

Pengembangan Game untuk Kasus Verbal Bullying di Kalangan Remaja Sekolah

Istihar Bahi Fajar¹, Muhammad Andik Izzudin¹, Subhan Nooriansyah¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Corresponding Author:  bahiistihar@gmail.com

ABSTRACT

The development of games for verbal bullying cases is important as education for school adolescents. The system is carried out by integrating game elements to increase the Usability of school adolescents. This study aims to simulate and understand cases of verbal bullying among school adolescents through the development of game systems and then testing the effectiveness of the game using the System Usability Scale (SUS) method. The game system is carried out by integrating game elements to increase the motivation and involvement of school adolescents in the learning process. With the system developed using the ADDIE model can help the process to completion through 5 stages. The results of the implementation were tested using the SUS method to measure usability and functionality. The average test score using the SUS method reached 83.75. This score indicates that the majority of users feel that the system has good usability and is sufficient in supporting their gaming experience. The distribution of these scores gives a clear picture of how the system was received by the users and shows that the system as a whole has a high level of usability. Hence the conclusion that the game created for verbal bullying was successful.

Keywords: *Game Verbal Bullying, ADDIE, System Usability Scale*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

August 29, 2024

Revised

October 10, 2024

Accepted

November 17,

2024

|Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Dalam berita yang dimuat pada Radio Republik Indonesia(rri.co.id) saat ini Indonesia menghadapi tantangan serius terkait verbal bullying yang terjadi pada satuan pendidikan. Tercatat 41,1% siswa mengalaminya verbal bullying, sehingga negara ini berada di peringkat kelima tertinggi dalam perundungan di seluruh dunia (Andini & Kurniasari, 2021). Perilaku verbal bullying tetap menjadi perhatian di Indonesia, khususnya di lingkungan sekolah yang telah menjadi fenomena yang umum. Data yang dikumpulkan oleh KPAI menunjukkan bahwa jumlah kasus verbal bullying di Indonesia meningkat setiap tahun pada tahun 2021. Sedangkan dalam tahun 2022, KPAI menyajikan data sebesar 226 kasus kekerasan fisik dan psikis (Fariz dkk., 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa kasus verbal bullying paling sering terjadi di lingkungan sekolah (Putri dkk., 2023). Sehingga dapat dikatakan bahwa kasus Verbal bullying pada kalangan remaja dikatakan tinggi.

Verbal bullying merupakan salah satu jenis dari macam-macam bullying (Nur dkk., 2022). Verbal bullying merupakan perkataan atau ucapan yang disampaikan secara berulang dan bertujuan untuk menguasai, meneror, ataupun untuk kesenangan pribadi (Afriani & Afrinaldi, 2023). Verbal bullying dianggap

sebagai penindasan yang tidak berbahaya, kecuali dampaknya terlihat secara fisik dan pelaku tidak menyadari bahwa telah melakukan penindasan secara verbal (Mahira & Yuliana, 2023). Namun, verbal bullying tentu memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental juga perkembangan psikologis (Nurfitriyani dkk., 2023) dalam (Mahira & Yuliana, 2023) .

Studi kasus pada penelitian ini dilakukan pada salah satu SMP XYZ di Surabaya. Alasan pemilihan lokasi tersebut dikarenakan setelah dilakukan observasi selama 1 minggu disekolah tersebut banyak remaja sekolah yang melakukan Verbal bullying. Umpatan yang dilakukan di dalam kelas seperti penghinaan, mengancam, menuduh, berkata kasar (Widayati & Hadijah, 2024). Sehingga perlunya dilakukan penelitian pada SMP XYZ karena pada dasarnya Verbal bullying ini dapat memicu Verbal bullying fisik (Liu dkk., 2024). Dengan kasus Verbal bullying pada kalangan remaja yang semakin tinggi ini, maka diperlukannya upaya untuk Verbal bullying dalam lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat dimulai dengan pengurangan Verbal bullying sebagai pemicu terjadinya Verbal bullying fisik (Agisyaputri dkk., 2023).

Dalam penelitian ini, dilakukan upaya untuk kasus verbal bullying di kalangan remaja, dengan mengembangkan tools Sistem game. Pendekatan Sistem game merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur dari permainan atau video game dengan maksud mendorong motivasi mahasiswa selama proses pembelajaran serta meningkatkan pengalaman positif dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. ("Destinations Ratings Based Multi-Criteria Recommender System for Indonesian Halal Tourism Game," 2022) Banyak orang telah menarik perhatian pada penggunaan Sistem game di sekolah untuk meningkatkan partisipasi remaja sekolah dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Dalam beberapa tahun terakhir, telah terbukti bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Intansari & Sugara, 2023). Diperlukan pendekatan edukatif terhadap verbal bullying yang lebih berinteraksi dan mampu memotivasi remaja agar mereka dapat dengan antusias memahami materi tersebut. (Syafitri dkk., 2024) Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka serta insiden verbal bullying. Salah satu cara untuk mengemas edukasi verbal bullying adalah melalui penerapan metode Sistem game (Manusakerti & Wibowo, 2022). Penerapan konsep Sistem game dalam konteks verbal bullying menawarkan pendekatan inovatif untuk menciptakan lingkungan yang lebih positif dan inklusif. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti insentif, kompetisi positif, dan pelatihan keterampilan sosial, Sistem game dapat menjadi alat efektif untuk mendukung edukasi anti verbal bullying.

