

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*: AGENT OF CHANGE
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi*



Oleh:

Rizqieka Syalsabiela Rahayu

NIM. 1903676

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Oleh:

Rizqieka Syalsabiela Rahayu
1903676

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi

©Rizqieka Syalsabiela Rahayu
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya Rizqieka Syalsabiela Rahayu menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Board Game*: Agent Of Change Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, Januari 2025
Yang membuat pernyataan,



Rizqieka Syalsabiela Rahayu
NIM. 1903676

HALAMAN PENGESAHAN

RIZQIEKA SYALSABIELA RAHAYU

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*: AGENT OF CHANGE
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing I



Prof. Dr. Yadi Ruyadi, M.Si.

NIP. 196205161989031002

Pembimbing II



Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd.

NIP. 199202152019031018

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi



Dr. Wilodati, M.Si.

NIP. 196801141992032002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari/Tanggal : Jumat, 31 Januari 2025

Panitia ujian sidang terdiri atas

Ketua : Dekan FPIPS
Prof. Dr. Agus Mulyana, M. Hum.

Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
Dr. Wilodati, M.Si
NIP. 196801141992032002

Penguji :

Penguji I



Prof. Dr. Elly Malihah, M.Si.

NIP. 196604251992032002

Penguji II



Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D.

NIP. 196804031991032002

Penguji III



Puspita Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199308082020122010

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan pada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala limpahan rahmat, kasih, dan karunianya. Atas izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan serangkaian tugas akhir skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Board Game: Agent of Change Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi”**.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun, penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan GDevelop, juga analisis terhadap kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran tersebut. Skripsi ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk berbagai pihak, utamanya bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya dapat dijadikan sebagai salah satu bahan referensi pelengkap penelitian. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kendala dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengharapkan kritik dan saran membangun dari berbagai pihak sebagai upaya untuk menyempurnakan penelitian ini di masa yang akan datang.

Bandung, Januari 2025



Rizqieka Syalsabiela R.
NIM. 1903676

UCAPAN TERIMA KASIH

Berkat rahmat dan karunia dari Yang Maha Kuasa, peneliti diberikan kemampuan serta kekuatan dalam menyelesaikan serangkaian tugas akhir skripsi untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana. Selama melaksanakan proses penelitian, peneliti menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya kontribusi dan peran dari berbagai pihak, baik dalam bentuk bimbingan, bantuan, serta doa dan dukungan. Berdasarkan hal tersebut, dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Keluarga dan kedua orang tua tercinta, Bapak Rahayu dan Ibu Enay Sukaesih, serta Kakak Rizky Juliansyah Rahayu, yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya selama peneliti berproses dalam tiap jenjang pendidikan. Terima kasih atas segala pemberian yang tak terhitung nilainya, semoga selalu diberikan kesehatan dan lindungan dari Allah SWT.;
2. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya, yang telah mengusahakan dalam memberikan pelayanan dan penyediaan fasilitas pembelajaran selama menyelesaikan proses pendidikan di lingkungan kampus;
3. Bapak Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial beserta jajarannya, yang telah mendukung seluruh keluarga besar FPIPS selama melaksanakan kegiatan perkuliahan;
4. Ibu Dr. Wilodati, M.Si. selaku ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi beserta jajarannya, yang senantiasa memberikan kontribusi juga mendukung seluruh kegiatan mahasiswa Sosiologi baik dari segi akademik maupun non-akademik;
5. Bapak Prof. Dr. Yadi Ruyadi, M.Si selaku Dosen Pembimbing I, yang senantiasa menyempatkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam bentuk ilmu, pengalaman, juga saran- saran bermanfaat bagi peneliti selama menempuh proses pengerjaan skripsi;
6. Bapak Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang senantiasa menyempatkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam bentuk

ilmu, pengalaman, juga saran- saran bermanfaat bagi peneliti selama menempuh proses pengerjaan skripsi;

