



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: http://it.usu.ac.id

FORM PENGAJUAN JUDUL



Nama : Dorma Ulina Pasaribu

NIM : 201402039

Judul diajukan oleh\* : ☐ Dosen

Type equation here. ☒ Mahasiswa

Bidang Ilmu (tuliskan dua bidang) :

Uji Kelayakan Judul\*\* : ☐ Diterima ☐ Ditolak

Hasil Uji Kelayakan Judul :

Calon Dosen Pembimbing I: Prof. Drs. Mahyuddin M.IT., Ph.D.  
(Jika judul dari dosen maka dosen tersebut berhak menjadi pembimbing I)

Calon Dosen Pembimbing II: Dr. Marischa Elveny S.TI., M.Kom.

Paraf Calon Dosen Pembimbing I

Medan, 31 Mei 2024

Ka. Laboratorium Penelitian,

\* Centang salah satu atau keduanya

\*\* Pilih salah satu

(Jos Timanta Tarigan S.Kom., M.Sc)

NIP.198501262015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

**RINGKASAN JUDUL YANG DIAJUKAN**

<b>Judul / Topik Skripsi</b>	<b>PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DENGAN METODE STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN BULLYING</b>
<b>Latar Belakang dan Penelitian Terdahulu</b>	<p><b>Latar Belakang</b></p> <p>Perilaku bullying merupakan isu sosial yang mempengaruhi banyak individu di seluruh dunia, tanpa memandang perbedaan budaya maupun kewarganegaraan (Menesini et al, 2017). Berdasarkan data UNICEF tahun 2020, dua dari tiga anak berusia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu bentuk bullying sepanjang hidup mereka, dengan tiga dari empat anak yang pernah mengalami satu atau lebih jenis bullying melaporkan bahwa pelaku kekerasan tersebut adalah teman atau sebaya mereka. Adapun jenis-jenis bullying yang dialami oleh anak-anak meliputi pemukulan atau pemaksaan oleh murid lain, perusakan atau pencurian barang milik mereka, mendapat ancaman dan ejekan dari murid lain, pengucilan yang disengaja, dan penyebaran rumor negatif tentang mereka.</p> <p>Edukasi dan pencegahan bullying merupakan investasi jangka panjang dalam kesejahteraan dan keselamatan siswa. Tindakan pencegahan bullying juga menjadi tanggung jawab masyarakat luas, yang perlu bersatu dengan sekolah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak tanpa rasa takut atau ancaman. Melalui pendekatan proaktif dan komprehensif dalam menyediakan sumber daya edukatif, sekolah dapat membentuk lingkungan yang inklusif, di mana setiap siswa merasa aman dan dihargai. Selain itu, dengan memprioritaskan edukasi tentang nilai-nilai seperti empati, penghargaan terhadap perbedaan, dan penyelesaian konflik secara positif, siswa akan terlatih untuk menjadi pemimpin masa depan yang menghormati keberagaman dan mempromosikan kedamaian.</p> <p>Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru di bidang pendidikan. Menurut Morata et al (2020), penerapan game dalam upaya mencegah bullying telah terbukti efektif dalam berbagai aspek terkait bullying seperti: mengedukasi strategi untuk merespons intimidasi, meningkatkan kesadaran, membangun empati pada pemain, memberikan dukungan kepada guru dalam menangani masalah tersebut di kelas, mengajarkan kemampuan mengidentifikasi kasus intimidasi, mengubah perilaku, mengenali keberadaan intimidasi, dan meningkatkan beberapa keterampilan emosional. Salah satu jenis game yang dapat dimanfaatkan untuk pencegahan bullying adalah game edukasi. Game edukasi menawarkan pendekatan unik dalam pencegahan bullying. Dengan memasukkan elemen cerita dan interaksi, game dapat menggambarkan situasi bullying secara realistis dan mengajak pemain untuk membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi situasi tersebut. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman pemain tentang bullying tetapi juga melatih pemain untuk mengembangkan keterampilan sosial dan empati.</p> <p>Dari penelitian Nurul et al (2021) dengan judul “Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan”, dilakukan pengujian kepada 144 siswa dengan rentang umur 7-12 tahun. Berdasarkan hasil uji analisis didapatkan bahwa terjadi perubahan perilaku yang signifikan antara pre-test dan post-test sehingga menjadikan penelitian</p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: http://it.usu.ac.id

ini dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif diberikan kepada siswa dalam mencegah perundungan dalam hal peningkatan pengetahuan tentang perundungan dan mewujudkan dalam sikap atau afektif. Penelitian sejenis juga dilakukan Debby et al (2021) dalam penelitian yang berjudul “Game Edukasi Sehat Jiwa Sebagai Manajemen Pencegahan Bullying” menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku tentang pencegahan bullying pada siswa SDN Pungkuran Pleret Bantul.