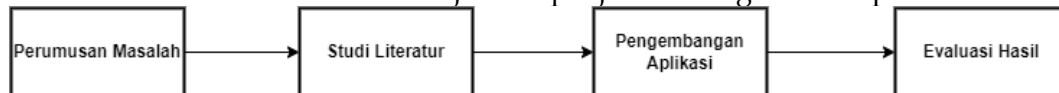
Sejumlah penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa pemanfaatan Sistem game dapat menjadi sarana yang sangat berguna untuk meningkatkan efektivitas siswa dalam proses pembelajaran (Nisa', 2020). Calvo-Morata mengadopsi metode Sistem game dengan menggunakan video game dan menyimpulkan bahwa setengah dari permainan yang dianalisis telah terbukti berhasil dalam berbagai aspek yang terkait dengan verbal bullying (Calvo-Morata dkk., 2020). Calderon menunjukkan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif. Permainan sangat memotivasi untuk meningkatkan kesadaran, komunikasi, perilaku, dan bahkan keterampilan (Anatasya dkk., 2023). Ainna Al Firdausi melakukan penelitian untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam konteks penerapan Sistem game di kelas. Dalam

penelitian ini, sistem poin diterapkan untuk berbagai aktivitas sehari-hari dalam kelas, dan tingkat keterlibatan siswa diukur sebagai hasilnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menciptakan suasana yang mirip permainan di dalam kelas memberikan keuntungan dan meningkatkan tingkat produktivitas (Margaret dkk., 2024). Ragam elemen Sistem game yang diterapkan dalam berbagai situasi mencakup poin (Nugroho & Ma'arif, 2022). Dengan menyelaraskan elemen permainan seperti poin memberikan dampak positif, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung. Platform sistem game memberi remaja sekolah kesempatan untuk bekerja sama, membangun hubungan yang baik, dan mencapai tujuan bersama. Ini akan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam permainan.

METODE

Tahapan Penelitian ini bertujuan untuk dampak verbal bullying menggunakan metode sistem game (poin) dengan melalui Model ADDIE tujuannya agar penelitian dapat disusun secara terstruktur dan mempermudah dalam penyampaian informasi,

Gambar 3.1 berikut menunjukkan penjelasan diagram alur penelitian.



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

Dalam langkah awal studi literatur ini, dilakukan pencarian dan analisis terhadap beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik yang serupa terkait metode ADDIE, penerapan sistem game, dan juga pengujian sistem dengan menggunakan metode System Usability Scale(SUS) (Angelika dkk., 2023). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pemahaman metode ADDIE, bagaimana konsep sistem game telah diterapkan dalam konteks ini, dan pengujian sistem dengan metode SUS. Dengan demikian, tahap studi literatur ini dijalankan sebagai langkah penting untuk memperkenalkan metode ADDIE dan penerapan sistem game dalam konteks penelitian ini. Setelah analisis mendalam selesai, langkah berikutnya adalah membuat aplikasi yang tepat.

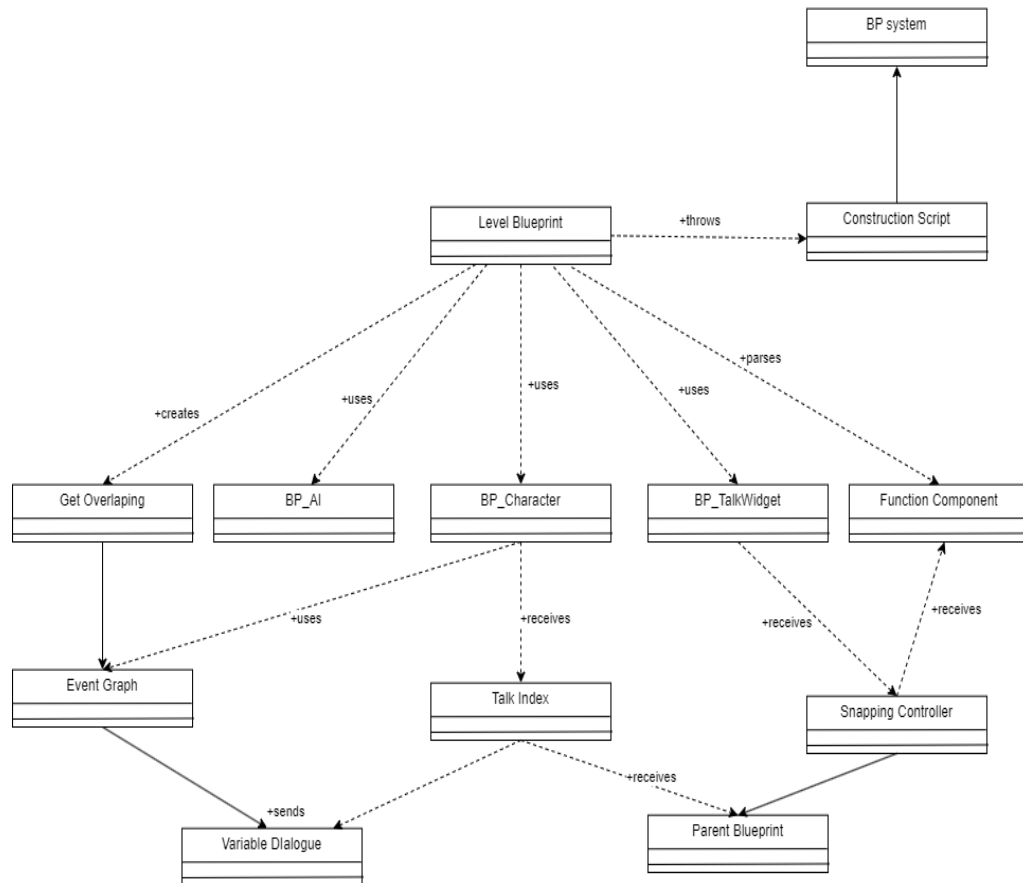
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementation (Implementasi)

