang. Hasil ini sejalan dengan data *pre-test* yang menunjukkan hanya 28,3% siswa tahu atau sangat tahu jalur pelaporan kekerasan, sementara sisanya (71,7%) masih netral atau tidak tahu. Temuan ini menandakan bahwa meskipun siswa mampu mengenali kekerasan, mereka belum memiliki kapasitas praktis untuk bertindak atau mencari bantuan, sehingga berisiko memperpanjang atau memperparah dampak kekerasan yang terjadi.

Kesamaan lain juga tampak dalam aspek pengetahuan pencegahan dan perlindungan hukum. Pada survei pra-proyek, 54% responden tidak tahu cara mencegah kekerasan dan 56% tidak memahami perlindungan hukum, sedangkan dalam *pre-test*, hanya 62,2% yang tahu atau sangat tahu cara pencegahan, dan bahkan hanya 39,6% yang memahami perlindungan hukum. Pola ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami hak-hak hukum mereka dan strategi perlindungan diri, sehingga pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman menjadi sangat penting untuk menutup celah tersebut.

Dari kedua hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa urgensi intervensi edukatif dalam bentuk media pembelajaran interaktif seperti *board game* menjadi sangat tinggi. Keduanya memperlihatkan kebutuhan mendesak untuk menguatkan pemahaman aplikatif dan kesadaran kritis siswa, bukan hanya mengenali bentuk kekerasan, tetapi juga mengetahui langkah nyata dalam pencegahan dan penanganannya. Dengan demikian, proyek pengembangan *board game* edukatif ini menjadi relevan sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, membantu siswa memahami isu kekerasan anak secara utuh baik dari sisi konsep, dampak, hingga tindakan nyata yang dapat dilakukan.

- **Post-Test**

Post-test juga dilakukan para siswa tersebut untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan mereka tentang kekerasan terhadap anak setelah memainkan *board game*.

Tabel 4.7 Laporan Hasil *Post-Test* 53 Peserta

No.	Pertanyaan dan Pernyataan	Rangkuman Hasil Jawaban (%)	
1.	Apakah kamu mengetahui secara umum apa itu kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	37,7
		Tahu	54,7
		Netral	7,5
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0

2.	Apakah kamu tahu bentuk-bentuk kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	45,3
		Tahu	39,6
		Netral	15,1
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
3.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan fisik?	Sangat tahu	45,3
		Tahu	49,1
		Netral	5,7
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
4.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan verbal?	Sangat tahu	39,6
		Tahu	47,2
		Netral	9,4
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
5.	Apakah kamu tahu apa itu <i>cyberbullying</i> ?	Sangat tahu	43,4
		Tahu	37,7
		Netral	13,2

		Tidak tahu	5,7
		Sangat tidak tahu	0
6.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan emosional?	Sangat tahu	41,5
		Tahu	32,1
		Netral	20,8
		Tidak tahu	5,7
		Sangat tidak tahu	0
7.	Apakah kamu tahu apa itu kekerasan seksual?	Sangat tahu	45,3
		Tahu	41,5
		Netral	13,2
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
8.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan fisik?	Sangat tahu	43,4
		Tahu	47,2
		Netral	7,5
		Tidak tahu	1,9
		Sangat tidak tahu	0

9.	Apakah kamu tahu dampak kekerasan verbal?	Sangat tahu	41,5
		Tahu	37,7
		Netral	13,2
		Tidak tahu	7,5
		Sangat tidak tahu	0
10.	Apakah kamu tahu dampak dari <i>bullying</i> ?	Sangat tahu	47,2
		Tahu	43,4
		Netral	9,4
		Tidak tahu	0
		Sangat tidak tahu	0
11.	Kekerasan seksual sangat berbahaya.	Sangat setuju	64,2
		Setuju	32,1
		Netral	3,8
		Tidak setuju	0
		Sangat tidak setuju	0
12.	Dengan melihat kekerasan, suatu saat kemungkinan bisa melakukan kekerasan juga.	Sangat setuju	39,6
		Setuju	24,4
		Netral	17

		Tidak setuju	13,2
		Sangat tidak setuju	3,8
13.	Apakah kamu tahu kontak untuk aduan kekerasan di Kota Semarang?	Sangat tahu	37,7
		Tahu	24,5
		Netral	17
		Tidak tahu	15,1
		Sangat tidak tahu	5,7
14.	Seberapa penting pengetahuan mengenai kekerasan terhadap anak?	Sangat penting	62,3
		Penting	32,1
		Netral	5,7
		Tidak penting	0
		Sangat tidak penting	0
15.	Apakah kamu sudah mengetahui bagaimana cara mencegah kekerasan dan berbagai bentuk?	Sangat tahu	41,5
		Tahu	43,4
		Netral	13,2
		Tidak tahu	1,9

		Sangat tidak tahu	0
16.	Apakah kamu tahu perlindungan hukum mengenai kekerasan terhadap anak?	Sangat tahu	39,6
		Tahu	30,2
		Netral	17
		Tidak tahu	13,2
		Sangat tidak tahu	0

Hasil yang diperoleh dari *post-test* ini adalah:

- **Pengetahuan umum tentang kekerasan anak meningkat**
Sebanyak 92,4% siswa (37,7% sangat tahu; 54,7% tahu) memahami secara umum apa itu kekerasan terhadap anak, naik dari *pre-test* (90,5%). Hanya 7,5% yang masih netral.
- **Pemahaman bentuk-bentuk kekerasan semakin baik**
Setelah memainkan *board game*, 84,9% siswa (45,3% sangat tahu; 39,6% tahu) mengenali bentuk-bentuk kekerasan, meningkat pesat dari *pre-test* (71,7%).
- **Kekerasan fisik tetap paling mudah dikenali**
Sebanyak 94,4% siswa (45,3% sangat tahu; 49,1% tahu) memahami kekerasan fisik. Persentase ini stabil dibandingkan *pre-test* (94,3%), namun kategori sangat tahu meningkat hampir dua kali lipat.
- **Pemahaman kekerasan verbal lebih kuat**
Pada *post-test*, 86,8% siswa (39,6% sangat tahu; 47,2% tahu) memahami kekerasan verbal, meningkat tajam dari *pre-test* (64,1%).

