

RINGKASAN

Perancangan Permainan Kartu Kuartet *QR Code* sebagai Media Edukasi untuk Mencegah Perilaku *Bullying verbal* pada Siswa di SMP Negeri 1 Arjasa Jember, Rikcha Novita Ramadhani, NIM G43221139, Tahun 2026, hlm 190, Kesehatan, Politeknik Negeri Jember, Dian Kartika Sari S.S.T., M.T. (Pembimbing Utama)

Bullying verbal merupakan salah satu jenis *bullying* melalui perkataan atau ucapan yang dilakukan secara berulang dan bertujuan untuk menyakiti, merendahkan, atau mempermalukan seseorang. *Bullying verbal* sering terjadi pada remaja yang dapat menimbulkan dampak terhadap psikologis, seperti depresi, stres, hingga kehilangan kepercayaan diri. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Arjasa Jember, diketahui bahwa sebagian siswa mengalami bentuk-bentuk perilaku *bullying verbal*, antara lain menerima ejekan atau hinaan di depan umum, mendapatkan julukan yang tidak disukai, dan menjadi objek tertawaan secara sengaja.

Permasalahan tersebut didukung oleh kurangnya media edukasi yang menarik dan interaktif di lingkungan sekolah, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang bentuk dan dampak *bullying verbal*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah merancang permainan kartu kuartet sebagai media edukasi dalam mencegah perilaku *bullying verbal* di lingkungan sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*). Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Arjasa. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner studi pendahuluan, angket validasi materi dan media, angket uji daya terima, dan kuesioner tes pengetahuan siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berupa saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media sebagai bahan perbaikan produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif berupa penilaian terhadap produk melalui hasil angket validasi materi dan media, uji daya terima, dan tes pengetahuan siswa (*pre-test* dan *post-test*). Hasil penelitian perancangan permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal* dari tahap validasi materi mendapat nilai sebesar 98%,

validasi media sebesar 100%. Selain itu, hasil uji daya terima siswa sebesar 88% dengan kategori sangat baik, dan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan melakukan uji *N-Gain* diperoleh nilai 0,96 dalam kategori tinggi. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal* (SOBA) yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media edukasi untuk mencegah perilaku *bullying verbal*.