Pada tahap hasil implementasi pembuatan game yang dikembangkan, telah disesuaikan menjadi bagian di dalam game dan ditetapkan menjadi konteks nyata dengan melibatkan para remaja di sekolah SMP XYZ Surabaya, karakter yang telah dirancang dan dimodelkan dalam fase desain diimplementasikan dalam Unreal Engine. setiap karakter, termasuk model 3D, tekstur, dan animasi, dimasukkan ke dalam proyek game, dan juga Sistem poin diterapkan untuk memberikan penghargaan kepada pemain atas pencapaian mereka dalam game. papan skor global atau per level ditambahkan untuk mendorong kompetisi di antara pemain, serta Implementasi sistem kontrol yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan karakter utama dengan lancar. Mekanik meliputi pergerakan karakter, interaksi dengan AI dan juga pengujian

dilakukan untuk memastikan game berjalan lancar tanpa bug. Debugging dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul selama pengujian Hasil implementasi Kode Pada Unreal Engine Blueprint

Hasil implementasi kode blueprint yang ada pada Unreal engine 4 akan digambarkan dengan menggunakan Diagram seperti di bawah ini



Gambar 4. 1 Code Diagram Pada Unreal engine Blueprint

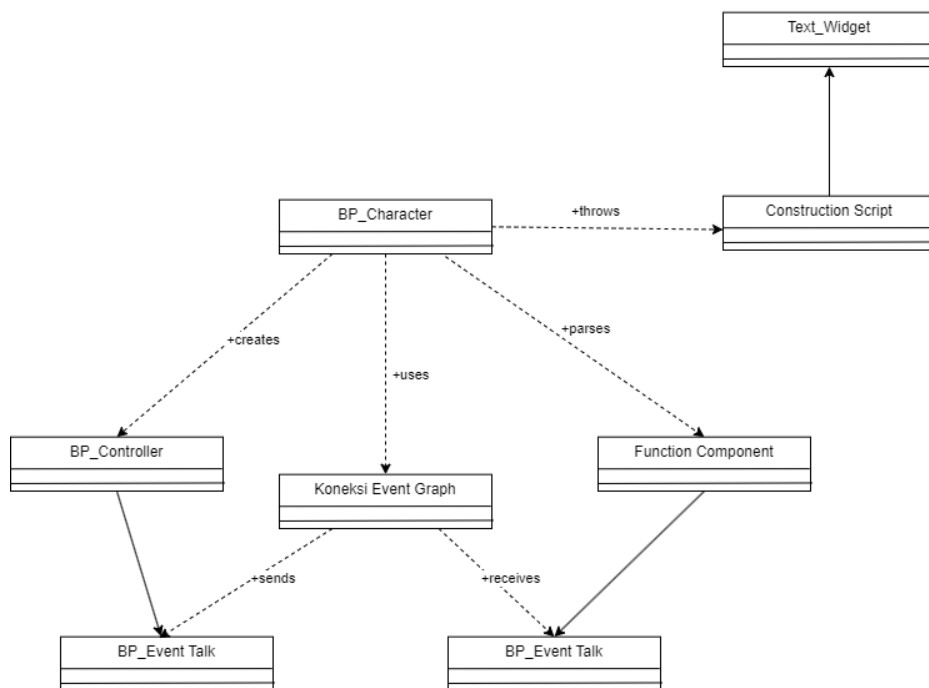
Hasil pembuatan implementasi kode blueprint untuk keseluruhan digambarkan seperti diatas dengan menggunakan Diagram Component untuk menjelaskan keseluruhan kode blueprint apa saja yang telah dibuat di dalam game yang dimulai dari Software View dengan menggunakan Unreal engine 4 Sebagai Componentnya, lalu pada tahap selanjutnya Blueprint Controller pada level blueprint sebagai controller awal dimana didalamnya terdapat banyak lagi controller seperti BP_Character yang berisi Event graph sebagai wadah untuk menulis kode, lalu pada BP_AI Character yang digunakan sebagai Script construction untuk mengembangkan kode dalam BP_Character sehingga pada saat melakukan Event Talk maka code dari BP character akan terhubung dengan BP_AI Character, pada tahap selanjutnya ada rendering world yang digunakan untuk Memasukkan kode dari player terhadap world semisal ingin melakukan interaksi terhadap world yang dibuat dengan menggunakan box collision dan juga event begin play dimana pada setiap component akan memiliki function component, lalu pada event graph akan membuat parent controller agar kode yang telah dibuat memudahkan pada saat menginput kode yang telah dibuat menjadi mechanical, pada kanan Parent Blueprint yaitu snapping controller

digunakan untuk mengatur posisi, skala actor dalam level ini dapat memudahkan dalam pengembangan game yang dibuat,

Hasil implementasi Kode Unreal Engine Character (BP_Character)

Hasil Kode Blueprint dibawah ini terdapat fungsi 'E keyboard' yang digunakan sebagai input keyboard ketika pemain menekan tombol maka akan terjadi reaksi, lalu pada For Each Loop digunakan untuk melakukan interaksi diluar karakter tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini mengara ke get overlapping actors dimana itu digunakan untuk memanggil karakter yang lain, lalu sedangkan branch berfungsi untuk mendeteksi apakah benar karakter lain berada di sisi pemain utama dengan menggunakan (sphere collision).

Pada kode Blueprint ini ada Event Custom dari Karakter Utama yang dinamakan Event Talk yang dimana itu akan menjalankan Variable integer dari AI (Talk Index) ini menyimpan angka yang terus bertambah ketika ditekan 'E keyboard' pada pemain utama, sehingga variabel (Talk index) akan terus bertambah angkanya, lalu branch juga digunakan sebagai alat apakah benar variable dialogue dan talk index bertambah angkanya, lalu jika benar maka akan didapatkan variable Dialogue (karakter utama) akan ditampilkan pada layar dengan menggunakan print string.