7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Sosiologi, yang berjasa dalam menyampaikan ilmu serta memberikan kesempatan luar biasa bagi peneliti untuk tumbuh dan berkembang selama melalui masa perkuliahan;
8. Seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu guru sosiologi dan peserta didik di SMA Negeri 4 Bandung yang bersedia dan turut meluangkan waktunya untuk menjadi bagian dalam penelitian;
9. Seluruh rekan Pendidikan Sosiologi angkatan 2019, sebagai teman seperjuangan selama melewati masa perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia, semoga selalu disertai kemudahan dalam tiap langkahnya;
10. Bapak Yehuda Revanno Hendrowiputro, S.S., Bapak M. Ramdan Gumilar, M.Pd., Bapak Subagja, S.Pd., dan Bapak Eries Rhonando, sebagai pihak yang senantiasa memberi dukungan, motivasi, bantuan, serta ilmu bagi peneliti untuk kembali percaya diri dalam menyelesaikan tanggung jawab pendidikan;
11. Terakhir ucapan terima kasih dan cinta untuk Pepi, *my favorite serotonin machine*. Terima kasih untuk selalu menjadi sumber inspirasi, selalu dapat diandalkan di tiap situasi, juga untuk setiap waktu yang diluangkan dan doa yang dipanjatkan. Harapan penulis sama seperti pada penggalan lirik lagu yang dinyanyikan oleh Baskara, “Kau pantas dapatkan yang baik di dunia, semoga kita bertahan lama!”.

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*: AGENT OF CHANGE
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI**

Rizqieka Syalsabiela Rahayu
Universitas Pendidikan Indonesia
rizqiekabiela@upi.edu

ABSTRAK

Individu dalam masyarakat sebaiknya menguasai empat keterampilan penting, yaitu keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah. Dewasa ini, para pendidik perlu mengupayakan pendidikan berbasis resolusi konflik dengan kondisi peserta didik merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar, *board game* merupakan media yang dapat digunakan karena bersifat edukatif dan rekreatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital dan pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini terdiri dari tahapan pengembangan dan penerapan. Pada tahap pengembangan digunakan metode RnD dengan model ADDIE, sedangkan pada tahap penerapan menggunakan *mixed methode* dengan strategi penelitian eksplanatoris sekuensial yang datanya diperoleh dari metode pre-eksperimen *one group pretest-posttest design* dan wawancara. Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, juga peserta didik Kelas XII dan XI IPS di SMA Negeri 4 Bandung. Hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital menyatakan bahwa media tersebut “sangat layak” digunakan atas hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan hasil tanggapan peserta didik. Adapun dalam tahap penerapannya, penggunaan media pembelajaran *board game* berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan resolusi konflik peserta didik yang ditunjukkan dalam peningkatan rata-rata perolehan nilai peserta didik, perolehan nilai *N-Gain* dengan kategori “sedang”, juga uji T-Sampel berpasangan. Selain itu, hasil analisis terkait wawancara lanjutan juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, sesuai dengan konsep kemampuan resolusi konflik menurut Crawford dan Bodine.

Kata Kunci: *Board Game*, GDevelop, Media Pembelajaran, Resolusi Konflik

**MEDIA DEVELOPMENT 'BOARD GAME: AGENT OF CHANGE'
BASED ON DIGITAL TO IMPROVE STUDENTS' CONFLICT
RESOLUTION SKILLS IN SOCIOLOGY LEARNING.**

Rizqieka Syalsabiela Rahayu
Universitas Pendidikan Indonesia
rizqiekabiela@upi.edu

ABSTRACT

Individuals in society should master four important skills, namely communication, collaboration, creative thinking and problem-solving skills. Nowadays, educators need to strive for conflict resolution-based education with the condition that students feel enthusiastic in participating in learning. Learning media is one of the important factors in the learning process, board games are media that can be used because they are educational and recreational. This study was conducted to determine the development of digital-based board game learning media and its effect on improving students' conflict resolution skills after using the learning media. This research consists of development and implementation stages. In the development stage, the RnD method is used with the ADDIE model, while in the application stage it uses mixed methods with a sequential explanatory research strategy whose data is obtained from the pre-experiment method of one group pretest-posttest design and interviews. This research involved material experts, media experts, as well as students of Class XII and XI IPS at SMA Negeri 4 Bandung. The results of research in the development of digital-based board game learning media state that the media is “very feasible” to use on the results of validation from material experts, media experts, and the results of students' responses. As for the application stage, the use of digital-based board game learning media can improve students' conflict resolution skills as shown in the increase in the average acquisition of students' scores, the acquisition of N-Gain scores with the “medium” category, as well as the paired sample T-test. In addition, the results of analysis related to follow-up interviews also show an increase in students' conflict resolution skills after using learning media, in accordance with the concept of conflict resolution skills according to Crawford and Bodine.