➤ **Cyberbullying lebih dikenal**

Sebanyak 81,1% siswa (43,4% sangat tahu; 37,7% tahu) mengetahui *cyberbullying*, meningkat dari *pre-test* (64,1%).

➤ **Kekerasan emosional lebih dipahami**

73,6% siswa (41,5% sangat tahu; 32,1% tahu) memahami kekerasan emosional, meningkat dari *pre-test* (56,6%).

➤ **Kekerasan seksual lebih jelas dipahami**

86,8% siswa (45,3% sangat tahu; 41,5% tahu) paham kekerasan seksual, lebih tinggi dibanding *pre-test* (84,9%).

➤ **Dampak kekerasan fisik semakin dipahami**

90,6% siswa (43,4% sangat tahu; 47,2% tahu) mengetahui dampaknya, meningkat dari *pre-test* (83%).

➤ **Pemahaman dampak kekerasan verbal meningkat signifikan**

79,2% siswa (41,5% sangat tahu; 37,7% tahu) paham dampaknya, naik tajam dari *pre-test* (51%).

➤ **Pengetahuan tentang dampak *bullying* tetap tinggi**

90,6% siswa (47,2% sangat tahu; 43,4% tahu) memahami dampaknya. Walaupun turun sedikit dari *pre-test* (96,2%), kategori sangat tahu meningkat.

➤ **Kesadaran bahaya kekerasan seksual tetap tinggi**

96,3% siswa (64,2% sangat setuju; 32,1% setuju) menyatakan kekerasan seksual berbahaya, konsisten dengan *pre-test* (94,4%).

➤ **Pemahaman siklus kekerasan meningkat**

64% siswa setuju/sangat setuju bahwa melihat kekerasan bisa mendorong ikut melakukan, naik signifikan dari *pre-test* (30,2%). Jumlah jawaban netral dan tidak setuju menurun.

➤ **Pengetahuan jalur pelaporan meningkat pesat**

Sebanyak 62,2% siswa (37,7% sangat tahu; 24,5% tahu) mengetahui kontak aduan kekerasan di Kota Semarang, meningkat drastis dari *pre-test* (28,3%).

➤ **Kesadaran pentingnya isu semakin menguat**

94,4% siswa (62,3% sangat penting; 32,1% penting) menilai pentingnya pengetahuan kekerasan anak, naik dari *pre-test* (92,4%).

➤ **Pemahaman cara pencegahan meningkat signifikan**

84,9% siswa (41,5% sangat tahu; 43,4% tahu) mengetahui cara mencegah kekerasan, naik dari *pre-test* (62,2%).

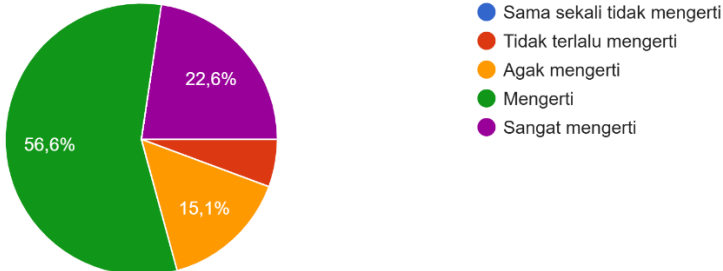
➤ **Pengetahuan perlindungan hukum membaik**

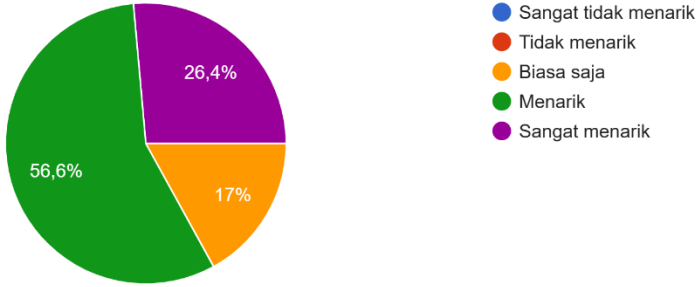
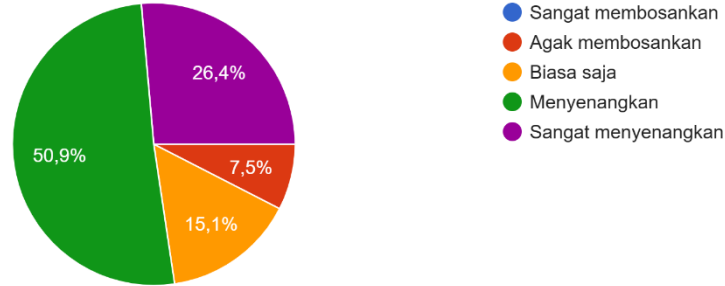
69,8% siswa (39,6% sangat tahu; 30,2% tahu) memahami perlindungan hukum, meningkat pesat dari *pre-test* (39,6%).