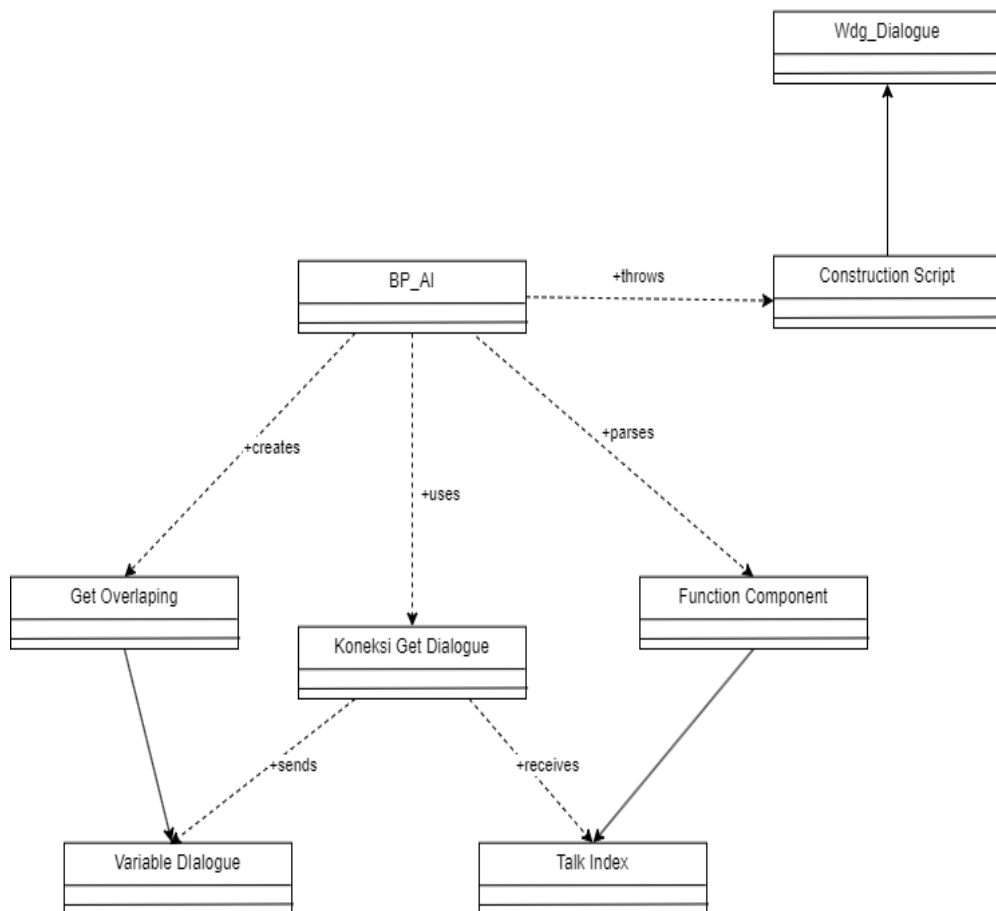


Gambar 4. 2 Code Diagram Character(BP_Character)

Hasil implementasi kode blueprint pada character(BP_Character) digambarkan seperti gambar 4.11, dengan menggunakan Unreal Component sebagai tampilan utama, selanjutnya BP_character yang dimana didalamnya terdapat branch condition dimana jika player memiliki variable true dan false maka dia akan mengambil dat dengan menggunakan I dengan targetnya yaitu BP_AI Character sehingga jika benar maka tahap selanjutnya yaitu melakukan Does Implement Interface dan mengambil data BP_Dialogue, sehingga bisa mengirim perintah kepada Talk Didalam Bpi Dialogue, pembuatan Input keyboard blueprint digunakan sebagai masuknya perintah di dalam keyboard

sehingga menghasilkan event graph Pada karakter utama, selanjutnya pemanfaatan Branch checking berguna mendeteksi bagaimana system keyboard akan berfungsi pada saat melakukan checking sehingga system input keyboard akan berhasil (H Hermin, 2023), lalu dalam penggunaan for each loop array disini fungsi array sangat berpengaruh karena bersangkutan dengan event dengan nama BPI_Dialogue Talk dimana disini terjadi pemanggilan dari karakter AI ke karakter utama, pemanggilan tersebut bertujuan agar event keyboard ditekan pada karakter utama maka system BPI_Dialogue Talk akan berjalan, selanjutnya pada tahap does implementation object yang digunakan untuk pemanggilan pengetesan object yang telah disambungkan, berupa pengetesan didalam system seperti menggunakan Print string sebagai pengecekan apakah sudah berjalan atau tidak. Di dalam event BPI Dialogue Talk terdapat 2 komponen utama yang pertama yaitu Get overlapping actor yang berfungsi sebagai pemanggilan actor yang dipanggil di dalam game, ini berhubungan dengan print string sehingga ketika player berada disekitar maka player lain bisa merespon karakter utama dalam game, yang selanjutnya Does Implementation di dalam game digunakan untuk mengimplementasikan secara nyata di dalam game dengan menggunakan Interface sehingga penggunaan di dalam game, yang terakhir yaitu Document Variable String yang dibuat dengan variabel sebagai penyimpanan sistem yang telah dibuat.

