

## PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENGATASI PERUNDUNGAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Rimata Deby Pratiwi<sup>1\*</sup>, Bunga Ayu Wulandari<sup>2</sup>, Akhmad Habibi<sup>3</sup>

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>[Rimatadebypratiwi008@gmail.com](mailto:Rimatadebypratiwi008@gmail.com), <sup>2</sup>[bungaayu.wulandari@unja.ac.id](mailto:bungaayu.wulandari@unja.ac.id), <sup>3</sup>[akhmad.habibi@unja.ac.id](mailto:akhmad.habibi@unja.ac.id)

### ABSTRAK

Perundungan di sekolah, khususnya di tingkat SMP, merupakan isu serius yang dapat merusak kesehatan mental dan sosial siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak aman. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi efektif, seperti *Game* edukasi, untuk mengedukasi siswa tentang dampak perundungan dan menciptakan lingkungan belajar yang aman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, desain, pengembangan, dan kelayakan *Game* edukasi untuk siswa SMP. Metode yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Pengembangan *Game* mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan validasi ahli materi dan media serta uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game* edukasi memiliki kelayakan tinggi: validasi ahli materi 98%, ahli media 90%, respon pendidik 99%, dan uji coba lapangan 87%. *Game* edukasi juga mendapat nilai 85% pada aspek kemenarikan, yang menunjukkan bahwa *Game* ini menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil ini, *Game* edukasi terbukti layak digunakan sebagai solusi untuk mengatasi perundungan di SMP, sekaligus menjadi media layanan yang efektif dan menarik untuk siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Game Edukasi, Perundungan

### ABSTRACT

*Bullying in schools, especially at the junior high school (SMP) level, is a serious issue that can damage students' mental and social health, as well as create an unsafe learning environment. Therefore, it is important to develop effective strategies, such as educational Games, to educate students about the impact of bullying and create a safe learning environment. This study aims to describe the planning, design, development, and feasibility of an educational Game for SMP students. The method used is Research and Development, with subjects being grade IX students of SMP Negeri 7 Muaro Jambi. The Game development follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), with validation from content and media experts and field trials. The research results show that the educational Game has high feasibility: 98% content expert validation, 90% media expert validation, 99% teacher response, and 87% field trial results. The Game also received an 85% score for attractiveness, indicating that it is appealing to students. Based on these results, the educational Game is proven to be suitable as a solution to address bullying in SMP, while also serving as an effective and engaging media tool for students.*

**Keywords:** Development, Education Game, Bullying

### PENDAHULUAN

Perundungan di sekolah, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), merupakan isu yang mendesak untuk ditangani. Fenomena ini tidak hanya berpengaruh pada individu yang mengalami perundungan, tetapi juga dapat merusak atmosfer sosial dan pendidikan di lingkungan sekolah. Perundungan dapat memengaruhi kesehatan mental dan sosial siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak aman (Maulidya et al., 2024)

Menurut (Arinata et al., 2024) siswa yang menjadi korban perundungan sering mengalami gangguan psikologis, seperti kecemasan dan depresi, yang dapat berlanjut hingga dewasa. Selain itu, penelitian oleh (Arfa et al., 2023) menunjukkan bahwa perundungan dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik dan ketidakmampuan siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Lingkungan yang tidak aman dan penuh ketakutan ini

menghambat proses belajar dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan anak.

Kondisi ini juga diperburuk oleh kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai perundungan di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Menurut (Aini & Rini, 2023), program-program edukasi yang berfokus pada pencegahan perundungan sangat diperlukan untuk meningkatkan kesadaran dan membangun keterampilan sosial di kalangan siswa. Hal ini penting agar siswa dapat mengenali, mengatasi, dan mencegah perilaku perundungan di lingkungan sekolah.

Karena itu, sangat penting untuk mengembangkan strategi yang efektif, seperti *game* edukasi, yang dapat membantu mengedukasi siswa mengenai dampak perundungan serta pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung. Dengan adanya kerja sama antara sekolah,

orang tua, dan masyarakat, diharapkan perundungan di SMP dapat dikurangi, sehingga tercipta lingkungan yang lebih positif untuk semua siswa.