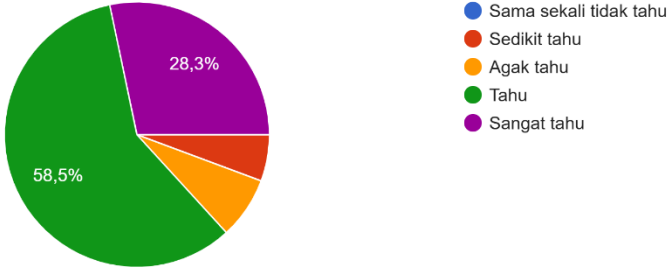
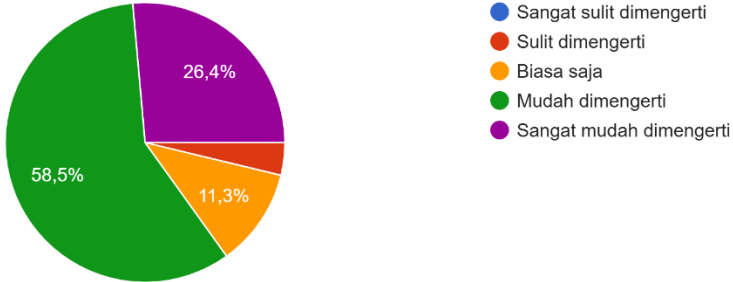
b. Hasil Survei Pendapat Audience

Para siswa mengisi Google Form dalam survei ini. Setelah memainkan *board game* dan mengisi *post-test* Penulis perlu mengetahui pendapat dari semua siswa yang mengikuti kegiatan ini tentang *board game* ular tangga edukatif ‘Bergegas’ untuk mengukur sejauh apa keberhasilan target yang ingin dicapai.

Tabel 4.8 Hasil Survei Pendapat Audience

No.	Diagram
1.	Apakah kamu mengerti cara bermain permainan ini? 53 jawaban  ● Sama sekali tidak mengerti ● Tidak terlalu mengerti ● Agak mengerti ● Mengerti ● Sangat mengerti
Ket.	Mayoritas menjawab mengerti dan sangat mengerti dengan jumlah persentase 79,2%, <i>Board game</i> ini cenderung mudah dimengerti.

2.	Apakah tampilannya (gambar, warna, desain) menarik untukmu? 53 jawaban  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat tidak menarik</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Tidak menarik</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Biasa saja</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>Menarik</td> <td>56,6%</td> </tr> <tr> <td>Sangat menarik</td> <td>26,4%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat tidak menarik	0%	Tidak menarik	0%	Biasa saja	17%	Menarik	56,6%	Sangat menarik	26,4%
Kategori	Persentase												
Sangat tidak menarik	0%												
Tidak menarik	0%												
Biasa saja	17%												
Menarik	56,6%												
Sangat menarik	26,4%												
Ket.	Mayoritas menjawab menarik dan sangat menarik dengan jumlah persentase 83%. <i>Board game</i> ini memiliki daya tarik tersendiri.												
3.	Menurutmu, apakah permainan ini membosankan atau menyenangkan? 53 jawaban  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat membosankan</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Agak membosankan</td> <td>7,5%</td> </tr> <tr> <td>Biasa saja</td> <td>15,1%</td> </tr> <tr> <td>Menyenangkan</td> <td>50,9%</td> </tr> <tr> <td>Sangat menyenangkan</td> <td>26,4%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat membosankan	0%	Agak membosankan	7,5%	Biasa saja	15,1%	Menyenangkan	50,9%	Sangat menyenangkan	26,4%
Kategori	Persentase												
Sangat membosankan	0%												
Agak membosankan	7,5%												
Biasa saja	15,1%												
Menyenangkan	50,9%												
Sangat menyenangkan	26,4%												
Ket	Mayoritas menjawab menyenangkan dan sangat menyenangkan dengan jumlah persentase 77,3%. <i>Board game</i> ini terbukti dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan.												

4.	Apakah kamu jadi tahu lebih banyak tentang kekerasan terhadap remaja setelah bermain? 53 jawaban  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sama sekali tidak tahu</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Sedikit tahu</td> <td>3.9%</td> </tr> <tr> <td>Agak tahu</td> <td>11.3%</td> </tr> <tr> <td>Tahu</td> <td>58.5%</td> </tr> <tr> <td>Sangat tahu</td> <td>28.3%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sama sekali tidak tahu	0%	Sedikit tahu	3.9%	Agak tahu	11.3%	Tahu	58.5%	Sangat tahu	28.3%
Kategori	Persentase												
Sama sekali tidak tahu	0%												
Sedikit tahu	3.9%												
Agak tahu	11.3%												
Tahu	58.5%												
Sangat tahu	28.3%												
Ket.	Mayoritas menjawab tahu dan sangat tahu dengan jumlah persentase yaitu 86,8%. <i>Board game</i> ini bisa meningkatkan pengetahuan para siswa tentang kekerasan terhadap anak.												
5.	Apakah informasi yang diberikan dalam permainan mudah dimengerti? 53 jawaban  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat sulit dimengerti</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Sulit dimengerti</td> <td>3.9%</td> </tr> <tr> <td>Biasa saja</td> <td>11.3%</td> </tr> <tr> <td>Mudah dimengerti</td> <td>58.5%</td> </tr> <tr> <td>Sangat mudah dimengerti</td> <td>26.4%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat sulit dimengerti	0%	Sulit dimengerti	3.9%	Biasa saja	11.3%	Mudah dimengerti	58.5%	Sangat mudah dimengerti	26.4%
Kategori	Persentase												
Sangat sulit dimengerti	0%												
Sulit dimengerti	3.9%												
Biasa saja	11.3%												
Mudah dimengerti	58.5%												
Sangat mudah dimengerti	26.4%												
Ket	Mayoritas menjawab mudah dipahami dan sangat mudah dipahami dengan jumlah persentase yaitu 84,9%. <i>Board game</i> ini mengandung informasi yang mudah dipahami oleh para siswa.												