Hasil implementasi Kode Unreal Engine BP_AI Character (AI_Character)

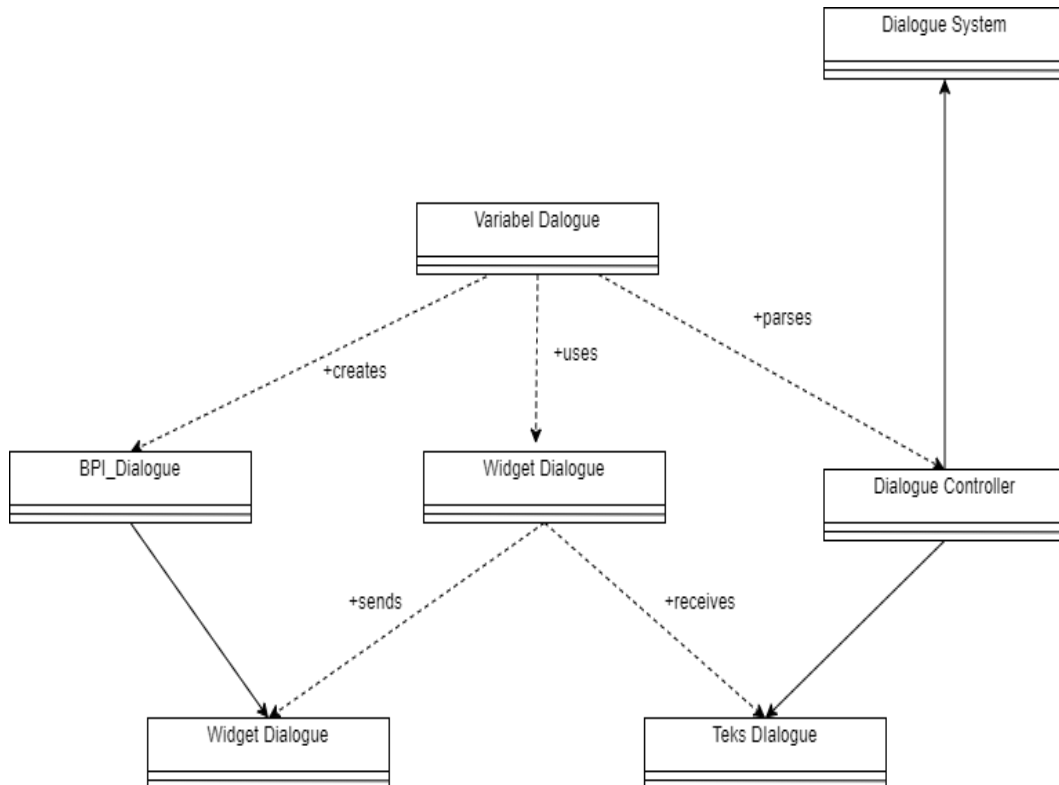


Gambar 4. 3 Hasil implementasi Kode Unreal Engine BP_AI Character (AI_Character)

Hasil Implementasi Kode Pada BP_AI Character Dimulai dengan Unreal component, selanjutnya ada BP_AI Character dimana disitu terdapat Variabel dialogue dimana disini menggunakan fungsi variabel float bernama talk index dimana valuenya terus bertambah maka teks yang keluar pada saat event dialogue juga akan berubah sehingga jika benar AI akan memanggil Text dialogue dengan menggunakan set text yang didapatkan dari Dialogue, pemanggilan BPI_Dialogue dilakukan pada tahap awal pembuatan kode blueprint pada Karakter AI dengan memanggil karakter dari luar AI maka pengimplementasian event talk akan sangat berguna pada tahap ini karena event talk akan memanggil event yang sama pada karakter utama, pada tahap selanjutnya pembuatan variable Talk Index pun dibuat pada AI karena variable tersebut akan digunakan untuk pengecekan apakah variable talk index akan bertambah jika player utama menginputkan keyboard, Talk Index berupa variable integer yang dimulai dari angka 0 hingga seterusnya, Selanjutnya dilakukan pengecekan terhadap terhadap talk index dan BPI_Dialogue talk apakah benar karakter AI melakukan pemanggilan terhadap karakter utama, sehingga jika memang benar karakter melakukan pemanggilan maka karakter AI akan merespon perintah yang dibuat pada karakter utama, tampilan hasil tersebut akan ditampilkan dengan menggunakan print string yang mengecek talk index dan Dialogue dengan Tampilan true atau false di dalam layar. Sehingga penggunaan get talk dan index dapat sepenuhnya berjalan pada game lalu mengirimkan kepada Document Variable didalam yang hasilnya akan masuk ke dalam variabel dengan tipe String pada karakter utama.

Code Diagram Variabel Dialogue

Pada Variabel dalam desain interface ini berisi teks yang akan ditampilkan di dalam game. Dapat dilihat Pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 4 UML Code Diagram Variabel Dialogue

Pada tahap hasil pembuatan variabel Dialogue menggunakan variabel string dengan memodifikasi tipe data string tersebut menjadi array, penggunaan data variabel string digunakan karena dapat menyimpan data teks, seperti kata-kata, kalimat, atau karakter-karakter lainnya, dan memungkinkan Anda untuk melakukan berbagai operasi dan manipulasi teks, seperti penggabungan, pemotongan, pencarian, dan penggantian, sehingga tipe data ini adalah variabel yang paling cocok untuk digunakan, sedangkan penggunaan array pada variabel ini adalah untuk memproses data teks atau memisahkan string berdasarkan karakter tertentu. Fungsi utama dari mengubah string menjadi array adalah untuk memecah string menjadi bagian-bagian yang lebih kecil yang dapat diakses dan dimanipulasi secara individu.

Hasil Evaluation (Evaluasi)

Sebagai salah satu tahap pengembangan aplikasi, tahap pengujian ini dijalankan untuk menguji fungsionalitas aplikasi dapat berjalan secara benar (Umri dkk., 2023). Uji fungsionalitas ini dilakukan agar bahwa game yang dibuat dapat berjalan dengan normal dan hasil yang didapat diharapkan sesuai dengan konsep awal permainan (Ariyana dkk., 2023). Pengujian dilakukan oleh beberapa remaja di SMP XYZ Surabaya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, jika dalam pengujian ditemukan bug maka diperbaiki sehingga menghasilkan sistem sesuai apa yang diinginkan.

