

ABSTRAK

Pengelolaan stres pada siswa tunanetra merupakan aspek penting dalam pendidikan yang masih membutuhkan inovasi. Salah satu alternatif yang potensial adalah pemanfaatan board game sebagai media yang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga mendukung proses regulasi emosi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan board game yang dapat digunakan sebagai media coping stress untuk siswa tunanetra di lingkungan Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran. Tujuan dari perancangan ini adalah menghadirkan sarana yang menyenangkan, mudah diakses, dan juga mampu memberikan dukungan emosional secara positif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran, dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam proses identifikasi kebutuhan, pengembangan produk, serta uji coba terhadap pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman bermain yang positif sekaligus efektif dalam membantu meredakan stres. Selain itu, permainan ini berkontribusi dalam mencegah peningkatan tingkat stres lebih lanjut, menjadikannya sebagai salah satu strategi coping yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus siswatunanetra.

Kata Kunci: board game, coping stress, siswa tunanetra, kebutuhan khusus, metode campuran