6.	Menurutmu, apakah materi tentang kekerasan penting untuk dipelajari oleh anak SMP? 53 jawaban <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat tidak penting</td> <td>4,3%</td> </tr> <tr> <td>Tidak penting</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Netral</td> <td>15,1%</td> </tr> <tr> <td>Penting</td> <td>43,4%</td> </tr> <tr> <td>Sangat penting</td> <td>47,2%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat tidak penting	4,3%	Tidak penting	0%	Netral	15,1%	Penting	43,4%	Sangat penting	47,2%
Kategori	Persentase												
Sangat tidak penting	4,3%												
Tidak penting	0%												
Netral	15,1%												
Penting	43,4%												
Sangat penting	47,2%												
Ket.	Mayoritas menjawab sangat penting dan penting, jumlah persentasenya yaitu 90,5%. Para siswa menyadari bahwa materi kekerasan terhadap anak penting untuk dipelajari.												
7.	Kalau kamu punya teman yang belum main, apakah kamu akan merekomendasikan permainan ini? 53 jawaban <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat tidak merekomendasikan</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Tidak merekomendasikan</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Biasa saja</td> <td>15,1%</td> </tr> <tr> <td>Merekomendasikan</td> <td>56,6%</td> </tr> <tr> <td>Sangat merekomendasikan</td> <td>28,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat tidak merekomendasikan	0%	Tidak merekomendasikan	0%	Biasa saja	15,1%	Merekomendasikan	56,6%	Sangat merekomendasikan	28,3%
Kategori	Persentase												
Sangat tidak merekomendasikan	0%												
Tidak merekomendasikan	0%												
Biasa saja	15,1%												
Merekomendasikan	56,6%												
Sangat merekomendasikan	28,3%												
Ket.	Jawaban mayoritasnya adalah merekomendasikan dan sangat merekomendasikan dengan jumlah persentase 84,9%. Para siswa artinya mau membagikan pengalamannya yang positif saat memainkan <i>board game</i> ini.												

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan setelah kegiatan praktik memainkan *board game* edukatif “Bergegas” di kalangan siswa SMP, diperoleh respon yang sangat positif terhadap berbagai aspek permainan. Secara umum, siswa menilai bahwa *board game* ini mudah dimengerti, dengan mayoritas responden (79,2%) menyatakan mengerti dan sangat mengerti terhadap aturan serta cara bermainnya. Hal ini menunjukkan bahwa instruksi dan mekanisme

permainan dirancang dengan baik dan mampu dipahami oleh peserta didik pada tingkat usia tersebut. Selain mudah dimengerti, permainan ini juga dinilai menarik dan menyenangkan, di mana 83% siswa menyatakan permainan ini menarik atau sangat menarik, dan 77,3% menyatakan permainan ini menyenangkan atau sangat menyenangkan. Hasil ini menegaskan bahwa Bergegas memiliki daya tarik visual dan interaktif yang tinggi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak membosankan.

Dari sisi manfaat edukatif, sebanyak 86,8% siswa menyatakan tahu dan sangat tahu setelah memainkan permainan, yang berarti Bergegas efektif dalam meningkatkan pengetahuan mereka tentang isu kekerasan terhadap anak. Persentase tinggi ini menunjukkan keberhasilan *board game* sebagai media pembelajaran yang informatif sekaligus reflektif, karena siswa tidak hanya bermain tetapi juga memahami isi pesan yang disampaikan melalui setiap langkah permainan. Selain itu, 84,9% siswa menilai informasi dalam permainan mudah dipahami, menandakan bahwa konten yang disajikan telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif dan bahasa siswa SMP, sehingga pesan edukatifnya tersampaikan secara jelas dan tidak rumit.

Lebih lanjut, kesadaran siswa terhadap pentingnya topik kekerasan terhadap anak juga sangat tinggi, dibuktikan dengan 90,5% responden menyatakan bahwa materi ini penting atau sangat penting untuk dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran moral dan empati sosial terhadap isu kekerasan. Selain itu, sebanyak 84,9% siswa merekomendasikan atau sangat merekomendasikan *board game* ini, yang berarti mereka memiliki

pengalaman positif selama bermain dan bersedia membagikannya kepada orang lain.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa *board game* “Bergegas” berhasil menjadi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna, karena tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kekerasan terhadap anak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, serta mendorong partisipasi aktif dan kesadaran sosial di kalangan peserta didik.

c. Hasil Penilaian Pihak Sekolah

Penilaian terhadap *project* media edukasi berupa *board game* ular tangga edukatif ini tidak luput dari penilaian pihak sekolah sebagai perantara Penulis dan para audiens yaitu para siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pihak SMPTQ Pangeran Diponegoro menyambut baik kehadiran inovasi ini. Berikut adalah tabel yang berisi validasi tentang *board game* edukatif ini, yang penulis ambil dari tiga orang perwakilan guru yang salah satunya adalah guru yang menangani kesiswaan.