Keywords: Board Game, GDevelop, Learning Media, Conflict Resolution

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.1.6 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Digital	11
2.2 Pengembangan <i>Board Game</i> Berbasis Digital	12
2.2.1 Pengertian Board Game	12
2.2.2 Komponen <i>Board Game</i>	13
2.2.3 <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran	14
2.2.4 Pengembangan <i>Board Game</i> Menggunakan GDevelop	14
2.2.5 Keunggulan dan Kelemahan <i>Board Game</i> Berbasis Digital.....	15
2.3 Konsep Resolusi Konflik.....	16

2.3.1	Pengertian Resolusi Konflik	16
2.3.2	Pola Pemetaan dan Tindakan Resolusi Konflik	17
2.3.3	Peserta Didik dan Kemampuan Resolusi Konflik.....	18
2.4	Penelitian Terdahulu.....	20
2.5	Posisi Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Pengembangan <i>Board Game</i> Berbasis Digital	23
3.1.1	Desain Penelitian.....	23
3.1.2	Partisipan.....	23
3.1.3	Populasi dan Sampel	23
3.1.4	Instrumen Penelitian.....	24
3.1.5	Teknik Analisis Data.....	27
3.1.6	Prosedur Penelitian	28
3.2	Penerapan <i>Board Game</i> Berbasis Digital	30
3.2.1	Desain Penelitian.....	30
3.2.2	Partisipan.....	32
3.2.3	Populasi dan Sampel	32
3.2.4	Metode Penelitian Kuantitatif	33
3.2.4.1	Definisi Operasional Variabel.....	33
3.2.4.2	Instrumen Penelitian.....	34
3.2.4.3	Teknik Analisis Data Deskriptif	41
3.2.4.4	Teknik Analisis Data Statistik.....	43
3.2.5	Metode Penelitian Kualitatif	45
3.2.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.2.5.2	Teknik Analisis Data.....	46
3.2.6	Prosedur Penelitian	47
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Pengembangan <i>Board Game</i> Berbasis Digital	48
4.1.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.2	Desain (<i>Design</i>).....	58
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	71
4.1.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	91

4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	94
4.2 Penerapan <i>Board Game</i> Berbasis Digital	101
4.2.1 Karakteristik Data Responden.....	101
4.2.2 Temuan Hasil Pembelajaran Menggunakan Media	101
4.2.2.1 Validitas Instrumen	101
4.2.2.2 Hasil Analisis Data Deskriptif	102
4.2.2.3 Hasil Analisis Data Statistik.....	103
4.2.3 Pembahasan Hasil Pembelajaran Menggunakan Media	107
4.3 Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik Setelah Menggunakan Media <i>Board Game</i> Berbasis Digital.....	110
4.3.1 Riwayat Informan.....	111
4.3.2 Analisis Peningkatan Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik.	111
4.3.3 Pola Tindakan Resolusi Konflik Peserta Didik.....	119
4.4 <i>Flowchart</i> Model Pengembangan.....	121
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	123
5.1 Simpulan.....	123
5.2 Implikasi	124
5.3 Rekomendasi	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prinsip VISUALS dalam Pengembangan Media Pembelajaran	10
Tabel 3.1 Kriteria Rating Scale	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	25
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Peserta Didik	26
Tabel 3.5 Kriteria Nilai dan Kelayakan Validator dan Peserta Didik	27
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest	35
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Butir Soal	39
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Validasi Soal Pretest-Posttest	40
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	41
Tabel 3.10 Kriteria Validasi Soal Pretest-Posttest	42
Tabel 3.11 Kategori Rata-rata Nilai Peserta Didik	43
Tabel 3.12 Kriteria N-Gain	45
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	50
Tabel 4.2 Fitur Media Sesuai Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	52
Tabel 4.3 Spesifikasi Minimal Perangkat Keras	56
Tabel 4.4 Spesifikasi Minimal Perangkat Lunak	56
Tabel 4.5 KD, IPK, dan Materi Konflik Sosial dan Resolusi Konflik	58
Tabel 4.6 Canvas Modifikasi Game	59
Tabel 4.7 Storyboard Pengembangan Board Game Berbasis Digital	61
Tabel 4.8 Audio	68
Tabel 4.9 Tampilan Board Game Berbasis Digital pada Rasio 16:9	72
Tabel 4.10 Hasil Validasi Materi	76
Tabel 4.11 Catatan, Kritik, dan Saran Ahli Materi	77
Tabel 4.12 Hasil Validasi Media	77
Tabel 4.13 Catatan, Kritik, dan Saran Ahli Materi	78
Tabel 4.14 Hasil Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik	91
Tabel 4.15 Hasil Tanggapan Peserta Didik	92
Tabel 4.16 Resume Catatan dari Setiap Validator dan Hasil Revisi	94

