

ABSTRAK

Pratiwi. 2024. “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Solusi Untuk Mencegah Perundungan di Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Jambi. Tesis. Pembimbing (I) Bunga Ayu Wulandari, S.Pd., M.EIL., Ph.D. (II) Akhmad Habibi, Ph.D

Kata Kunci: Pengembangan, Game Edukasi, Perundungan.

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. Data menunjukkan bahwa perundungan dapat memengaruhi kesehatan mental dan sosial siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang tidak aman. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi yang sesuai, seperti game edukasi, yang dapat membantu mengedukasi siswa tentang dampak perundungan dan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, desain dan pengembangan game edukasi, menilai kelayakan game edukasi secara teori, konseptual dan praktik, dan mendeskripsikan kemenarikan game edukasi pada siswa sekolah menengah pertama (SMP).

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Dalam perencanaan, desain dan pengembangan game edukasi ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Untuk menilai produk secara teoritis dan konseptual maka diterapkan validasi ahli media dan ahli materi. Dan untuk melihat kelayakan secara praktik digunakan angket uji coba lapangan. Untuk kemenarikan game edukasi dilihat dari penilaian siswa melalui aspek-aspek yang dinilai pada angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan game edukasi pada siswa SMP 7 Muaro Jambi pada hasil validasi ahli materi 98% dengan kategori sangat layak. Dan hasil validasi ahli media 90% dengan kategori sangat layak. Dan penilaian dari guru bimbingan dan konseling diperoleh nilai 99% dengan kategori sangat layak. Kemudian uji coba lapangan diperoleh nilai 87% dengan kategori tinggi.

Sehingga game edukasi layak digunakan oleh pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) sebagai solusi untuk mencegah perundungan. Dan game edukasi merupakan media layanan yang menarik dengan perolehan nilai 85% pada aspek kemenarikan media layanan.

ABSTRAC

Pratiwi. 2024. "Development of Educational Games as a Prevent to Overcome Bullying in Junior High Schools (SMP)". Jambi University Postgraduate Educational Technology Masters Study Program. Thesis. Supervisor (I) Bunga Ayu Wulandari, S.Pd., M.EIL., Ph.D. (II) Akhmad Habibi, Ph.D

Keywords: Development, Educational Games, Bullying.

Bullying in schools, especially at the junior high school (SMP) level, is an urgent issue to be addressed. This phenomenon not only affects individuals who experience bullying, but can also damage the social and educational atmosphere in the school environment. Data shows that bullying can affect 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, that can help educate students about the impact of bullying and the importance of creating a safe and supportive learning environment.

The purpose of this study is to describe the planning, design and development of educational games, assess the feasibility of educational games in theory, conceptual, and practice, and describe the attractiveness of educational games in junior high school (SMP) students.

The research method used is Research and Development. The subject of the study is grade IX students at SMP Negeri 7 Muaro Jambi. In planning, design, and development of educational games, it refers to the ADDIE development model with the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. To assess the product theoretically and conceptually, validation of media experts and material experts is applied. And to see the feasibility in practice, a field trial questionnaire is used. The attractiveness of educational games is seen from student assessments through the aspects assessed in the questionnaire. The results of the study showed that the feasibility test of educational games for SMP 7 Muaro Jambi students was 98% subject matter expert validation results with a very feasible category. And the results of the validation of media experts are 90% with a very feasible category. And the assessment from guidance and counseling teachers obtained a score of 99% with a very feasible category. Then the field trial obtained a score of 87% with a high category.

So that educational games are suitable for use by junior high school students as a solution to overcome bullying. And educational games are an interesting service media with a score of 85% on the attractiveness aspect of service media.