Penelitian lain yang berfokus pada game edukasi untuk pencegahan bullying berjudul "A Serious Game-Based Solution to Prevent Bullying" (Raminhos et al, 2016) menguji 27 siswa berusia 9-14 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini memiliki potensi yang baik dalam mencegah bullying, karena siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian menunjukkan peningkatan dalam strategi pencegahan bullying. Samiullah et al (2023) juga melakukan penelitian sejenis berjudul “Shimpai Muyou: Confronting Child Suicides in Japan through a Serious Game & School-based Intervention” yang menunjukkan bahwa penggunaan game anti-bullying efektif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DENGAN METODE STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN BULLYING**”.

**Penelitian Terdahulu**

No.	Penulis	Judul	Tahun
1.	Badger <i>et al.</i>	Adapting an anti-bullying programme for UK special schools	2023
2.	Paracha <i>et al.</i>	Shimpai Muyou: Confronting Child Suicides in Japan through a Serious Game & School-based Intervention	2023
3.	Habiba <i>et al.</i>	Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan	2021
4.	Widyasari <i>et al.</i>	Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar	2021
5.	Debby <i>et al.</i>	Game Edukasi Sehat Jiwa Sebagai Manajemen Pencegahan Bullying	2021



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

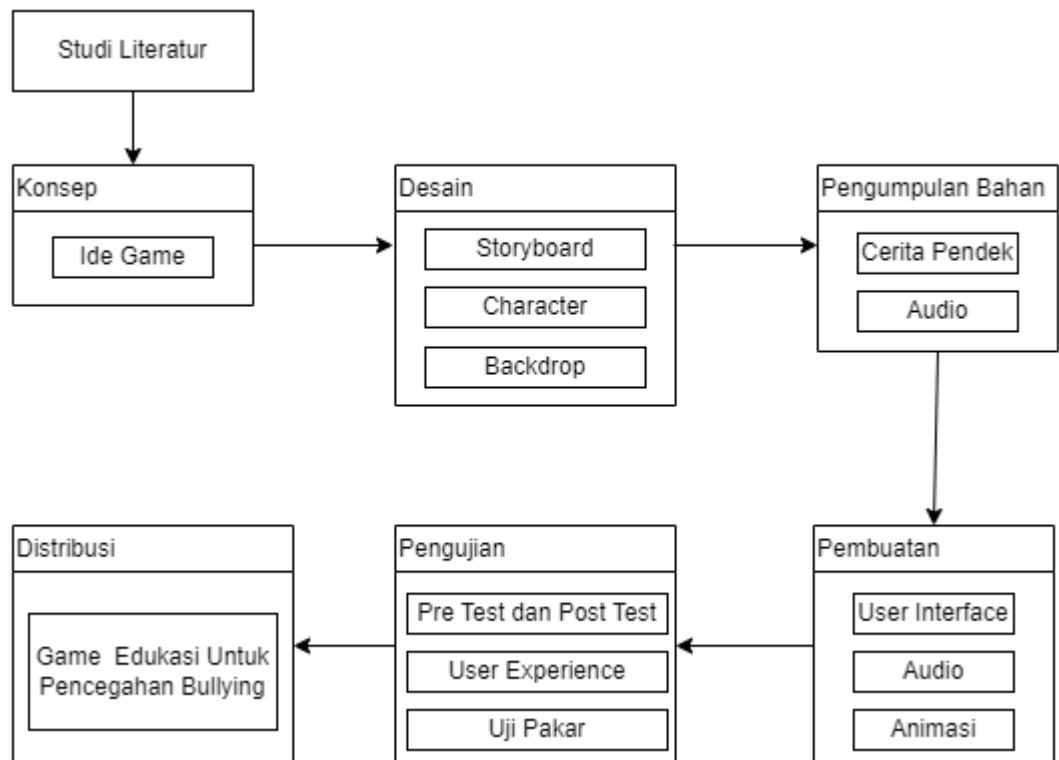
Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

<b>6.</b>	<i>Morata et al.</i>	Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: a systematic serious games and literature review	2020
<b>7.</b>	<i>Raminhos et al.</i>	A serious game-based solution to prevent bullying	2016

**Rumusan Masalah**

Bullying di sekolah merupakan masalah serius yang memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan fisik siswa, serta akan menghambat proses belajar mengajar. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah terjadinya bullying tetapi insiden tersebut masih sering terjadi. Pendekatan konvensional dalam pencegahan bullying seperti seminar dan penyuluhan sering kali masih kurang efektif dalam menjangkau siswa secara mendalam dan berkesinambungan. Perkembangan teknologi informasi menawarkan peluang baru dalam bidang pendidikan, termasuk pengembangan game edukasi sebagai alat untuk menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih interaktif.