Tabel 4.17 Hasil Revisi	96
Tabel 4.18 Kritik dan Keluhan Peserta Didik	99
Tabel 4.19 Karakteristik Data Responden	101
Tabel 4.20 Hasil Uji Validitas Soal Pretest-Posttest.....	102
Tabel 4.21 Hasil Uji Validitas Expert Judgement.....	102
Tabel 4.22 Klasifikasi Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik	103
Tabel 4.23 Ketercapaian KKM dari Hasil Pretest dan Posttest	103
Tabel 4.24 Kategori Perolehan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest.....	103
Tabel 4.25 Hasil Uji Normalitas	104
Tabel 4.26 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	106
Tabel 4.27 Hasil Uji N-Gain	106
Tabel 4.28 Informasi Narasumber.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Perilaku Kenakalan Remaja.....	2
Gambar 1.2 Data Lokasi Tawuran Pelajar Terbanyak Nasional Tahun 2022.....	3
Gambar 3.1 Skema Model ADDIE	28
Gambar 3.2 Rancangan Metode Campuran Sekuensial Eksplanatori.....	31
Gambar 3.3 One Group Pretest-Posttest Design	32
Gambar 4.1 Jenis Kepemilikan Gadget.....	49
Gambar 4.2 Materi Sosiologi di Kelas XI yang Sulit Dipahami.....	50
Gambar 4.3 Media Pembelajaran yang Digemari Peserta Didik	51
Gambar 4.4 Flowchart pengembangan board game berbasis digital	60
Gambar 4.5 Background	64
Gambar 4.6 Tombol dan Navigasi	65
Gambar 4.7 Karakter.....	65
Gambar 4.8 Kartu.....	66
Gambar 4.9 Papan Skor dan Kolom Soal-Jawaban	67
Gambar 4.10 Karakter Teks (Tipografi)	67
Gambar 4.11 Alur Proses Pengembangan Media Board Game Berbasis Digital .	72
Gambar 4.12 Proses Penyusunan Materi	79
Gambar 4.13 Tampilan Desain Materi pada Canva	80
Gambar 4.14 Proses Mendesain Elemen Menggunakan Canva.....	80
Gambar 4.15 Proses Mengunggah Asset Media pada GDevelop	81
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Permainan Matching Pairs	82
Gambar 4.17 Proses Mencantumkan Soal Tanya Jawab	82
Gambar 4.18 Proses Pengkodean Board Game Berbasis Digital.....	83
Gambar 4.19 Proses Publikasi Board Game	84
Gambar 4.20 Tampilan Board Game pada Website.....	84
Gambar 4.21 Proses Penyuntingan dan Publikasi Media	100
Gambar 4.22 Uji Plot Q-Q pada Skor Pretest	104
Gambar 4.23 Uji Plot Q-Q pada Skor Posttest.....	105
Gambar 4.24 Diagram Model Pengembangan	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	135
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi	141
Lampiran 3. Hasil Validasi Materi	144
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media	146
Lampiran 5. Hasil Validasi Media	149
Lampiran 6. Lembar Tanggapan Peserta Didik	150
Lampiran 7. Hasil Tanggapan Peserta Didik	155
Lampiran 8. Tanggapan Peserta Didik	159
Lampiran 9. Rencana Proses Pembelajaran (RPP)	162
Lampiran 10. Soal Pretest dan Soal Posttest yang Digunakan	167
Lampiran 11. Lembar Validasi Butir Soal Pretest-Posttest	178
Lampiran 12. Hasil Validasi Butir Soal Pretest-Posttest	182
Lampiran 13. Data Hasil Jawaban <i>Pretest</i>	184
Lampiran 14. Data Hasil Jawaban <i>Posttest</i>	185
Lampiran 15. Hasil Analisis <i>N-Gain</i>	186
Lampiran 16. Kisi-kisi pada Instrumen Penelitian Kualitatif	187
Lampiran 17. Instrumen Penelitian Kualitatif	188
Lampiran 18. Transkrip Data	190
Lampiran 19. Hasil Penelitian Kualitatif	212
Lampiran 20. Panduan Khusus Pengguna <i>Board Game: Agent of Change</i>	216
Lampiran 21. Surat Balasan Penelitian	217
Lampiran 22. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	218
Lampiran 23. Daftar Hadir Peserta Didik	220