Tabel 4. 1 Hasil Black Box Testing Fungsional

Timestamp	Pre - Condition	Expected Result	Actual Result	Conclusion
Start Menu	Klik "Start"	- Game Mulai	- Game Mulai	Diterima
	Klik "Exit"	- Game Keluar	- Game Keluar	Diterima
Animasi	Klik "W"	-Player Bergerak Maju	- Player Bergerak Maju	Diterima
	Klik "A"	-Player Bergerak Ke Kiri	- Player Bergerak Ke Kiri	Diterima
	Klik "S"	-Player Bergerak Ke Belakang	- Player Bergerak Ke Belakang	Diterima
	Klik 'D'	-Player Bergerak Ke Kanan	- Player Bergerak Ke Kanan	Diterima
	Cutscene setelah task	- Muncul	- Muncul	Diterima
	Klik 'Spasi'	-Animasi Loncat	-Tidak ada Animasi Loncat	Ditolak
	Cutscene Memegang Handphone	-Handphone berada ditangan player	-Handphone menghilang	Ditolak
	Cutscene pada saat di ruang BK	-NPC melakukan animasi dialog	-NPC menjalankan animasi berbeda	Ditolak
	Cutscene Task terakhir	-Character berdialog dengan teman	-Teradi kesalahan character menjadi 2	Ditolak

Settings	Klik '720p'	-Resolusi berubah game menjadi 720p	- Resolusi berubah game menjadi 720p	Diterima
	Klik '1080p'	-Resolusi berubah menjadi 1080p	- Resolusi berubah menjadi 1080p	Diterima
	Klik '2k'	-Resolusi berubah menjadi 2k	- Resolusi berubah menjadi 2k	Diterima
	Klik 'Grafik Rendah'	- Grafik game berubah menjadi rendah	- Grafik game berubah menjadi rendah	Diterima
	Klik 'Grafik sedang'	- Grafik game berubah menjadi sedang	- Grafik game berubah menjadi sedang	Diterima
	Klik 'Grafik Tinggi'	- Grafik game berubah menjadi tinggi	- Grafik game berubah menjadi tinggi	Diterima
	Geser 'ikon volume ke kanan'	- Volume suara membesar	- Volume suara membesar	Diterima
	Geser 'ikon volume ke kiri'	- Volume suara mengecil	- Volume suara mengecil	Diterima

Hasil Pada Tabel Diatas merupakan hasil pengujian terakhir yang dilakukan pada game. Pada pengujian terakhir tidak ditemukan bug yang mengganggu jalannya game berdasarkan dengan test fungsionalitas yang ada, dalam pengujian didapatkan bahwa game yang dibuat sudah berhasil dalam beberapa skenario yang dilakukan di SMP XYZ di Surabaya.

Hasil Evaluasi SUS. Setelah dilakukannya pengujian System Usability Scale pada beberapa remaja sekolah di SMP XYZ Surabaya, didapatkan hasil yang dipaparkan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Metode SUS

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Skor = (Jumlah x 2,5)
R01	3	2	4	3	4	2	5	1	3	3	30	75
R02	3	2	4	3	5	2	3	4	3	5	34	85
R03	3	2	4	3	5	2	3	4	2	4	32	80
R04	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	34	85
R05	4	4	3	5	3	3	4	4	3	5	38	95
R06	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	34	85
R07	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	34	85
R08	4	1	5	5	5	3	4	1	5	4	37	92,5
R09	3	1	5	2	4	2	4	1	4	5	31	77,5
R10	4	5	2	4	2	4	2	4	1	3	31	77,5
Skor rata-rata											83,75	

Skor yang didapatkan dalam penggunaan System Usability Scale (SUS) pada sistem di dalam game memperoleh rata-rata sebesar 83,75 dari 10 remaja sekolah di SMP XYZ Surabaya yang berperan sebagai responden. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem yang digunakan memiliki tingkat kegunaan yang cukup tinggi, karena percentile range berada pada angka 76, yang mengindikasikan bahwa skor 70 sudah berada di atas rata-rata. Dengan demikian, hasil tersebut membuktikan bahwa sistem pada game tersebut mendapatkan grade B dan dapat diterima. Selain itu, dari hasil pengukuran yang dilakukan, terlihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh dari responden adalah 92,5, sementara skor terendah yang dicatat adalah 75. Hal ini menggambarkan adanya variasi dalam persepsi penggunaan dari para remaja, namun secara umum menunjukkan kecenderungan positif terhadap kegunaan sistem.

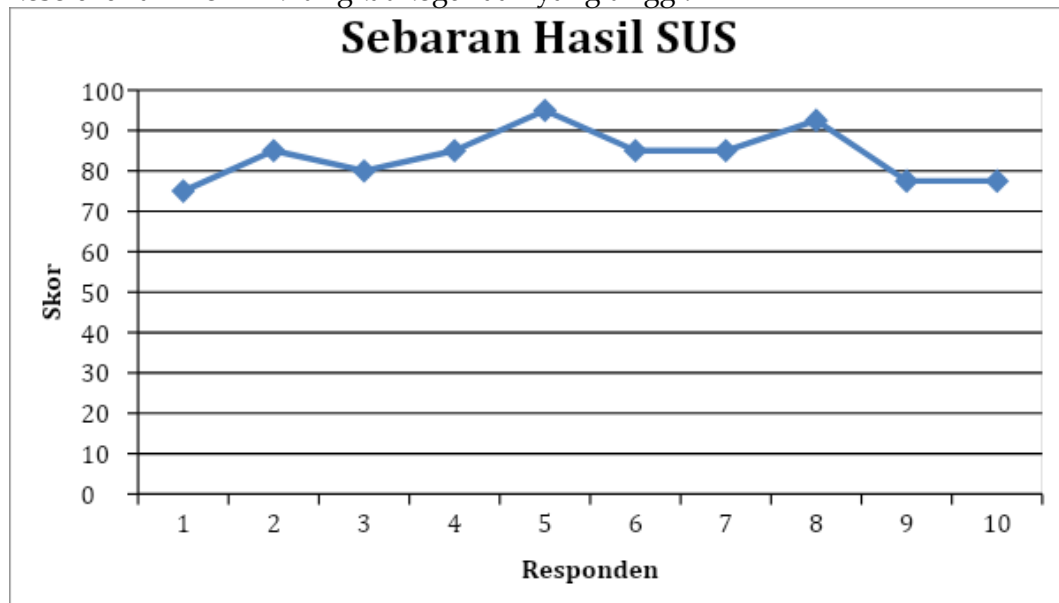
Dibawah ini merupakan rincian hasil persebaran skor SUS yang didapatkan dari 10 responden tersebut:

