



Efektivitas Game Edukasi Stop Bullying Dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bullying Pada Anak SD Menggunakan Construct 2 Dan Metode MDLC

Jamil Reza Lubis

Fakultas Teknik, Universitas Abdurrab, Jl. Riau Ujung No. 73, Tmpan, AIR Hitam, Payung Sekaki, Air Hitam, Kec. Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau 28291

Email: jamil.reza21@student.univrab.ac.id

Abstrak

Bullying dilingkungan sekolah dasar dapat menimbulkan dampak yang negative dikarenakan merusak mental dan emosi anak-anak. Bullying merupakan suatu perilaku yang tidak menyenangkan baik secara verbal dan fisik yang bisa dilakukan oleh perorangan maupun kelompok. Salah satu cara dapat menghindari masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran efektif dan interaktif. Pembuatan games ini untuk mengembangkan aplikasi games edukasi 'stop bullying' untuk anak SD yang dibuat menggunakan construct 2 dan metode MDLC yang terdiri dari 6 tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Game bullying dibuat sebagai kuis yang mengajarkan anak-anak tentang apa saja tindakan bullying, penjelasan bullying, bentuk bullying beserta dampak. Didalam game mencakup berbagai pertanyaan yang harus diselesaikan oleh pemain, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak tentang pentingnya sikap anti bullying. Dalam tahap pembuatan game materi edukasi tentang bullying lalu diintegrasikan ke dalam scenario permainan yang mudah dipahami oleh anak-anak. Game stop bullying ini menjadi salah satu solusi dalam pencegahan bullying dilingkungan sekolah dasar.

Kata kunci: Bullying, Game Edukasi, Anak sd, Construct 2, Mdlc

Abstract

Bullying in the elementary school environment can have a negative impact because it damages children mentally and emotionally. Bullying is an unpleasant behavior both verbally and physically that can be carried out by individuals or groups. One way to avoid this problem is by implementing learning media. effective and interactive. This game was created to develop a 'stop bullying' educational game application for elementary school children which was created using construct 2 and the MDLC method which consists of 6 stages, namely: concept, design, material collection, creation, testing and distribution. The bullying game was created. as a quiz that teaches children about what acts of bullying are, explanations of bullying, forms of bullying and their impacts. The game includes various questions that must be completed by players, which aims to increase children's understanding and awareness about the importance of anti-bullying attitudes. In the game creation stage, educational material about bullying is then integrated into a game scenario that is easy for children to understand. This stop bullying game is one solution in preventing bullying in the elementary school environment.

Keywords: Bullying, Elementary School Children, Construct 2, MDLC

1. Pendahuluan

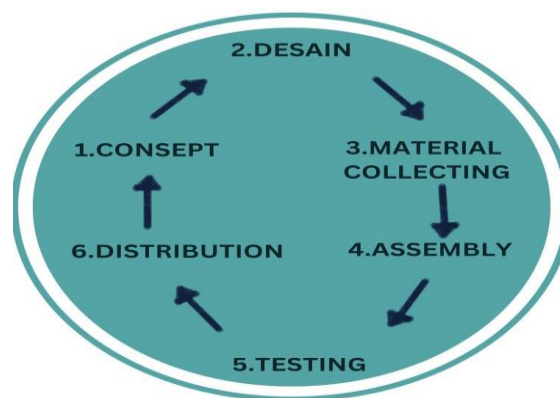
Bullying adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang dengan tujuan menyakiti orang lain yang bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, tindakan ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti tindakan fisik, verbal dan online (cyberbullying)[1]. Sering kali tindakan bullying melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban[2], dimana si pelaku akan terus menindas korban dengan kekuatan fisik ataupun emosional sedangkan si korban hanya terdiam dan tidak ada perlawanan[3]. Bullying ini harus dicegah mulai dari dini khususnya untuk anak SD karena bullying ini dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada anak SD misalnya emosionalnya terganggu, akademisnya menurun dan permasalahan disosialisasi atau sulit membangun hubungan teman dengan sebaya nya[4].

Game edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dirancang dan diambil dari materi-materi khususnya pada materi stop bullying yang akhirnya dituangkan dalam bentuk game[5]. Game edukasi ini dibuat dalam bentuk kuis pemain dapat memilih jawaban yang benar dari tiap pertanyaan, game kuis tidak hanya menghibur melainkan juga mendapat pendidikan para pemain dan pemain mendapatkan pemahaman dari materi game tersebut. Dengan adanya game edukasi kuis ini anak-anak khususnya anak SD tidak dapat merasa jenuh dalam belajar[6]. Game ini di khususkan bagi anak SD, anak SD merupakan anak yang berada dalam masa perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek[7]. Kita harus ekstra memahami karakter setiap anak-anak SD dalam perancangan kegiatan edukatif yang efektif yang membuat anak tidak merasa jenuh dalam belajar atau bersekolah kita dapat menerapkan game kuis yang bertujuan untuk menghentikan bullying[8]. Anak SD biasanya memiliki ketertarikan dalam kegiatan yang interaktif dan menyenangkan[9].