Perundungan adalah perilaku intimidasi yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuasaan terhadap pihak yang lebih lemah. Penelitian (Haslan et al., 2021) mengungkapkan kasus bullying sering terjadi di SMP Negeri Kediri, seperti pemalakan atau meminta uang, ejekan verbal (bullying verbal), dan kekerasan fisik (bullying fisik). Perilaku ini bertujuan untuk menyakiti korban, mencerminkan penyalahgunaan kekuatan yang tidak hanya terjadi di tingkat SMP dan SMA, tetapi juga di sekolah dasar (Widiyanto et al., 2023). Di sekolah dasar, perundungan sering kali muncul dalam bentuk ejekan atau kekerasan fisik, yang dapat membuat korban merasa minder dan takut (Fajrin & Christiana, 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perundungan adalah tindakan intimidasi yang merugikan, baik secara fisik maupun mental, dan dilakukan oleh pihak yang lebih kuat tanpa rasa tanggung jawab.

Perundungan dapat dibedakan menjadi dua jenis utama: perundungan fisik dan non-fisik. 1) Perundungan Fisik adalah bentuk perundungan yang paling terlihat, seperti memukul, menendang, atau tindakan kekerasan lainnya yang dapat menyebabkan cedera dan ketakutan pada korban 2) Perundungan Non-Fisik melibatkan tindakan yang tidak langsung terlihat, seperti mengejek, merendahkan, dan mempermalukan, yang hanya dirasakan oleh korban. Sementara perundungan fisik cenderung lebih spontan, perundungan non-fisik sering kali terjadi secara sistematis dan berulang (Elvira et al., 2024)

Ada beberapa faktor yang dapat memicu perilaku perundungan: 1) Keluarga: Pelaku perundungan sering berasal dari lingkungan keluarga yang bermasalah, seperti situasi *broken home* atau komunikasi yang buruk dengan orang tua. Sebaliknya, hubungan baik dengan orang tua dapat membentuk karakter positif pada anak. 2) Teman Sebaya: Pengaruh dari teman sebaya juga menjadi faktor penting. Siswa yang awalnya tidak melakukan perundungan bisa terpengaruh untuk melakukannya demi diterima dalam kelompok yang lebih kuat 3) Ketidakseimbangan antara Pelaku dan Korban: Siswa yang memiliki kekurangan fisik sering kali menjadi sasaran perundungan, karena pelaku merasa lebih kuat dan berani (Al Hamid & Mokoginta, 2023).

Dampak dari perundungan dapat sangat merugikan. Perundungan fisik dapat menyebabkan cedera, gangguan kecemasan,