Tabel 4.9 Tabel Validasi dari Pihak Sekolah

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	<i>Board game</i> sesuai dengan tema kekerasan terhadap anak.	Sangat setuju
2.	<i>Board game</i> ini merupakan media edukatif yang efektif dalam menyampaikan isu kekerasan terhadap anak	Sangat setuju
3.	Materi edukatif dalam <i>board game</i> relevan untuk siswa SMP	Sangat setuju
4.	Desain <i>board game</i> menarik dan mudah dipahami oleh siswa	Sangat setuju

5.	Petunjuk permainan jelas dan mudah diikuti	Sangat setuju
6.	Siswa terlihat antusias saat memainkan <i>board game</i>	Sangat setuju
7.	Siswa lebih memahami bentuk-bentuk kekerasan setelah bermain	Sangat setuju
8.	<i>Board game</i> ini mendorong siswa berdiskusi dan berpikir kritis	Sangat setuju
9.	Komunikasi antara pelaksana proyek dan pihak sekolah berjalan baik	Sangat setuju, setuju
10.	Waktu pelaksanaan proyek sesuai dengan kesepakatan awal	Tidak setuju
11.	Pihak sekolah diberikan informasi yang cukup sebelum pelaksanaan	Sangat setuju
12.	Secara keseluruhan, proyek ini bermanfaat bagi siswa	Sangat setuju
13.	Saya merekomendasikan <i>board game</i> ini untuk digunakan kembali di masa depan	Sangat setuju

Pelaksanaan kegiatan distribusi dan praktik memainkan *board game* edukatif “Bergegas” mengalami penyesuaian waktu dari jadwal yang telah disepakati sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh adanya kendala teknis dan koordinatif antara Penulis dan pihak sekolah, di mana jadwal yang direncanakan semula harus dibatalkan karena tidak memungkinkan untuk dilaksanakan sesuai kesepakatan awal.

Setelah dilakukan komunikasi dan penyesuaian ulang, akhirnya diperoleh waktu baru yang disepakati bersama, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan lancar tanpa mengurangi substansi dan tujuan dari pelaksanaan proyek. Penyesuaian jadwal ini menunjukkan adanya

komitmen kolaboratif antara Penulis dan pihak sekolah, di mana kedua belah pihak berupaya untuk tetap memastikan kegiatan berjalan dengan efektif dan memberikan manfaat optimal bagi peserta didik.

Selain melakukan validasi dari pihak sekolah sebagai institusi penerima, Penulis juga mengumpulkan pendapat dari tiga orang guru perwakilan yang turut terlibat dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa para guru memberikan respon yang sangat positif terhadap kehadiran *board game* edukatif Bergegas.

Mereka menyatakan rasa syukur dan apresiasi atas inovasi media pembelajaran yang dihadirkan, karena permainan ini dinilai mampu menghidupkan suasana belajar di kelas melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif. Meskipun konsepnya sederhana, para guru menilai bahwa Bergegas memiliki nilai edukatif yang tinggi, terutama dalam hal melatih kerja sama tim, kekompakan, dan solidaritas antar siswa selama proses bermain.

Lebih jauh, para guru juga menyoroti daya tarik permainan yang kuat, terutama berkat adanya kartu tantangan di dalam *board game*. Elemen ini membuat permainan menjadi lebih interaktif dan memacu siswa untuk berpikir kritis serta berani mengambil keputusan dalam konteks yang menyenangkan.

Mereka mengamati bahwa selama permainan berlangsung, para siswa terlihat sangat antusias dan terlibat aktif, tidak hanya dalam berkompetisi tetapi juga dalam berdiskusi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Desain visual *board game* yang berwarna cerah dan atraktif turut menjadi faktor pendukung yang meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, para guru berharap agar *board game* Bergegas dapat dijadikan media pembelajaran alternatif

yang bisa digunakan secara berkelanjutan di sekolah. Mereka menilai bahwa permainan ini memiliki potensi besar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pendidikan karakter dan kesadaran sosial, khususnya terkait isu kekerasan terhadap anak, dengan cara yang lebih mudah diterima dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi bagian dari validasi produk, tetapi juga memperkuat posisi *Bergegas* sebagai inovasi pembelajaran yang aplikatif, inspiratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

d. Hasil Penilaian Pihak *Client*

Sebelum tahap eksekusi di sekolah, prototipe *board game* edukatif “*Bergegas*” telah melalui proses validasi kritis oleh pihak klien, yang dilaksanakan satu minggu sebelum jadwal distribusi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa *board game* telah siap diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah, baik dari segi materi, desain, maupun mekanisme permainan. Proses penilaian dilakukan oleh tiga perwakilan klien, yaitu Kepala Bidang Perlindungan Perempuan dan Anak (PPA), Pengawas Perempuan dan Anak, serta perwakilan dari Sekretariat. Mereka menilai aspek-aspek penting yang mencakup kesesuaian materi dengan tema kekerasan terhadap anak, kejelasan instruksi, daya tarik visual, dampak terhadap kesadaran siswa, serta kesiapan permainan untuk digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah.