Berdasarkan permasalahan yang ada maka game edukasi stop bullying ini sangat mengedukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak SD game ini di buat dengan menggunakan aplikasi Construct 2[10]. Aplikasi Construct 2 ini kita bisa melakukan proses pembuatan game dengan lebih mudah dan lebih cepat membuat game tanpa memiliki pengetahuan pemrograman karena tidak memerlukan bahasa pemrograman, aplikasi Construct 2 ini beda dengan Construct 3 aplikasi Construct 2 harus di download terlebih dahulu sedangkan Construct 3 tidak perlu cukup di akses melalui browser. Game ini di buat menggunakan metode MDLC yang di mana metode ini sangat jelas setiap langkah-langkahnya[11].

2. Metode Penelitian

Pada tahap penelitian menggunakan metode MDLC ini setiap tahap memiliki 6 tahapan, seperti yang tertera pada gambar di bawah:



Gambar 1 . Metode Mdlc

1. Konsep (concept)

Pada tahapan ini yaitu tahap untuk menentukan tujuan untuk siapa game ini tertuju Dan untuk siapa sasaran pembuatan game ini. Pada penelitian ini game ini di tuju untuk anak-anak SD, permainan ini merupakan permainan kuis. yang apabila jawaban salah maka game akan langsung game over. Format gambar berupa gambar*.png. Berikut merupakan table dari konsep deskripsi dari aplikasi kuis stop bullying:

Judul	Game kuis tentang stop bullying
Gendre	Aplikasi
Platfrom	Construct 2
Interaktivitas	1 pemain
• Klik	Memilih Menu
• Game	Memilih jawaban yang benar
• Belajar	Mengenal bentuk dan maksud dari bullying
Pemain	Anak-anak SD

Tabel 1. Deskripsi Konsep

2. Perancangan (Design)

Game stop bulliying ini menggunakan logo seperti pada Gambar 2. Game ini mengambil judul “Stop Bullying”



Gambar 2 . Logo Game Stop Bullying

Game ini menceritakan prmainan kuis dimana terdapat pertanyaan dan jawaban serta info penjelasan tentang bullying digame terdapat 5 pertanyaan apabila jawaban salah maka pemain akan game over.

3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini kita akan mengumpulkan setiap materi yang diperlukan dalam proses pembuatan game mulai dari gambar dan lain-lain sesuai semua kebutuhan ini dapat secara gratis. Untuk materi saya mencari refrensi soal dari internet.

4. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini pembuatan dilakukan sesuai alur story board. Pembuatan game ini menggunakan aplikasi construct 2.

5. Pengujian (Testing)

Pengujian merupakan tahap yang dimana aplikasi tersebut akan diuji apakah masih ada kesalahan atau tidak kemudian akan dilakukan pengujian blackbox untuk menguji fungsi dari masing-masing game

6. Distribusi

Media pembelajarannya merupakan game edukasi mengenal bentuk dan pengertian dari bullying, yang telah di Rancang dan di uji kelayakannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil merupakan implementasi dari tahap perancangan. Hasil program ini berupa aplikasi game make up . Pembuatan aplikasi ini menggunakan Construct 3 berbasis website.

1. Implementasi Aplikasi

Implementasi aplikasi merupakan wujud realisasi dari rancangan aplikasi yang sudah dibuat untuk mengetahui hasil dari rancangan aplikasi. Aplikasi ini dibangun mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, testing, dan pemeliharaan. Berikut dibawah ini penjelasan lebih lengkap mengenai fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi game face beauty

2. Tampilan Utama

Tampilan utama merupakan tampilan pertama yang akan muncul ketika memulai game stop bullying di construct 2. Dilihat pada Gambar 3



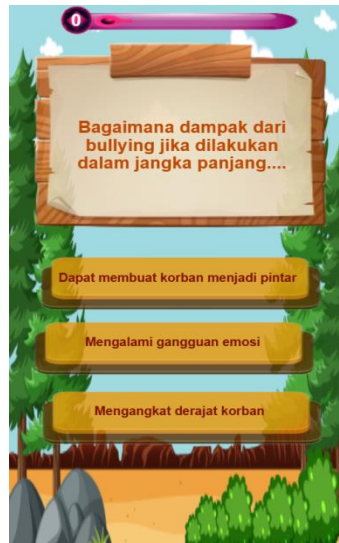
Gambar 3. Tampilan *Utama*

3. Menu Utama

Halaman utama yaitu halaman yang dimana merupakan tampilan awal untuk memulai suatu permainan. Pada game ini untuk memulai suatu permainan. Pemain harus lebih dahulu mengklik play.

