

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bullying merupakan suatu tindakan mengintimidasi orang lain baik secara fisik maupun secara verbal. Perilaku *bullying* dapat terjadi dimana saja salah satunya di lingkungan pendidikan seperti di sekolah [15]–[17]. Apabila tidak ditangani secara serius maka akan menyebabkan efek pada kesehatan baik secara fisik, mental ataupun secara psikologis [18]. Oleh karena itu kita perlu meningkatkan kesadaran kita (*awareness*) terhadap perilaku *bullying*. Seperti penelitian yang dilakukan [19] membahas tentang edukasi pencegahan *bullying*. Dengan menggunakan metode *serious game*. Dan menghasilkan sebuah permainan simulasi berbentuk *video games* yang terdapat pilihan jawaban kepada siswa untuk menjawabnya. Pada beberapa penelitian juga menggunakan metode *serious games* dalam mengedukasi pencegahan *bullying* dan *cyberbullying* dan hasilnya positif untuk meningkatkan kesadaran tentang tindak *bullying* dan *cyberbullying* pada pengguna [20], [21]. Akan tetapi penggunaan metode *serious game* terdapat kelemahan yaitu tidak bisa digunakan sebagai objek pembelajaran yang berdiri sendiri. Hal ini dikarenakan *serious game* itu sendiri tidak dapat memicu refleksi kritis atas tindakan yang diambil dalam *game*. Maka diperlukan instruktur sebagai pendamping agar membantu pengguna atau siswa dapat berpikir kritis dalam menggunakan permainan *serious game* [22].

Selanjutnya terdapat beberapa penelitian yang menggunakan *gamification* untuk edukasi pencegahan tindak *bullying* [23] [24] [25] [26] [27] dan berikan hasil yang positif bagi pengguna atau siswa dalam meningkatkan kesadaran terhadap perilaku *bullying*, berdasarkan hasil penelitian tersebut banyak penelitian menerapkan *gamification* pada konteks non-game, seperti penelitian lain yang melakukan kolaborasi menerapkan *gamification* dengan melakukan integrasi *Augmented Reality* (AR) [28], Dan ada juga yang menerapkan *gamification* dengan kursus online pada *Massive Open Online Course* (MOOC) [29]. Berikut pada tabel 1 merupakan tabel perbandingan dari penelitian sebelumnya.

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Metode	Hasil
1	[19]	Membuat kursus Game digital, simulasi, dan dunia virtual untuk belajar-mengajar tentang pencegahan <i>bullying</i> dan melakukan evaluasi penggunaan desain “Stop the Mob”.	<i>Serious game</i>	Pendidik dapat menggunakan dan mengintegrasikan permainan "Stop the Mob" dalam pengenalan <i>bullying</i> .
2	[20]	Melakukan eksperimen dan analisis untuk menguji keefektifan Conectado dalam pencegahan <i>bullying</i> .	<i>Serious game</i>	Game conectedo memberikan efek positif dalam meningkatnya kesadaran tentang tindak <i>bullying</i> .
3	[21]	Mengeksplorasi efek penggunaan <i>serious game</i> dalam pencegahan <i>bullying</i> .	<i>Serious Game, Game experience questionnaire</i>	Hasilnya menunjukkan aspek pengalaman dapat mempengaruhi pengetahuan dan efek dari <i>challenge</i> <u>memiliki efek yang signifikan dalam memberikan motivasi belajar.</u>
4	[28]	Aplikasi ponsel yang digamifikasi yang membantu guru mengetahui tingkat interaksi di antara siswa di kelas dan untuk deteksi dini kemungkinan intimidasi atau diskriminasi dengan memanfaatkan AR.	<i>Gamification, User Centered Design, Grounded Theory</i>	Memberikan hasil positif yaitu dalam pembagian kelompok tidak ada yang diisi oleh kelompok yang mayoritas saja.
5	[29]	Mengevaluasi penggunaan, kepuasan pengguna, serta kinerja individu dan organisasi yang dihasilkan dari keterlibatan pengguna.	<i>Gamification (badges, points, levels dan certificates), Information System Theory</i>	Hasil yang diberikan yaitu gamifikasi berperan penting dalam keberhasilan MOOC.
6	[23]	Mengevaluasi efek dari gamifikasi berbasis tantangan pada pembelajaran di bidang pendidikan statistic CBT.	<i>Gamification (points, levels, challenges dan leaderboard.)</i>	Gamifikasi berbasis tantangan memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa dibandingkan menggunakan metode pembelajaran tradisional.

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Metode	Hasil
7	[24]	Melakukan uji coba aplikasi trivia menggunakan elemen gamification dalam pembelajaran farmasi.	<i>Gamification (points, leaderboard, dan rewards).</i>	Aplikasi trivia memberikan hasil yang baik seperti memudahkan pembelajaran farmasi.
8	[25]	Melakukan pengembangan desain mobile dan uji coba penggunaan gamification dan persuasive design dalam penggunaan listrik.	<i>Gamification (badges, points dan leaderboard), Persuasive Design.</i>	Memberikan dampak positif seperti lebih bijaksana dalam menggunakan listrik.
9	[26]	Menganalisis efek dari penggunaan <i>gamification</i> dalam memotivasi dan prestasi akademik mahasiswa.	<i>The Questionnaire on motivation in physical education classes (CMEF)</i>	penerapan gamification memberi manfaat untuk kinerja akademik di tingkat universitas, elemen gamification seperti reward dan punishment memiliki peranan penting terhadap motivasi mahasiswa.
10	[27]	Mengembangkan model gamification yang tepat di perguruan tinggi.	<i>Gamification, gamification problem based learning.</i>	Hasil penelitian ini memberikan hasil yang “sangat baik” yang berarti desain pembelajaran menggunakan gamification dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan tabel 1 di atas yang telah dipaparkan, penelitian tentang pencegahan *bullying* telah banyak dilakukan dengan menerapkan metode *serious game* [19], [20], [28]. Begitu pula dengan penelitian yang menerapkan *gamification* hanya berfokus pada elemen *gamification* [23]–[25], [29]. Lalu berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, Kebaharuan pada penelitian ini merancang *prototype* aplikasi *mobile* yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa tentang pencegahan *bullying* menggunakan elemen *gamification* dan konsep UI UX. Desain aplikasi terdiri dari informasi pencegahan dan penanganan tindak *bullying* dengan menggunakan metode *Mechanics, Dynamics dan Aesthetics (MDA)*.