dan depresi, serta menimbulkan rasa penakut pada korban Sementara itu, perundungan non-fisik dapat membuat korban merasa tidak nyaman di sekolah, terasing dari teman-teman, dan mengalami penurunan prestasi akademik (Nugroho, 2023) Secara keseluruhan, perundungan memiliki dampak signifikan terhadap kesehatan mental dan emosional korban, menyebabkan mereka merasa minder dan kurang berminat untuk bersosialisasi.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah *game* edukasi yang fokus pada pencegahan perundungan (bullying) bagi siswa. *Game* ini dibuat untuk membantu siswa memahami dampak negatif perundungan dan bagaimana cara menghadapinya. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan *game* ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya menghargai perbedaan dan menciptakan lingkungan yang lebih aman dan positif di sekolah.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *Game* edukasi yang diharapkan dapat membantu mengatasi masalah perundungan di lingkungan sekolah, khususnya di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Penelitian ini berlangsung selama enam bulan, dimulai pada bulan September hingga Desember 2024. Lokasi penelitian terletak di Jalan Lingkar Barat Km 16, Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Peneliti memilih SMP Negeri 7 Muaro Jambi sebagai tempat penelitian karena sekolah ini memiliki populasi siswa yang cukup besar dan memiliki masalah terkait perundungan yang cukup signifikan, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah *Game* edukasi, yang diharapkan dapat mengatasi perundungan yang terjadi di sekolah. Proses pengembangan *Game* edukasi ini melibatkan beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur, yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang merupakan model yang umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah perundungan di sekolah dengan melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini membantu peneliti dalam memahami lebih mendalam mengenai jenis-jenis perundungan yang terjadi, serta dampaknya terhadap siswa. Selain itu, peneliti juga menetapkan tujuan instruksional dari *Game* edukasi yang akan dikembangkan, yang bertujuan untuk mengedukasi siswa mengenai dampak buruk perundungan dan memberikan solusi yang tepat untuk menghadapinya. Peneliti juga melakukan analisis terhadap peserta didik, yaitu siswa kelas IX, untuk memastikan bahwa *Game* edukasi yang dikembangkan dapat menarik minat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tahap desain dimulai dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* yang menggambarkan alur permainan dan tampilan dari *Game* edukasi yang akan dikembangkan. *Flowchart* digunakan untuk merencanakan langkah-langkah dalam *Game*, sementara *storyboard* menggambarkan tampilan visual dari setiap tahapan dalam permainan. Pada tahap ini, peneliti juga memilih materi yang akan dimasukkan ke dalam *Game*, yang tentunya berkaitan dengan masalah perundungan, serta cara-cara yang dapat dilakukan siswa untuk menghindari dan mengatasi perundungan tersebut. Software Unity 2D dipilih untuk membuat *Game* ini karena kemampuannya dalam membuat aplikasi interaktif yang dapat dijalankan di berbagai perangkat.

Setelah desain selesai, tahap berikutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan *Game* berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, produk game edukasi yang telah dibuat diuji coba oleh para ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Validasi oleh ahli sangat penting untuk memastikan bahwa *Game* ini efektif dari segi materi dan desain. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, produk *Game* ini kemudian direvisi untuk meningkatkan kualitasnya.

Uji coba selanjutnya dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Uji coba ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan uji coba perorangan, di mana beberapa siswa dari berbagai tingkat kemampuan diuji untuk melihat sejauh mana *Game* ini dapat diterima oleh siswa. Setelah itu, uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut dari sekelompok siswa, yang bertujuan untuk

mengetahui apakah *Game* ini dapat memberikan dampak yang positif dalam pencegahan perundungan. Terakhir, uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IX di sekolah tersebut. Uji coba lapangan bertujuan untuk menguji kelayakan *Game* edukasi ini secara praktis di lingkungan sekolah.

Pada tahap evaluasi, setiap langkah yang telah dilakukan dievaluasi kembali untuk memastikan bahwa produk akhir yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diinginkan. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses, dimulai dari tahap analisis hingga implementasi, untuk mengevaluasi dan merevisi produk berdasarkan umpan balik dari ahli, siswa, dan hasil uji coba. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menghasilkan *Game* edukasi yang efektif, menarik, dan bermanfaat bagi siswa dalam memahami dampak buruk perundungan serta cara-cara untuk mencegahnya. Dengan demikian, *game* edukasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan mendukung bagi siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan, penelitian dimulai dengan melakukan analisis kesenjangan kinerja yang mengidentifikasi masalah utama terkait perundungan di SMP. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 7 Muaro Jambi, ditemukan bahwa bentuk perundungan yang paling sering terjadi adalah perundungan verbal. Hal ini mencakup ejekan, hinaan, serta penyebutan nama-nama yang merendahkan. Selain itu, perundungan fisik, seperti dorongan atau pukulan, juga tidak jarang terjadi. Bahkan, perundungan psikologis yang membuat siswa merasa tertekan dan kehilangan rasa percaya diri turut berperan dalam menciptakan atmosfer yang tidak kondusif untuk perkembangan siswa.

Mengidentifikasi masalah ini menjadi langkah pertama dalam menentukan arah pengembangan produk. Peneliti kemudian menetapkan tujuan instruksional dari *Game* edukasi yang akan dikembangkan. *Game* ini tidak hanya berfokus pada pengajaran tentang perundungan, tetapi juga bertujuan untuk mengubah pola pikir dan perilaku siswa terkait masalah sosial tersebut. Melalui *Game* ini, siswa diharapkan dapat lebih memahami dampak dari perundungan dan belajar cara menghadapinya dengan lebih baik.

Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap peserta didik, yang dalam hal ini adalah siswa kelas IX SMP berusia 15 hingga 16 tahun. Sebagian besar siswa ini memiliki pengetahuan dasar tentang pentingnya perilaku sosial yang baik dan nilai-nilai seperti menghargai orang lain. Namun, meskipun mereka memahami nilai-nilai dasar tersebut, sebagian dari mereka masih kurang menyadari dampak psikologis yang bisa ditimbulkan oleh perundungan. Dalam hal ini, *game* edukasi diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dampak perundungan terhadap kesehatan mental dan emosional seseorang. Selain itu, *Game* ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang aman dan inklusif di sekolah.

Dengan pemahaman ini, peneliti merancang *Game* edukasi yang dapat membantu siswa mengenali berbagai bentuk perundungan, baik itu verbal, fisik, maupun psikologis, dan memberikan cara-cara yang efektif untuk menghadapinya. *Game* edukasi ini dibuat berdasarkan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Dorongan dari pemerintah melalui program pendidikan juga mengharuskan guru mengintegrasikan TPACK dalam pembelajaran (Wulandari et al., 2021)

TPACK mencakup tiga komponen utama: pengetahuan pedagogis, pengetahuan konten, dan pengetahuan teknologi. Ketiga komponen utama tersebut membentuk empat domain gabungan: pengetahuan konten pedagogis, pengetahuan pedagogis teknologi, pengetahuan konten teknologi, dan TPACK (Habibi et al., 2023). Pengembangan game edukasi perundungan yang efektif mengharuskan pengembang untuk menggabungkan ketiga aspek TPACK. Misalnya, ketika merancang alur cerita dalam game, pengembang harus mengintegrasikan pengetahuan konten tentang perundungan dengan pendekatan pedagogi yang tepat, menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam (Sofyan et al., 2023). Proses ini melibatkan pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan alur permainan, serta *storyboard* untuk menyusun visualisasi cerita yang akan dihadirkan dalam *Game*. Seluruh proses desain ini juga dipadukan dengan penggunaan software Unity 2D untuk memastikan *Game* yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun hasil pengembangan *Game* edukasi yang dibuat dapat dilihat pada *link* berikut: <https://drive.google.com/file/d/17M6gLL->

[YRRFkISiQuWL2pbXRnVJrTjabM/view?usp=drivesdk](https://www.yourfks.com/view?usp=drivesdk) atau dapat diakses dengan memindai *qr-code* berikut ini:



Gambar 1. QR-Code untuk mengakses *Game* edukasi

Berikut tampilan *game* edukasi perundungan yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Tampilan Awal *Game* Edukasi



Gambar 3. Tampilan Menu *Game* Edukasi

Setelah *Game* edukasi dibuat, dilanjutkan dengan penilaian atau validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru BK melalui kuisisioner. Berikut hasil penilaian oleh ahli media:



Diagram 1. Penilaian Oleh Ahli Media

Diagram 1 di atas menunjukkan bahwa 50% pernyataan mendapat penilaian sangat baik dengan skor 5 dan 50% mendapat penilaian baik dengan skor 4. Sehingga media dapat dinyatakan sangat layak oleh ahli media. Kemudian dilakukan penilaian oleh ahli materi, berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

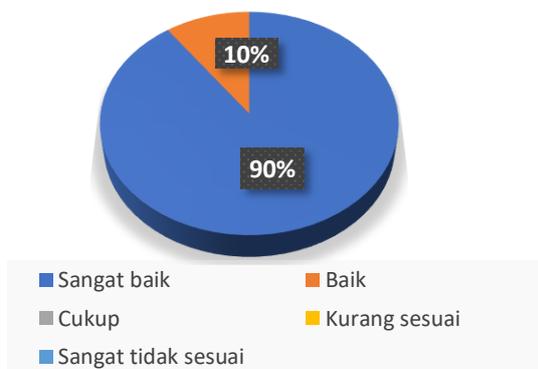


Diagram 2. Penilaian Oleh Ahli Materi

Diagram 2 menunjukkan bahwa dari segi materi pembelajaran, media ini mendapat penilaian yang sangat baik dan layak untuk diujicobakan, irisan berwarna biru mewakili kategori sangat baik yakni 90% dan irisan jingga mewakili kategori baik. Selanjutnya *Game* edukasi dinilai oleh guru bidang studi.