Hasil validasi menunjukkan penilaian sempurna dengan 100% jawaban “Ya” pada seluruh aspek yang dinilai. Temuan ini menandakan bahwa klien memberikan kepercayaan dan dukungan penuh terhadap kualitas *board game*. Para penilai menilai bahwa materi permainan telah sepenuhnya sesuai dengan tema, desain visual menarik dan sesuai usia target, serta instruksi permainan mudah dipahami. Selain itu, mekanisme permainan dinilai berhasil mendorong pemahaman dan

kesadaran siswa terhadap isu kekerasan anak secara efektif. Berdasarkan hasil ini, *board game* Bergegas dinyatakan siap untuk diimplementasikan di sekolah tanpa revisi tambahan.

Setelah *board game* dieksekusi dan digunakan secara langsung di lingkungan sekolah, klien kembali memberikan evaluasi pasca-pelaksanaan (*post-project evaluation*). Hasilnya menunjukkan bahwa respon klien tetap sangat positif bahkan semakin memperkuat pandangan bahwa Bergegas merupakan media edukatif yang layak dan efektif digunakan di sekolah. Klien memberikan penilaian numerik pada kisaran 8–9, menandakan tingkat kepuasan tinggi terhadap kualitas dan keberhasilan penerapan produk. Mereka menyatakan bahwa permainan ini layak digunakan di sekolah lain dan direkomendasikan untuk diadopsi oleh lembaga pendidikan lain karena media pembelajaran seperti ini masih jarang ditemukan, namun terbukti mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep pencegahan kekerasan terhadap anak.

Klien juga memberikan apresiasi khusus terhadap kartu permainan edukatif yang menjadi elemen unggulan dalam Bergegas. Menurut mereka, kartu-kartu tersebut berhasil mengintegrasikan unsur edukasi ke dalam aktivitas bermain, sehingga siswa tidak merasa sedang menerima materi pelajaran secara formal, melainkan belajar secara alami melalui situasi permainan yang menyenangkan. Pendekatan ini dinilai efektif dalam menumbuhkan kesadaran dan refleksi diri siswa untuk menjaga diri serta lingkungannya dari berbagai bentuk kekerasan, baik di sekolah maupun di luar lingkungan belajar.

Namun demikian, setelah proses implementasi, klien juga memberikan beberapa masukan konstruktif sebagai bentuk evaluasi untuk penyempurnaan produk di masa mendatang. Di antaranya adalah penyederhanaan aturan bermain, agar instruksi lebih ringkas dan efisien ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Klien juga menyarankan agar jumlah kartu permainan dikurangi agar durasi

bermain menjadi lebih singkat dan fokus pada pesan utama yang ingin disampaikan. Selain itu, untuk aspek tampilan fisik, klien menilai bahwa ukuran *board game* sebaiknya diperbesar agar lebih nyaman digunakan dalam kelompok besar dan memudahkan siswa untuk membaca elemen-elemen permainan.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan antara penilaian sebelum dan sesudah eksekusi menunjukkan bahwa *board game* Bergegas tidak hanya memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan oleh klien, tetapi juga terbukti efektif dan diterima dengan sangat baik ketika diimplementasikan di lapangan. Jika pada tahap pra-eksekusi fokus penilaian lebih pada kesesuaian desain dan kesiapan teknis, maka pada tahap pasca-eksekusi hasilnya menegaskan keberhasilan fungsi edukatif dan daya tarik permainan terhadap siswa, sekaligus memberikan dasar pengembangan untuk peningkatan kualitas produk di masa depan.

e. Hasil Observasi Perilaku Para Siswa Saat Praktik Bermain *Board Game* Ular Tangga Edukatif

Pada saat pelaksanaan praktik memainkan *board game* ular tangga edukatif “Bergegas”, para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan memainkan permainan dengan penuh semangat. Mereka tampak aktif membaca ulang peraturan ketika menemui kebingungan, lalu melanjutkan permainan dengan memanfaatkan kartu-kartu variatif yang mereka peroleh. Meskipun sebagian besar siswa dapat memahami alur permainan dengan baik, beberapa kelompok sempat keliru dalam menjalankan aturan, namun setelah Penulis memberikan penjelasan ulang, mereka segera memahami dan melanjutkan permainan dengan benar. Menariknya, terdapat pula beberapa kelompok yang secara kreatif mengembangkan cara bermain mereka sendiri, seperti menentukan urutan pemain dengan metode baru yang tidak tercantum dalam aturan resmi.

Secara umum, respon siswa sangat positif, meskipun tidak semuanya menunjukkan antusiasme yang sama. Beberapa siswa tampak kurang bersemangat karena hanya mengikuti arahan guru, bukan karena dorongan minat pribadi. Hal ini wajar terjadi, mengingat tidak ada kegiatan yang dapat berjalan 100% sempurna sesuai harapan, selalu ada aspek yang perlu ditelaah dan diperbaiki untuk pengembangan berikutnya.

Setelah permainan selesai, para siswa dengan tertib mengembalikan seluruh komponen *board game* ke dalam kotak. Penulis kemudian memberikan pertanyaan reflektif seputar kekerasan terhadap anak termasuk bentuk yang jarang mereka dengar sebelumnya, seperti kekerasan dalam bentuk penelantaran oleh orang tua. Mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, menandakan bahwa permainan ini efektif dalam menambah pemahaman mereka.