4. Menu halaman kuis

Halaman kuis terdapat didalam nya pertanyaan dan jawaban yang terdiri dari 5 pertanyaan. beserta timer waktu permainan

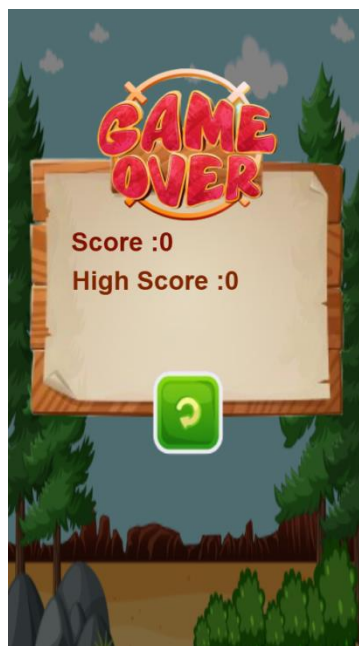


Gambar 4.Halaman kuis

Pada Gambar 4. Cara permainan kita bisa langsung mengklik perkiraan jawaban yang benar menurut masing-masing pemain,apabila benar kita bisa klik 2 kali untuk melanjutkan permainan,apabila jawaban salah maka akan langsung game.

5. Menu halaman Game Over

Pada halaman game over terdapat di dalamnya score dan high score di dalamnya.

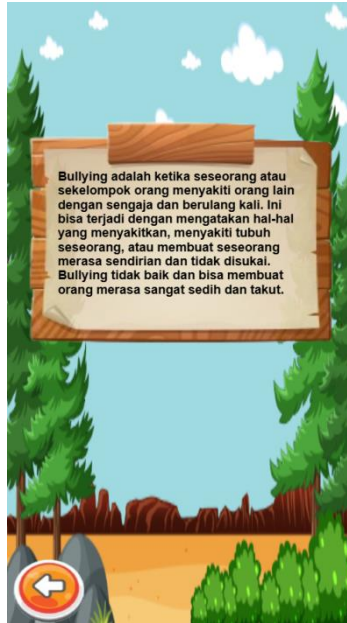


Gambar 5 . Tampilan Game Over

Gambar 5.Hasil dari ketika jawaban salah maka akan menampilkan game over apabila klik icon kembali maka akan menuju ke halaman utama atau untuk ingin memulai permainan bisa langsung klik halaman utama.

6. Menu halaman Options

Pada halaman optios terdapat informasi penjelasan dari materi bulllying.



Gambar 6. Tampilan info

Pada gambar 6.bisa di lihat di gambar isinya terdapat penjelasan dari bulllying apabila ingin kembali kemenu utama kita bisa klik icon panah kembali.

4.Pengujian

Berikut merupakan hasil dari pengujian black box sebagai berikut:

Tabel 2.Hasil Black box

No	Data Masukan	Hasil yang di harapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Scene Bagian Menu Utama	Menampilkan tampilan menu utama	Tampil Menu Utama	Berhasil
2	Scane Menu Game	Menampilkan Tampilan Menu game	Tampil menu game	Berhasil
3	Scane Tampilan Menu Options	Menampilkan Tampilan Menu Options	Tampil menu options	Berhasil

Pada pengujian tidak ada yang eror dalam game dan semua tampilan memiliki hasil yang sesuai sama yang di harapkan sehingga dapat kita keahui bahwa game sudah mampu berjalan dengan sesuai rencana.

7. KESIMPULAN

Pembuatan game stop bullying dapat membantu para anak-anak SD belajar bagaimana bentuk dan maskud dari bullying.Game ini dapat membuat anak-anak SD merasakan edukasi sambil bermain sehingga membuat anak-anak SD tidak merasakan jenuh.Didalam game ini terdapat 5

pertanyaan dan 1 options yang dimana didalam nya terdapat informasi mengenai penjelasan dari bullying.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. V Ester, "Pengaruh Bullying Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri 122345 Pematang Siantar," *Pengemb. Penelit. Pengabdi. J. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–9, 2023.
- [2] V. U. Hasibuan, W. Lestari, F. Yani, and S. M. Lova, "Edukasi Bullying Pada Anak Sekolah Dasar Dalam Pendidikan Multikultural," *J. Hum. Educ.*, vol. 3, no. 4, pp. 117–125, 2023, doi: 10.31004/jh.v3i4.430.
- [3] N. D. Lestari *et al.*, "Multidisciplinary Science Sosialisasi Penindasan Anak Di SDN 198 Palembang," vol. 1, no. 5, pp. 1141–1148, 2023.
- [4] C. B. Siagian *et al.*, "Penggunaan 'Fun With English' Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar," *Pengabdi. Masy. Sumber Daya Unggul*, vol. 1, no. 2, pp. 75–84, 2023, doi: 10.37985/pmsdu.v1i2.54.
- [5] L. L. Dias, J. Enstein, and G. A. Manu, "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- [6] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [7] Y. Kalaka, Y. A. Mustofa, and H. Dalai, "Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Ilmu Komput. Banthayo Lo Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 78–82, 2023, doi: 10.37195/balok.v2i1.542.
- [8] R. S. Qamaria *et al.*, "Upaya Menciptakan Lingkungan Sekolah Ramah Anak Melalui Kampanye Stop Bullying," *Kontribusi J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–46, 2023, doi: 10.53624/kontribusi.v4i1.265.
- [9] S. Ramdhan, R. Tullah, and S. N. Janah, "Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i2.240.
- [10] A. Yulianti and Ekohariani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 527–533, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- [11] A. Latifah, E. Satria, and A. Kamaludin, "Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 1, pp. 100–109, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1009.