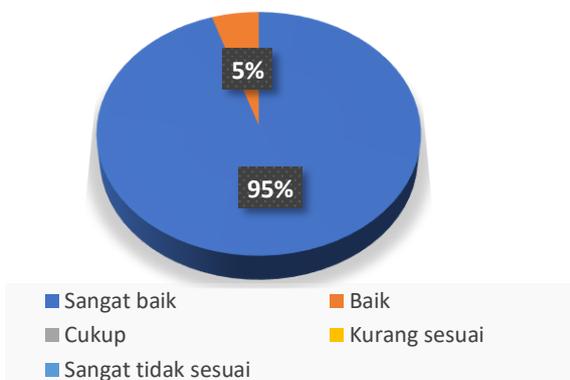


Diagram 3. Penilaian Oleh Guru BK

Diagram 3 di atas menunjukkan penilaian guru BK terhadap *Game* edukasi. Irisan berwarna biru menunjukkan angka 95% dengan kategori sangat baik, dan irisan jingga menunjukkan angka 5% dengan kategori baik. Secara keseluruhan guru BK menilai bahwa *Game* edukasi ini dapat diimplementasikan kepada peserta didik kelas IX di SMP N 7 Muaro Jambi.

Selanjutnya tahap implementasi. Pada tahap ini, dijelaskan bagaimana *Game* edukasi ini diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya. Tahap implementasi pada pengembangan *Game* edukasi ini melalui

tahap ujicoba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan pada akhirnya uji coba lapangan.

Uji coba satu-satu ini mewakili masing-masing satu siswa dari tiap tingkatan kemampuan, kemampuan rendah, kemampuan sedang dan siswa dengan kemampuan tinggi. Berikut diagram hasil uji coba satu-satu:

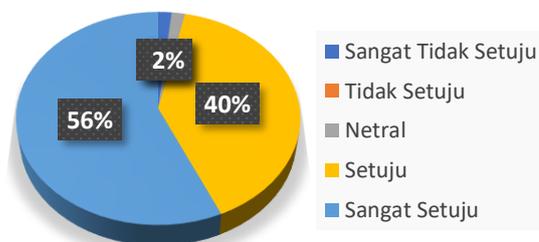


Diagram 4. Hasil Uji Coba Satu-Satu

Terlihat pada diagram 4 di atas, irisan warna biru yang mewakili jawaban sangat setuju mendapat 56%, irisan warna biru yang mewakili jawaban setuju mendapat 40%. Dengan ini jumlah responden yang setuju dengan *Game* edukasi ini adalah 96%. Dari diagram tersebut di atas juga menjelaskan bahwa *Game* edukasi ini dapat diterima dan dioperasikan oleh berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Setelah *Game* edukasi dinyatakan diterima oleh berbagai tingkat kemampuan peserta didik, dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok kecil yang dipilih secara acak dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam hal ini peserta didik yang terlibat sebagai responden uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang dari kelas IX SMP N 7 Muaro Jambi. Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

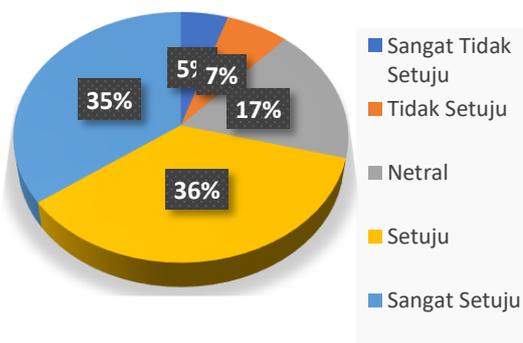


Diagram 5. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan Diagram 5 di atas terlihat bahwa irisan biru muda menunjukkan angka 35% dan irisan kuning menunjukkan angka 36%. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelompok kecil ini 71% peserta didik menganggap bahwa *Game* edukasi ini masuk dalam kategori layak untuk digunakan pada siswa kelas IX di SMP N 7 Muaro Jambi sebagai solusi perundungan.