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, S., & Halid, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Cet. 2). Remaja Rosdakarya.
- Ali, S., Arifin, I., & Muddin, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas X7 SMA Negeri 12 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 1–6.
- Amalia, G. (2015). Pengelolaan konflik secara positif bagi individu maupun organisasi. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 12(2), 87–101. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Ekonomika/article/view/3297/3051>
- Anwar, M. K. (2016). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta. *Ums*, 2002, 7–22. <http://eprints.ums.ac.id/45469/8/Skripsi Khoirul BAB II.pdf>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ashari, M. (2022). *KPAI Rilis Data Perundungan Selama 2021, Tawuran Pelajar Paling Banyak*. Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-013345547/kpai-rilis-data-perundungan-selama-2021-tawuran-pelajar-paling-banyak>
- Auliya, F. D., Oktaviani, D., & Ummah, S. I. (2024). Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan, dan Angkasa*, 2(4), 130–147. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.103>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Kriminal 2020* (T. E. Rahayu & D. Setiyowati (ed.)). Badan Pusat Statisti.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2017). *Pedoman Memilih Menyusun Bahan Ajar dan Teks Mata Pelajaran*. BP. Mitra Usaha Indonesia.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1 ed.). Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- CNN Indonesia. (2022). *Angka Kriminalitas 2022 Naik, Rata-rata 31,6 Kejahatan per Jam*. [cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com).

- <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221231173259-12-894485/angka-kriminalitas-2022-naik-rata-rata-316-kejahatan-per-jam>
- Creswell, J. W. (2014a). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Nomor 1). Sage Publication.
- Creswell, J. W. (2014b). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. In *Yogyakarta: pustaka pelajar*.
- Damanik, F. H. S. (2023). Mengembangkan Keterampilan Resolusi Konflik melalui Pembelajaran Sosiologi dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 983–992. <https://doi.org/10.58230/27454312.350>
- Dewi, S. M., Maftuh, B., & Wulan, E. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2691–2694.
- Eni, W., & Jahada, J. (2020). Faktor- Faktor Penyebab Konflik Interpersonal Siswa Dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal Ilmiah Bening : Belajar Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 69–80. <https://doi.org/10.36709/bening.v4i2.12092>
- Fatmawati, N., Mappincara, A., & Habibah, S. (2019). Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 3(2), 115–121. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9799>
- Febyanti, F., Daniar, A., & Ayuswantana, A. C. (2022). Pengaruh Desain Karakter Dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya. *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital U.S.*, 303–309.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Gitnita, S., Kamus, Z., & Gusnedi. (2018). Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika Tentang Vektor dan Gerak Luru. *Pillar of Physics Education*, 11(2), 153–160.
- Gunanto, S. G. (2017). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation & Games Studies*, 2(2), 207. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Hamzah, A. (2017). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Pustaka Setia.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>

- Ibrahim, I. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Efektifitas Pembelajaran. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/social.v3i1.2169>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Isbandiyah, Supriyanto, & Lestari, T. (2022). Analisis Model Pembelajaran Resolusi Konflik dalam Mengatasi Bullying pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9, 229–241.
- Ismail, M. I. (2022). Pemberian Rangkuman sebagai Strategi Pembelajaran. *Jurnal Formatif*, 1(1), 48–57. <https://deepublishstore.com/blog/cara-resume-jurnal>
- Istianto, T., Bedjo Tanudjaja, B., & Suryo, B. (2013). Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(1).
- Iswandi, H. (2021). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 3(3), 100–109. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Izzati, N., & Febrian, F. (2021). Kemampuan Mahasiswa Calon Guru Dalam Mengembangkan Instrumen Tes Hasil Belajar Kategori Higher Order Thinking Skill. *Jurnal Gantang*, 6(1), 75–82. <https://doi.org/10.31629/jg.v6i1.2672>
- Kaisupy, D. A., & Maing, S. G. (2021). Proses Negosiasi Konflik Papua: Dialog Jakarta-Papua. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 82. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i1.27056>
- Kemendikbud. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan*.
- Kentut. (2009). *Pembuatan Media Presentasi*. Pustekkom Kemdikbud.
- Kim, H.-S., & Kim, H.-S. (2008). *Juvenile Delinquency and Youth Crime*. Nova Science Publisher.
- Komalasari, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Android Menggunakan GDevelop untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik* [UIN Sunan Gundung Djati]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/90992>
- Kurniawan, A. (2018). Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Resolusi Konflik dengan Metode Studi Kasus Pada Mata Kuliah PKN. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(9), 1689–1699. <https://repository.stkippgri-sidoarjo.ac.id/345/2/3117-8270-1-PB.pdf>
- Kusantati, H., Marlina, & Wiana, W. (2014). Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis. *Invotec*, X(1), 35–46.
- Kusworo. (2019). *Manajemen Konflik dan Perubahan dalam Organisasi*. Alqaprint.
- Ludenara. (2023). *Pembuatan Canvas Modifikasi Game*. Ludenara.org
- Maftuh, B. (2008). *Pendidikan Resolusi Konflik: Membangun Generasi Muda yang Mampu Menyelesaikan Konflik Secara Damai*. CV Yasindo Multi Aspek.

- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Michelson, L., Sugai, D. P., Wood, R. P., & Kazdin, A. E. (1983). *Social Skills Training Methods. In: Social Skills Assessment and Training with Children*. Springer US. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4899-0348-8_3
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Mohd, T. K., Bravo-Garcia, F., Love, L., Gujadhur, M., & Nyadu, J. (2023). Analyzing Strengths and Weaknesses of Modern Game Engines. *International Journal of Computer Theory and Engineering*, 15(1), 54–60. <https://doi.org/10.7763/IJCTE.2023.V15.1330>
- Nadya, F., Malihah, E., & Wilodati. (2020). Kemampuan Resolusi Konflik Interpersonal dan Urgensinya pada Siswa. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 10(1), 775–790.
- Nasri, U. (2020). Menakar Kembali Materi Pendidikan Agama Islam Untuk Menangkal Tuduhan Faham Radikalisme Kepada Umat Islam Ulyan. *Tarbawi*, 5(1), 8–22.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurul Huda Panggabean, Amir Danis, & Nadriyah. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204–218. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1177>
- Oktaviani M A, & Hari Basuki Notobroto. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Osabiya, B. J. (2015). Conflict Management and Resolution in Nigeria Public Sector. *Review of Public Administration and Management*, 4(8), 107–120. www.arabianjbmr.com/RPAM_index.php
- Panggabean, R. (2017). Institusionalisasi Manajemen Konflik Berbasis Sekolah. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 197–218. <https://doi.org/10.32533/01107.2017>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prasetyo, D. N., Isnanto, R., & Nugroho, A. S. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Permainan RPG “Satria Piningit” yang Bertemakan Sejarah Penangkapan Pangeran Diponegoro Menggunakan RPG Maker MV User Interface and User Experience (UI/UX) Design in the RPG Game "Satria Piningit. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(2), 172–179.

- <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i2.38848>
- Prasetyo, Z. K. (2012). Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian. *Program Pascasarjana UNS*, 1–10.
- Pratama, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(1), 140–144. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>
- Puspitasari, R., Maftuh, B., & Malihan, E. (2020). MEMBANGUN KETERAMPILAN RESOLUSI KONFLIK MELALUI PKN DENGAN PENDEKATAN MULTIKULTURAL DI SMK NU TEMANGGUNG. *Jurnal Kalacakra*, 01(01), 1–8.
- Putri, P. K. (2022). Manajemen Konflik dan Resolusi Konflik: Sebuah Pendekatan Terhadap Perdamaian. *Papua Journal of Diplomacy and International Relations*, 2(1), 16–34. <https://doi.org/10.31957/pjdir.v2i1.1945>
- Rizaty, M. A. (2022). *Tawuran Pelajar Paling Banyak Terjadi di Jawa Barat*. Katadata Media Network. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/28/tawuran-pelajar-paling-banyak-terjadi-di-jawa-barat>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Cet. 2). Alfabeta.
- Sa'odah, S., Maftuh, B., & Sapriya, S. (2021). Model Resolusi Konflik Membangun Kemampuan Penyelesaian Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 172–178. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.2881>
- Sadevi, L. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Di SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Da Moda*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i1.50>
- Samarasinghe, D., Barlow, M., Lakshika, E., Lynar, T., Moustafa, N., Townsend, T., & Turnbull, B. (2021). A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics. *IEEE Access*, 9, 114051–114069. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3103198>
- Santoso, M. B. (2023). Menyoal Resolusi Konflik Berdasarkan Perspektif Teori Kritis. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 5(2), 115–126.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial (Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya)* (1 ed.). Kencana. http://catalog.uinsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=24340
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Sitorus, F., & Manurung, N. (2020). Edutainment: Media Pembelajaran Matematika

- untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jpm.v15i2.198>
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.
<https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- Sugiarto, D., & Hikmawati, A. (2019). DEVELOPING TRADITIONAL GAME BASED ENGLISH LEARNING MEDIA TO GROW LEARNING INTEREST OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *Journal of English Educational Study*, 2(2), 97–105.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (22 ed.). Alfabeta.
- Suhardono, W. (2015). Konflik dan Resolusi. *Syariah dan Hukum*, 12(1), 1–16.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2018). Facilitating effective digital game-based learning behaviors and learning performances of students based on a collaborative knowledge construction strategy. *Interactive Learning Environments*, 26(1), 118–134.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1283334>
- Sutirman, M. P. (2013). Media dan model-model Pembelajaran Inovatif. In *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Swandi, A., Arsyad, S. N., Fauzan, A., Viridi, S., Rahmadhanningsih, S., & Iren, F. (2023). The Effectiveness Of Implementing Gdevelop-Based Educational Games In Learning Science With The Theme Of Light And Sound Waves In Elementary Schools. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 11(2), 218–227.
<https://doi.org/10.24252/jpf.v11i2.33615>
- Tangidy, A. M., & Setiawan, T. A. (2016). Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa. *Sabda*, 11(2), 16–25.
- Triyanti, N., Agus Taufiq, & Ilfiandra. (2023). Profil Kemampuan Resolusi Konflik Siswa SMK di Kabupaten Pangandaran. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(01), 278–284. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5145>
- Upadani, N. M., Tri Agustiana, I. G. A., & Astawan, I. G. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 450–458.
<https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i3.37730>
- Wandari, Y., & Nurmaniah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Hikmatul Fadhillah Medan Denai T.A. 2017/2018. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 1–6.
- Wardiana, W., Kadri, & Wahid, A. (2024). Peran Media Interaktif Sebagai Sarana Resolusi Konflik Pada Lembaga Pendidikan Islam di Era Transformasi Digital. *Al-I'lam; Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 7(2), 57–63.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/22573>
- Wati, E., & Aman. (2018). Pengembangan Media Board Game Sejarah Tentang Dinamika Politik Masa Demokrasi Liberal pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(4), 373–385.
- Wicaksono, A. I., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Boardgame

- Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667>
- Widiyanto, A. (2013). *Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. PT Alex Media Komputindo.
- Wirawan. (2009). *Konflik dan Manajemen Konflik*. Salemba Humanika.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>
- Yani, A. (2017). Pengaruh Media Model Hybrid Berbasis Web Whanced Course Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 13(3), 224–230. <http://ojs.unm.ac.id>
- Yanti, F., & Anggraini, N. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. *Historia Journal*, 10(3), 36–67.
- Yohannes, Y., Devella, S., & Meiriyama, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Gdevelop Untuk Siswa/I Sma Negeri 6 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 833. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6333>
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation and Gaming*, 37(1), 24–40. <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>
- Zamaludin, I., Yusnaeni, W., & Amelia, S. (2016). Perancangan Pembelajaran Jarak Jauh (E-Learning) Bahasa Jerman Berbasis Web. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2), 20–25. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/19>

Sumber Online dan Bentuk Lain:

- Adhantyo, F. (2022, November 23). *Dilema Memidanakan Anak Remaja*. Diambil kembali dari: <https://www.validnews.id/nasional/dilema-memidanakan-anak-remaja>
- Ashari, M. (2022, Desember 29). *KPAI Rilis Data Perundungan Selama 2021, Tawuran Pelajar Paling Banyak*. Diambil kembali dari PikiranRakyat.com: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-013345547/kpai-rilis-data-perundungan-selama-2021-tawuran-pelajar-paling-banyak>
- CNN Indonesia. (2022, Desember 31). *Angka Kriminalitas 2022 Naik, Rata-rata 31,6 Kejahatan per Jam*. Diambil kembali dari [cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221231173259-12-894485/angka-kriminalitas-2022-naik-rata-rata-316-kejahatan-per-jam): <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221231173259-12-894485/angka-kriminalitas-2022-naik-rata-rata-316-kejahatan-per-jam>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Sosiologi Kelas XI*.