Tabel 4. 3 Grade Hasil Sebaran Skor SUS

R01	92,5	Grade A
R02	87,5	Grade A
R03	85,0	Grade A

R04	83,0	Grade B
R05	82,5	Grade B
R06	80,0	Grade B
R07	78,0	Grade B
R08	77,5	Grade B
R09	75,0	Grade B
R10	75,0	Grade B

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas skor yang diberikan oleh responden berada di atas 75, yang mengindikasikan penerimaan positif terhadap sistem dalam game ini. Rata-rata skor yang mencapai 83,75 juga menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem ini memiliki kegunaan yang baik dan cukup memadai dalam mendukung pengalaman bermain mereka. Persebaran skor ini memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana sistem tersebut diterima oleh para pengguna dan menunjukkan bahwa sistem ini secara keseluruhan memiliki tingkat kegunaan yang tinggi.



Gambar 4. 5 Sebaran Hasil SUS

Selanjutnya maka dilakukan pembahasan analisis deskriptif pada hasil evaluasi yang telah dilakukan (Mayasari, 2021).

a. Item pernyataan Q1

Pada pernyataan pertama ini, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keinginan responden dalam menggunakan game ini lagi. Jumlah jawaban responden pada pernyataan ini pada kecondongan setuju. Sehingga hal ini menandakan bahwa sebagian besar responden akan menggunakan game ini kembali.

b. Item pernyataan Q2

Pernyataan kedua merupakan pernyataan negatif mengenai kerumitan penggunaan yang bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna atas kerumitan dari penggunaan game ini. Jawaban yang diperoleh dari item pernyataan kedua adalah kecenderungan pada arah kiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa penggunaan game ini tidak rumit untuk digunakan.

c. Item pernyataan Q3

Pada pernyataan ketiga, didapatkan kecenderungan responden untuk setuju dalam pernyataan bahwa game ini mudah digunakan. Responden merasa bahwa game ini mudah digunakan sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan game ini. Hal ini dapat dijadikan penguat pada pernyataan sebelumnya. Dimana responden merasa game ini tidak rumit untuk digunakan sehingga dapat dipastikan bahwa game ini mudah digunakan.

d. Item pernyataan Q4

Pernyataan keempat merupakan pernyataan positif mengenai penggunaan game tersebut, apakah responden memerlukan bantuan dari orang lain atau tidak. Hasil yang diperoleh dari pernyataan ini adalah kecenderungan setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan game ini masih memerlukan bantuan dari orang lain dalam menggunakan game ini. Hasil ini didapatkan karena perlunya penyesuaian terhadap pertama kali menggunakan game ini. Sehingga beberapa responden merasa bahwa masih memerlukan bantuan untuk menggunakan game ini. Setelah diberikannya bantuan dalam menggunakan game ini pertama kali, maka selanjutnya responden akan terbiasa dalam menggunakan game ini, dan responden akan merasa bahwa game ini mudah dan tidak rumit dalam penggunaannya.

e. Item pernyataan Q5

Dalam pernyataan kelima ini didapatkan hasil dari responden pada kecenderungan setuju. Pernyataan kelima digunakan untuk pengukuran keberlangsungan fitur-fitur yang telah disediakan untuk berjalan dengan semestinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa bahwa fitur yang diberikan dari game ini telah berjalan semestinya tanpa ada error ataupun bug pada game ini. Pernyataan ini dapat didukung oleh hasil dari pengujian black box testing yang telah dilakukan sebelumnya.

f. Item pernyataan Q6

Pernyataan keenam merupakan pernyataan negatif yang bertujuan untuk mengukur ketidakserasian pada game ini. Setelah dilakukannya evaluasi pada responden, maka didapatkan hasil kecenderungan tidak setuju dalam pernyataan ini. Responden merasa bahwa game ini sudah konsisten serasi. Hal tersebut didapatkan karena fitur-fitur yang dibagikan telah berjalan lancar semua tanpa ada bug dan berjalan semestinya.

- g. Item pernyataan Q7
Pernyataan ketujuh didapatkan kecenderungan setuju. Pernyataan ini untuk mengukur pemahaman penggunaan game pada orang lain. Dari hasil evaluasi yang telah didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa responden merasa jika game ini akan dipahami dengan cepat jika diberikan kepada orang lain.
- h. Item pernyataan Q8
Pernyataan kedelapan ini merupakan pernyataan negatif yang dilakukan untuk mengukur apakah game yang diberikan terlihat membingungkan atau tidak. Pernyataan ini memiliki hasil yang condong pada jawaban netral, atau setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa beberapa responden merasa bahwa game ini membingungkan. Hal tersebut dapat dikarenakan kurangnya pemahaman dalam penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya.
- i. Item pernyataan Q9
Pernyataan kesembilan ini merupakan pernyataan positif dengan tujuan mengukur ada tidaknya hambatan responden dalam menggunakan game ini. Dengan hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada responden, maka dapat disimpulkan bahwa responden merasa setuju bahwa tidak adanya hambatan dalam penggunaan game ini.
- j. Item pernyataan Q10
Pada pernyataan kesepuluh ini didapatkan hasil dari responden yang cenderung setuju. Pernyataan ini merupakan pernyataan negatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah responden memerlukan waktu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan game ini atau tidak. Ada kemungkinan bahwa responden perlu membiasakan diri tersebut belum pernah atau baru pertama bermain game dalam pc.