Setelah dinyatakan layak pada uji coba satu-satu dan kelompok kecil, kemudian *Game* edukasi ini diujicobakan pada seluruh sampel yakni 27 orang peserta didik kelas IX di SMP N 7 Muaro Jambi. Uji coba ini dinamakan uji coba lapangan. Berikut hasil uji coba lapangan:

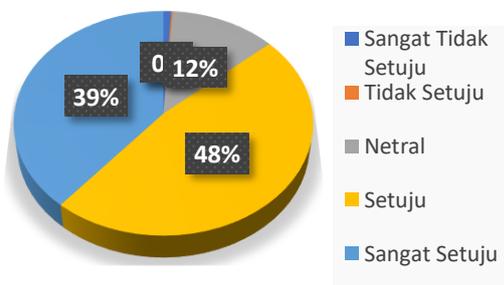


Diagram 4.6 Uji Coba Lapangan

Irisan berwarna biru muda menunjukkan 39% peserta didik sangat setuju dengan *Game* edukasi ini dan irisan berwarna kuning menunjukkan 48% siswa setuju dengan *Game* edukasi ini. Secara keseluruhan 87% siswa memberikan respon setuju dengan *Game* edukasi ini sehingga *Game* edukasi ini dianggap layak untuk digunakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tahap akhir pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi terhadap *Game* edukasi sebagai solusi perundungan di kalangan siswa SMP. Metode evaluasi meliputi uji coba awal, *feedback* dari pengguna, dan analisis perubahan sikap siswa.

Secara teknis, *Game* ini menunjukkan keandalan sistem, kemudahan penggunaan dan kualitas tampilan yang menarik. Umpan balik dari peserta didik dan pengajar positif, dengan siswa merasa lebih empati dan percaya diri dalam menghadapi perundungan, serta pengajar mengakui bahwa *Game* ini mendukung pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

Perundungan di kalangan siswa adalah masalah yang semakin mendapat perhatian di dunia pendidikan. Walaupun sebagian besar siswa memahami perundungan, seringkali mereka hanya menganggap perundungan fisik sebagai yang paling serius, padahal perundungan verbal dan psikis sering kali lebih berbahaya karena dampaknya yang sulit terlihat namun mendalam dan jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk mengedukasi siswa dan masyarakat tentang berbagai bentuk perundungan, baik fisik, verbal, maupun psikis.

Guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 7 Muaro Jambi mengonfirmasi bahwa perundungan telah menjadi masalah besar di sekolah. Guru tersebut menjelaskan bahwa meskipun kesadaran tentang

perundungan fisik semakin meningkat, tantangan terbesar adalah bagaimana siswa dapat menyadari dampak negatif dari perundungan verbal dan psikis, yang sering dianggap sepele. Perundungan jenis ini dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa, memengaruhi harga diri, serta berpotensi menyebabkan kecemasan dan depresi.

Lebih lanjut, guru BK tersebut juga menjelaskan bahwa perundungan tidak hanya memengaruhi korban secara langsung, tetapi juga menciptakan iklim tidak nyaman di sekolah yang memengaruhi seluruh komunitas siswa. Ketidakpedulian terhadap perundungan selain fisik sering kali membuat korban merasa terisolasi dan tidak mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, penanganan perundungan harus dilakukan secara komprehensif, melibatkan semua pihak di sekolah, termasuk pengajar, siswa, dan orang tua, serta memperluas pemahaman tentang dampak dari berbagai bentuk perundungan.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, lebih dari 90% siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan *Game* edukasi untuk membantu mengurangi perundungan. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game* edukasi dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah perundungan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *Game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak perundungan dan membantu membentuk sikap positif terhadap toleransi serta saling menghormati (Halim et al., 2024). *Game* edukasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi alat interaktif dalam mengajarkan nilai-nilai sosial yang penting untuk mengurangi perundungan.

