

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama (SMP), hasil pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pengembangan *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perundungan di SMP dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, guru, dan lingkungan sekolah. Tahapan analisis menunjukkan bahwa perundungan merupakan permasalahan yang cukup signifikan di sekolah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk mengembangkan kesadaran siswa tentang bahaya perundungan.
2. Perancangan *game* edukasi dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap ini, *game* dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *Unity 2D* dengan konsep *gameshow quiz*, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dan memahami dampak perundungan melalui simulasi yang menarik.
3. Pengembangan *game* edukasi dilakukan secara bertahap, mulai dari pembuatan desain awal hingga tahap implementasi. Produk yang dihasilkan diuji oleh ahli media, ahli materi, serta guru bimbingan dan konseling, yang memberikan masukan terhadap aspek kelayakan, kemudahan penggunaan, serta keberhasilan dalam menyampaikan pesan edukatif.
4. Validasi ahli menunjukkan bahwa *game* edukasi ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari segi media maupun materi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 98% (sangat layak), validasi ahli media sebesar 90% (sangat layak), serta penilaian dari guru bimbingan dan konseling mencapai 99% (sangat layak). Uji coba lapangan yang melibatkan siswa memperoleh skor 87% (kategori tinggi),

yang menunjukkan bahwa game ini sesuai dalam menyampaikan pesan anti-perundungan kepada siswa SMP.

5. Dari hasil uji coba kepada siswa, game edukasi ini mendapatkan penilaian 85% dalam aspek kemenarikan media layanan, yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan nyaman dalam menggunakan game sebagai sarana pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi tidak hanya sesuai dalam menyampaikan materi anti-perundungan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama (SMP), beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru bimbingan dan konseling, game edukasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam layanan preventif dan intervensi untuk mencegah perundungan di sekolah.
2. Bagi siswa, game edukasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang perundungan, menumbuhkan empati, dan mendorong siswa untuk melaporkan tindakan perundungan.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan game edukasi ini dapat diintegrasikan ke dalam program bimbingan konseling untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kondusif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya dengan tema yang relevan serta menguji efektivitas game ini pada populasi siswa yang lebih luas.