

Pengembangan dan Evaluasi Game Edukasi Anti-Cyberbullying untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design = Development and Evaluation of Anti-Cyberbullying Educational Game for Elementary School Students using User-Centered Design Method

Thami Endamora, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20528795&lokasi=lokal>

Abstrak

Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada seluruh jenjang pendidikan akibat pandemi COVID-19 mengakibatkan peningkatan yang signifikan pada penggunaan teknologi internet, tidak terkecuali pada anak-anak. Salah satu masalah yang penting untuk diperhatikan dari fenomena ini adalah perundungan siber atau cyber bullying pada anak. Saat ini program yang dilakukan untuk pembelajaran cyber bullying masih berfokus pada kegiatan pelatihan satu arah dan belum ada pembelajaran interaktif yang menyesuaikan kebutuhan pelajar muda. Berangkat dari isu tersebut, penelitian ini membahas pengembangan prototipe game untuk memberikan pemahaman masalah cyber bullying kepada siswa Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode User-Centered Design dengan pendekatan kualitatif dalam merancang desain interaksi berdasarkan kebutuhan pengguna. Hasil pengembangan prototipe game kemudian diujicobakan kepada pengguna untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan terpenuhinya capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, prototipe game memberikan pengalaman pengguna yang positif dari sisi kepuasan pemain, kemudahan mempelajari cara bermain game, kemudahan memahami konten pembelajaran dalam game, motivasi, dan emosi. Namun, hanya satu dari dua sub-capaian pembelajaran yang terpenuhi. Sub-capaian pembelajaran pertama, mampu menjelaskan cara berinteraksi yang positif di ruang digital, terpenuhi, sedangkan sub-capaian pembelajaran kedua, mampu memberikan tanggapan yang tepat terhadap perilaku dan konten negatif yang ditemui di ruang digital, belum terpenuhi. Beberapa bagian dalam game masih dapat ditingkatkan untuk memenuhi seluruh capaian pembelajaran.

.....The implementation of distance learning at all levels of education due to the COVID-19 pandemic has led to an increasing number of Internet users everywhere, including children. One important issue is cyberbullying in children. Nowadays, Indonesian cyberbullying education programs still focus on one-way training activities. There is no interactive learning that adapts to the needs of young students. This research aims to develop a game prototype to provide an understanding of cyberbullying to elementary school students. This research uses the User-Centered Design method with a qualitative approach in designing interaction designs based on user needs. Then, the prototype is piloted to users to evaluate user experiences and learning outcomes. Based on the evaluation results, the game prototype provides a positive user experience in terms of satisfaction, learnability, effectiveness, immersion, motivation, and emotion. However, only one out of two learning outcomes was fulfilled. Participants were able to elaborate on positive ways of interacting through digital platforms. But, they had difficulties providing appropriate responses to negative behavior and content encountered on digital platforms. Some improvements are needed to meet all learning outcomes.