*Game* edukasi yang dirancang untuk siswa SMP ini menyajikan skenario interaktif dengan pilihan-pilihan yang mencerminkan konsekuensi dari tindakan perundungan. Siswa tidak hanya belajar tentang dampak perundungan, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan yang positif dalam menghadapi situasi tersebut. Penggunaan *Game* edukasi seperti ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang pemikiran kritis.

Sebagai salah satu cara yang efektif untuk mengatasi perundungan, *Game* edukasi ini bertujuan untuk menyadarkan siswa tentang dampak buruk perundungan terhadap korban dan pelaku. *Game* ini memungkinkan siswa merasakan langsung bagaimana perundungan fisik, verbal, dan psikis dapat merusak

hubungan sosial dan menciptakan trauma jangka panjang.

Selain itu, *Game* ini bertujuan untuk meningkatkan empati dan kepedulian sosial siswa dengan memungkinkan mereka memainkan peran sebagai saksi atau korban perundungan. Siswa belajar untuk mengenali perasaan orang lain dan merespon dengan cara yang positif, seperti menawarkan bantuan atau menghentikan perundungan. *Game* ini juga membantu siswa yang pernah menjadi korban perundungan untuk membangun kembali rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka, serta memberi mereka kesempatan untuk belajar bagaimana menghadapi perundungan di masa depan dengan lebih percaya diri. *Game* edukasi ini juga mengajarkan kebijakan anti-perundungan yang berlaku di sekolah dan prosedur yang tepat jika mereka atau teman-teman mereka menjadi korban perundungan.

Selain itu, *Game* ini mendorong siswa untuk mengambil tindakan positif dalam menghadapi perundungan, baik sebagai korban, saksi, atau pihak berwenang. Dengan memberikan kesempatan untuk bertindak dalam *Game*, siswa akan lebih siap untuk menerapkan tindakan positif di dunia nyata. Setelah tahap perancangan materi, *flowchart*, dan *storyboard*, pengembang menggunakan perangkat lunak *Game* (seperti *Unity*) untuk mengimplementasikan desain tersebut.

Selanjutnya, *Game* ini diuji coba pada siswa melalui berbagai tahapan. Pada uji coba satu-satu, 96% peserta menunjukkan respons positif terhadap interaksi dan alur permainan. Uji coba kelompok kecil menunjukkan 71% peserta merasa lebih mudah memahami dampak perundungan. Pada uji coba lapangan, 87% peserta memberikan umpan balik positif, merasa *Game* ini membantu mereka memahami perundungan dan mengajarkan empati serta keberanian untuk mengambil tindakan positif.

Secara keseluruhan, *Game* edukasi perundungan ini memenuhi kebutuhan siswa dan dapat diimplementasikan lebih luas untuk mengatasi masalah perundungan dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Hasil umpan balik dari siswa menjadi dasar bagi pengembang untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan agar *Game* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal. *Game* ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam program-program pendidikan anti-perundungan di sekolah-sekolah, yang melibatkan guru, orang tua, dan siswa itu sendiri.

*Game* edukasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara

mandiri melalui alur permainan yang jelas dan tujuan yang terstruktur. Kepraktisan ini penting, karena banyak siswa mungkin merasa canggung berbicara tentang perundungan dalam diskusi kelompok. *Game* ini memungkinkan mereka mengeksplorasi topik tersebut dalam lingkungan yang lebih aman dan pribadi, sekaligus membantu mereka memahami dampaknya dan belajar untuk mengambil tindakan positif. Dengan elemen-elemen yang mudah dipahami, *Game* edukasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk membentuk sikap sosial yang positif di kalangan siswa.

## KESIMPULAN

*Game* edukasi ini dirancang untuk mencegah perundungan dengan pendekatan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Fokus utama adalah memberikan pemahaman tentang dampak perundungan serta cara-cara menghadapinya. Perancangan game melibatkan alur cerita yang relevan, materi edukatif sesuai dengan usia siswa, dan tampilan visual yang menarik. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru bimbingan konseling untuk memastikan kualitas game.