KESIMPULAN

Dari kesimpulan hasil penelitian pengembangan game untuk kasus verbal bullying di kalangan remaja sekolah, dapat didapatkan kesimpulan seperti dibawah ini. 1.Hasil uji fungsionalitas Blackbox Testing pada penelitian yang dilakukan di sekolah SMP XYZ DI Surabaya telah mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, dimana game telah mendapatkan hasil yang sangat baik, hal itu dibuktikan bahwa sebesar 85% responden telah berhasil melakukan uji tersebut. Namun ada kegagalan pada game seperti saat melakukan movent animasi masih belum bergerak dengan mulus. Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa game yang telah dibuat telah terbukti tidak mengalami kegagalan sepenuhnya system pada game yang diciptakan. 2.Hasil evaluasi setelah melakukan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) pada game ini, hasilnya menunjukkan bahwa game tersebut memiliki tingkat kebergunaan yang tinggi. Hal itu dibuktikan dengan rata- rata SUS yang diperoleh responden mendapatkan Score 83%. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa game ini tidak hanya intuitif dan mudah digunakan, tetapi juga memenuhi ekspektasi remaja dalam hal pengalaman interaktif positif yang diterima mencerminkan keberhasilan desain game dalam menyediakan antarmuka yang engaging. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa game ini meningkatkan pengalaman remaja sekolah di SMP XYZ di Surabaya.

REFERENSI

- Afriani, E., & Afrinaldi, A. (2023). DAMPAK BULLYING VERBAL TERHADAP PERILAKU SISWA DI SMA NEGERI 3 PAYAKUMBUH. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(1), 72–82. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i1.34>
- Agisyaputri, E., Nadhirah, N., & Saripah, I. (2023). IDENTIFIKASI FENOMENA PERILAKU BULLYING PADA REMAJA. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(1), Article 1.
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Andini, L. S., & Kurniasari, K. (2021). Bullying berhubungan dengan kejadian gangguan cemas pada pelajar SMA. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2021.v4.99-105>
- Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257–265.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2023). Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2371>
- Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2020). Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: A systematic serious games and literature review. *Computers & Education*, 157, 103958. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103958>
- Destinations Ratings Based Multi-Criteria Recommender System for Indonesian Halal Tourism Game. (2022). *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, 15(1). <https://doi.org/10.22266/ijies2022.0228.26>
- Fariz, I. F., Darmayanti, A., & Atikah, C. (2023). Kajian Literature: Pengaruh Bullying terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.506>
- H Hermin. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Bisnis PT Pos Indonesia | *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/konstelasi/article/view/7027>
- Intansari, I., & Sugara, U. (2023). PERANAN TEKNOLOGI DALAM PENGEMBANGAN MATERI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10729>
- Liu, Y., Chen, Z., Wang, P., & Xu, L. (2024). Relationship between bullying behaviors and physical activity in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Aggression and Violent Behavior*, 78, 101976. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2024.101976>
- Mahira, A., & Yuliana, N. (2023). Hubungan Fenomena Verbal Bullying Dengan Komunikasi Interpersonal di Lingkup Pelajar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10262300>
- Manusakerti, A., & Wibowo, M. (2022). Rancangan dan Evaluasi Usability Pada Aplikasi Website Media Pembelajaran Cyberbullying Menggunakan Metode

- Gamifikasi. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4627>
- Margaret, A., Maraya, R., & Kandasamy, S. S. (2024). Keberkesanan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran matapelajaran bahasa Tamil di sekolah rendah [The effectiveness of gamification methods in teaching and learning Tamil language subjects in primary school]. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 8, 64–76. <https://doi.org/10.33306/mjssh/286>
- Mayasari, M. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 30–38. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.24>
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nur, M., Yasriuddin, Y., & Azijah, N. (2022). Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1054>
- Nurfitriyani, N., Sunarsih, D., & Setiyoko, D. T. (2023). Analisis Bullying Physical Abuse Di Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V Di SDN Siasem 02. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), Article 3.
- Putri, H. S., Febriana, B., & Setyowati, W. E. (2023). HUBUNGAN ANTARA PERAN KELOMPOK TEMAN SEBAYA DENGAN PERILAKU BULLYING (KORBAN) PADA REMAJA. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), Article 1.
- Syafitri, N., Hanafiah, W. O., Rahmatia, R., Baharudin, B., Maneba, S., B, A. W., Lestari, D., Adu, B., Sardiana, S., Amiruddin, E. P., & Saifullah, S. (2024). Kampanye Anti-Bullying di SMA: Pendekatan melalui Media Sosial. *Kamba Mpu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18–21. <https://doi.org/10.55340/kambampu.v2i1.1649>
- Umri, B. K., Astuti, I. A., & Sholihan, A. C. (2023). EVALUASI AUGMENTED REALITY BANGUN RUANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1093>
- Widayati, U., & Hadijah, H. (2024). DAMPAK KEKERASAN VERBAL PADA ANAK SD DI BIMA. *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v8i1.2350>

Copyright Holder :

© Indah Sundari, Hardiansyah Masya, Nova Erlina (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