Dalam sesi evaluasi, para siswa menyampaikan bahwa Bergegas sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang kekerasan terhadap anak, menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, serta layak direkomendasikan kepada teman-teman mereka. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan ulasan mereka, Penulis memberikan hadiah kecil kepada beberapa siswa yang bersedia memberikan review terhadap pengalaman bermainnya.

4.4 Hasil Key Performance Indicator

Berdasarkan hasil penilaian keberjalanan *project* maupun *produk board game* ular tangga edukatif “Bergegas,” Penulis menganalisis *Key Performance Indicator* untuk mengukur keberhasilan yang poin-poinnya sudah dirancang sebelum *project* dijalankan.

Tabel 4.10 *Key Performance Indicator*

No.	Indikator KPI	Target	Hasil	Capaian	Analisis	Status
1	Penyelesaian desain awal <i>board game</i>	Selesai & tervalidasi dalam 6 minggu	Desain <i>board game</i> selesai sesuai jadwal, tervalidasi oleh klien.	100%	Proses desain efektif, kendala teknis bisa diatasi.	☒ Tercapai
2	Validasi konten edukatif oleh klien	Minimal 1 kali validasi	Validasi <i>pre-project</i> : 3 perwakilan klien, 100% menyatakan materi sesuai tema, relevan, efektif	100%	Semua validator menyatakan isi sesuai SMP, meningkatkan kesadaran, visual menarik, siap digunakan di sekolah	☒ Tercapai
3	Persentase siswa memahami 3 jenis kekerasan	≥80% siswa paham	<i>Post-test</i> : 86,8% paham bentuk kekerasan (naik dari <i>pre-test</i> 71,7%)	100%	Target terlampaui, peningkatan signifikan terutama verbal & <i>cyberbullying</i> .	☒ Tercapai
4	Tingkat ketertarikan siswa terhadap <i>board game</i> (dilihat dari rekomendasi siswa untuk siswa lainnya)	≥85% siswa menyatakan suka (jumlah siswa adalah 53 anak)	Survei: 84,9% (45 dari 53 anak)	99%	Mayoritas siswa antusias, suasana belajar interaktif.	☒ Tercapai
5	Jumlah siswa yang berpartisipasi aktif	≥90% siswa ikut	53 siswa hadir, seluruhnya ikut <i>pre-test</i> ,	100%	Partisipasi penuh, keterlibatan maksimal.	☒ Tercapai

			<i>post-test</i> , dan survei			
6	Revisi produk berdasarkan masukan	Maks. 1 revisi mayor	Revisi: aturan lebih ringkas, jumlah kartu dibuat lebih sedikit & ukuran <i>board game</i> lebih besar	100%	Masukan konstruktif, tidak mengubah substansi konten.	☒ Tercapai
7	Tanggapan sekolah terhadap media	Minimal 2 guru menilai efektif	Guru menyatakan media inovatif, menarik, meningkatkan diskusi	100%	Guru mendukung replikasi di sekolah lain.	☒ Tercapai
8	Tingkat kepuasan klien terhadap hasil proyek	Skor $\geq 80\%$ (angka nilai maksimal adalah 10)	2 orang klien memberi skor 8–9, puas, media layak dipakai di sekolah lain	90%	Kepuasan tinggi; meski hanya 2 penilai (1 orang pindah kantor), keduanya konsisten memberi skor di atas target	☒ Tercapai
9	Persetujuan klien untuk replikasi	Minimal 1 <i>stakeholder</i> menyatakan layak	DP3A Kota Semarang menyatakan <i>board game</i> layak direplikasi di sekolah lain	100%	Indikasi kuat media bisa diperluas jangkauannya.	☒ Tercapai
10	Keterlibatan klien dalam supervisi/kegiatan	Minimal 1 kali	Perwakilan DP3A hadir sebagai	100%	Keterlibatan nyata, menambah	☒ Tercapai

		hadir/beri masukan	pengisi materi sosialisasi		kredibilitas proyek.	
--	--	-----------------------	-------------------------------	--	-------------------------	--

Berdasarkan hasil analisis *Key Performance Indicator* (KPI) yang telah dicapai, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan capaian proyek ini selaras dengan tujuan umum dan tujuan khusus yang telah dirumuskan sejak awal. Tujuan utama penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk memberikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa usia 12–15 tahun mengenai kekerasan terhadap anak melalui media edukatif yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Berdasarkan tabel hasil KPI, semua indikator menunjukkan tingkat ketercapaian yang sangat tinggi, bahkan sebagian besar mencapai 100%. Hal ini menandakan bahwa seluruh tahapan, mulai dari penyelesaian desain, validasi konten, hingga pelaksanaan dan evaluasi, berjalan sesuai dengan rencana dan menghasilkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan serta keterlibatan siswa.