Setelah melalui uji coba, game ini dinyatakan layak secara konseptual, prosedural, dan praktis. Uji coba dengan siswa menunjukkan bahwa game ini berhasil menarik perhatian, memudahkan pemahaman konsep perundungan, serta menanamkan nilai-nilai positif seperti empati dan penghargaan terhadap orang lain. *Game* ini efektif sebagai media pembelajaran yang mengedukasi siswa dalam mengenali perundungan dan mengajarkan cara bertindak positif dalam menghadapi situasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., & Rini, H. P. (2023). Program Pelatihan Empati Sebagai Strategi Mengurangi Perilaku Bullying pada Remaja. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2667–2684. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.588>
- Al Hamid, S., & Mokoginta, S. (2023). Faktor Penyebab Terjadinya Perilaku Bullying Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 403–414. <https://doi.org/10.37411/jjce.v4i2.2841>
- Arfa, T. N. P., Jannah, M., & Arusman. (2023). Development of video learning based on blender software in high school. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*

- (*Multidisciplinary Research*), 6(2), 147–157. <https://doi.org/10.52626/jg.v6i2.248>
- Arinata, F. S., Mulawarman, M., Mulyani, P. K., Awalya, A., Wasono, A., Kurniawati, E., & Mubarak, M. A. (2024). Dampak Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 10(2), 356. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i2.17540>
- Elvira, F., Hamid, S., & Burhan, B. (2024). Pendidikan Karakter Bersahabat, Komunikatif Dan Antisipasi Perilaku Perundungan Di Sekolah Dasar. *Bosowa Journal of Education*, 4(2), 294–303. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i2.4455>
- Fajrin, N. M., & Christiana, E. (2020). *Teknik Reframing untuk Meningkatkan Percaya Diri Korban Perundungan Verbal di Sekolah Dasar*.
- Habibi, A., Riady, Y., Samed Al-Adwan, A., & Awni Albelbisi, N. (2023). Beliefs and Knowledge for Pre-Service Teachers' Technology Integration during Teaching Practice: An Extended Theory of Planned Behavior. *Computers in the Schools*, 40(2), 107–132. <https://doi.org/10.1080/07380569.2022.2124752>
- Halim, St. N. H., S, M. W. E., Nurmalasari, N., Irmayanti, L., Insan, N., Syam, N., Mansur, N. A., Misra, M., Songko', N., Pajeriya, N., & Uyun, J. (2024). Program Edukasi Gerakan Stop Anti Bullying dalam Syariah Islam dan Toleransi Antar Pelajar (Gasing Star). *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4). <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.975>
- Haslan, M. M., Dahlan, D., & Yuliatin, Y. (2021). Perilaku Perundungan (Bullying) Dan Dampaknya Bagi Anak Usia Sekolah (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri Se-Kecamatan Kediri Lombok Barat). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v7i2.140>
- Maulidya, D. S., Prameswari, Y., & Sinaga, E. B. (2024). *Seminar Nasional LPPM UMMAT Be Cool Kids, Say No to Bullying : Psikoedukasi Anti Perundungan bagi Anak Sekolah Dasar*.
- Nugroho, M. Y. (2023). *Strategi Intervensi Konseling Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Menumbuhkan Pemahaman Akan Bahaya Bullying Terhadap Kesehatan Mental Siswa SDN 3 Gunungwetan*.
- Sofyan, S., Habibi, A., Sofwan, M., Yaakob, M. F. M., Alqahtani, T. M., Jamila, A., & Wijaya, T. T. (2023). TPACK–Uotl: the validation of an assessment instrument for elementary school teachers. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01533-0>
- Widiyanto, H., Hikmah, R., Qoriatul Habibah, F., & Fauzi, I. (2023). Sinegritas Orang Tua dan Guru untuk Menghindari Perilaku Bullying di MI/SD. *PROMOTOR*, 6(1), 11–15. <https://doi.org/10.32832/pro.v6i1.90>
- Wulandari, B. A., Norawati, R., Anastasia, I., Ridha, A., & Heryanti, R. (2021). *Penggunaan Portofolio Digital Untuk Mendorong Pembelajaran Refleksi dan Mandiri*.