**Metodologi**







KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: tek.informasi@usu.ac.id | Laman: <http://it.usu.ac.id>

	<p>Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Studi Literatur Pada tahapan ini penulis mencari referensi dari jurnal, situs, buku dan paper sebagai sumber untuk landasan teori dengan tujuan untuk memahami dan mencari referensi proses yang berhubungan dengan pengembangan game edukasi dalam penelitian ini.</li><li>2. Konsep Pada tahap ini dilakukan pencarian ide dasar untuk membangun game edukasi interaktif yang sesuai dengan tujuan penelitian penulis. Ide tersebut mencakup tema dan konsep mekanika permainan yang relevan.</li><li>3. Perancangan Dalam tahap perancangan, penulis mengembangkan storyboard game yang berisi ilustrasi berurutan untuk menceritakan alur game. Selain itu, penulis juga merancang karakter dan latar belakang (backdrop) yang dibutuhkan dalam game.</li><li>4. Pengumpulan Bahan Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang diperlukan seperti cerita pendek, audio, dan bahan lainnya yang dapat dibuat sendiri atau memanfaatkan bahan yang sudah tersedia.</li><li>5. Pembuatan Tahap berikutnya adalah pembuatan game dengan mengimplementasikan desain dan bahan yang sudah dikumpulkan untuk membangun sebuah sistem multimedia.</li><li>6. Pengujian Pada tahap pengujian mencakup evaluasi performa secara teknis dan fungsional. Pengujian dilakukan untuk mengetahui bahwa sistem yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan sistem tersebut.</li><li>7. Distribusi Tahap terakhir adalah distribusi yang dilakukan untuk memastikan pengguna dapat mengakses dan menggunakan sistem yang telah dibuat, sistem dapat didistribusikan melalui media penyimpanan fisik seperti DVD drive atau secara online melalui internet.</li></ol>
<b>Referensi</b>	<p>Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., &amp; Fernández-Manjón, B. (2020). Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: A systematic serious games and literature review. <i>Computers and Education</i>, 157.</p> <p>Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, N., &amp; Ariqah, N. (2023). Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan. <i>JURNAL PSIKOLOGI INSIGHT</i>, 5(2), 116–129.</p> <p>Maria, D., Amry, R., Rahayu, B., &amp; Oktavianto, E. (2021). Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying. <i>Jurnal Keperawatan Jiwa</i>, 9(3), 529–538.</p> <p>Menesini, E., &amp; Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: the state of knowledge and effective interventions. <i>Psychology, Health and Medicine</i>, 22, 240–253.</p> <p>Paracha, S., Hall, L., Watson, D., Khuram, A., &amp; Shah, N. (2023). Shimpai Muyou: Confronting Child Suicides in Japan through a Serious Game &amp; School-based Intervention. <i>International Journal of Child-Computer Interaction</i>, 38.</p> <p>Raminhos, C., Cláudio, A. P., Carmo, M. B., Gaspar, A., Carvalhosa, S., &amp; Candeias, M. de J. (2016). A serious game-based solution to prevent bullying. <i>International Journal of Pervasive Computing and Communications</i>, 12(2), 194–215.</p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI**

Jalan Alumni No. 3 Gedung C, Kampus USU Padang Bulan, Medan 20155  
Telepon/Fax: 061-8210077 | Email: [tek.informasi@usu.ac.id](mailto:tek.informasi@usu.ac.id) | Laman: <http://it.usu.ac.id>

	<p>UNICEF Indonesia. (2020). Bullying in Indonesia: Key Facts, Solutions, and Recommendations. Unicef, 1 - 4.</p> <p>Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., &amp; Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. <i>ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual &amp; Multimedia</i>, 7(2), 298–316.</p>
--	--

Medan, 29 Desember 2023  
Mahasiswa yang mengajukan,

(Dorma Ulina Pasaribu)

NIM.201402039