Dari sisi tujuan khusus, hasil KPI menunjukkan bahwa media edukatif berupa *board game* ular tangga “Bergegas” telah berhasil dikembangkan dan divalidasi dengan baik oleh pihak klien serta dinyatakan layak digunakan di sekolah. Desain permainan dinilai sesuai dengan karakteristik target audiens, yaitu siswa remaja tingkat SMP, karena memiliki visual yang menarik, aturan yang mudah dipahami, dan konten yang relevan dengan tema kekerasan terhadap anak. Efektivitas media ini juga terbukti melalui peningkatan hasil *post-test*, di mana 86,8% siswa menunjukkan pemahaman terhadap tiga jenis kekerasan, meningkat dibandingkan *pre-test* sebelumnya. Selain itu, tingkat ketertarikan siswa yang mencapai lebih dari 80% menunjukkan bahwa *board game* ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Seluruh indikator menunjukkan capaian yang sangat positif dengan tingkat keberhasilan mencapai 100% pada hampir semua aspek, mulai dari penyelesaian desain, validasi konten, partisipasi siswa, hingga tanggapan klien dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proyek berlangsung konsisten dengan perencanaan awal baik dalam segi konsep maupun implementasi di lapangan. Satu-satunya perbedaan yang terjadi hanyalah pada penyesuaian jadwal eksekusi distribusi ke sekolah, yang harus diubah karena sekolah mitra tengah melaksanakan kegiatan internal, sehingga waktu pelaksanaan disesuaikan agar tidak berbenturan dengan agenda sekolah. Penyesuaian ini bersifat teknis dan tidak memengaruhi kualitas maupun kelancaran keseluruhan kegiatan.

Aspek kolaborasi dan keberlanjutan juga menunjukkan hasil positif. Klien, yaitu DP3A Kota Semarang, serta pihak sekolah memberikan tanggapan yang sangat baik dan bahkan merekomendasikan agar media ini dapat direplikasi di sekolah lain. Meskipun terdapat beberapa masukan minor seperti penyederhanaan aturan bermain dan penyesuaian ukuran media, hal tersebut bersifat konstruktif dan tidak mengubah substansi capaian proyek. Secara keseluruhan, hasil KPI ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proyek telah mencapai seluruh sasaran strategis yang ditetapkan, baik dari segi efektivitas media, kesesuaian dengan kebutuhan audiens, maupun kontribusinya dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu kekerasan terhadap anak di lingkungan sekolah.

Keselarasan hasil KPI juga tercermin dari berbagai tanggapan yang diberikan oleh pihak-pihak terkait selama proses pelaksanaan. Para siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan menilai permainan ini menarik serta bermanfaat dalam memahami isu kekerasan terhadap anak. Hal tersebut diamini oleh guru pendamping yang melihat meningkatnya keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama

kegiatan berlangsung. Dukungan positif juga datang dari pihak DP3A Kota Semarang selaku klien, yang menilai *board game* ini layak digunakan di sekolah lain karena efektif dan edukatif. Pandangan yang sejalan dari seluruh pihak menunjukkan bahwa pelaksanaan proyek tidak hanya berhasil secara teknis, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan kesadaran dan pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan awal.

4.5 Hambatan dan Tindak Lanjut

4.5.1 Hambatan

a. Pra Produksi

Pada masa pra produksi, hambatan yang Penulis alami adalah mencari sekolah untuk dilakukannya distribusi dan praktik memainkan *board game*. Pada sekolah tertentu, alur birokrasi sangatlah panjang dan memakan waktu. Penulis kemudian melakukan upaya pencarian sekolah yang alur birokrasinya bisa dijangkau dan menyambut baik produk yang dibuat Penulis.

b. Produksi

Hambatan pada proses ini yaitu saat Penulis sudah jelas menyebutkan ukuran desain yang akan dicetak, namun saat sudah jadi salah satu hasil desain memiliki ukuran yang sedikit besar. Tetapi, desain yang salah cetak tersebut hanya 2 lembar, sehingga Penulis tidak mendapatkan kerugian yang besar. Pada saat mencetak lembaran yang berikutnya, Penulis memutuskan untuk mencetak sample terlebih dahulu, kemudian ketika ukurannya sudah sesuai, semua hasil desain dicetak sesuai jumlah yang Penulis tentukan

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini, Penulis menghadapi hambatan berupa sulitnya mendapatkan waktu untuk melakukan distribusi ke sekolah. Diketahui bahwa bulan Juli sampai Agustus merupakan masa awal kegiatan belajar dimulai. Sekolah juga memiliki agenda untuk para siswa baru, sehingga

sedikit sulit untuk menentukan waktu yang tepat. Penulis cenderung mendapatkan waktu yang mendadak, namun karena Penulis sudah siap, maka kegiatan tersebut berjalan dengan lancar.

4.5.2 Tindak Lanjut

Board game ular tangga edukatif "Bergegas" yang telah diproduksi merupakan langkah awal untuk meningkatkan pengetahuan para remaja awal tentang kekerasan terhadap anak dengan cara yang menyenangkan sehingga materi mudah untuk dipahami. *Board game* ini didistribusikan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang sebagai permulaan.

Penting bagi Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Semarang untuk membuat variasi media edukasi ataupun variasi materi yang bisa diterapkan pada *board game* ular tangga edukatif. Hal ini bisa menjadi cara untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan sehingga para pelajar tertarik dan mudah untuk memahami setiap materinya. Dalam mengembangkan media edukasi selanjutnya, sebaiknya dibentuk tim khusus yang fokus pada strategi komunikasi audiens. Tim ini bisa dibentuk dari karyawan DP3A Kota Semarang atau relawan masyarakat yang sudah dibekali pelatihan pembuatan media edukasi.

Dengan melibatkan masyarakat lokal dalam pembuatan media edukasi, maka akan meningkatkan kualitas produk dan menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk bersama-sama mencegah terjadinya kekerasan. Alokasi dana untuk pelatihan ini akan menjadi investasi jangka panjang dalam upaya mencegah kekerasan terhadap anak. Dengan tugas yang jelas dan rencana yang terstruktur, tim ini bisa mengelola edukasi kesadaran pencegahan kekerasan terhadap anak dengan efektif.