

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bullying masih menjadi satu masalah sosial yang belum bisa teratasi dengan baik di Indonesia. Pencegahan *bullying* sendiri sudah mulai banyak diterapkan dalam bentuk pembagian buku pengetahuan secara gratis serta adanya berbagai macam bentuk kampanye anti *bullying*. Namun hal-hal tersebut masih dibidang kurang efektif untuk mencegah anak-anak dalam melakukan *bullying*. Salah satu alasannya yaitu karena anak-anak pada usia dini kurang menerima informasi bagaimana cara untuk menghadapi *bullying* itu sendiri sehingga sebagian dari mereka pernah menjadi pelaku dan korban *bullying* dalam waktu bersamaan. Selain itu, media yang digunakan sebagai penyampaian informasi terasa membosankan. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengambil tema tentang pencegahan *bullying* pada anak-anak usia dini agar mereka bisa mencegah adanya *bullying* sekaligus menemukan solusi dalam menghadapi *bullying* itu sendiri.

Board game menjadi media yang digunakan oleh penulis sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak Sekolah Dasar agar mereka tidak bosan ketika mempelajari informasi yang terkandung. Dalam hal ini, penulis tidak saja ingin anak-anak mengetahui secara teori, tetapi ikut berdiskusi dengan guru agar mereka bisa menyerap informasi lebih dalam tentang mengapa pilihan tersebut merupakan pilihan yang terbaik. Selain itu, ada beberapa informasi terselubung yang dimasukkan dalam desain *board game* itu sendiri, contohnya seperti desain *board* utama yang mengambil *setting* di sekolah namun merugikan pemain karena hal tersebut menggambarkan sudut pandang si korban *bullying* ketika mereka *di-bully*. Dari sinilah penulis ingin mengajak anak-anak tidak saja hanya mengetahui *bullying* secara teori, namun bisa memberikan solusi yang terbaik ketika mereka behadapan dengan *bullying* itu sendiri dengan cara memberikan berbagai contoh kasus-kasus yang memicu pada perilaku *bullying*.

5.2 Saran

Dengan adanya *board game* yang membahas *bullying* tidak menutup kemungkinan jika semua informasi yang terkandung dalam *board game* itu sendiri kedarluasa sehingga bisa membuka peluang untuk memeprbaharui informasi yang terkandung sesuai dengan perkembangan jaman. Dengan adanya *board game* ini diharapkan dapat menginspirasi para pecinta *board game* untuk melahirkan *board game* yang mengangkat isu sosial sebagai sebuah permainan yang informatif dan inofatif.

