



PROTEKSI ISI PROPOSAL

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi pengabdian kepada masyarakat

PROPOSAL PENELITIAN 2025

Rencana Pelaksanaan Penelitian: tahun 2025 s.d. tahun 2026

1. JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANTI BULLYING BERBASIS ISLAMIC- LIVING VALUES EDUCATION PROGRAM (I-LVEP) SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PANCASILA ANAK DI ERA SOCIETY 5.0

Bidang Fokus	Tema	Topik (jika ada)	Prioritas Riset
Sosial Humaniora	Pendidikan	Hasil pendidikan dan pembentukan karakter bangsa	Digitalisasi

Rumpun Ilmu Level 1	Rumpun Ilmu Level 2	Rumpun Ilmu Level 3
ILMU PENDIDIKAN	ILMU PENDIDIKAN	Pgsd

Skema Penelitian	Strata (Dasar/Terapan/ Pengembangan)	Nilai SBK	Target Akhir TKT	Lama Kegiatan
Penelitian Fundamental - Reguler	Riset Dasar	150.000.000	3	2 Tahun

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Jenis	Program Studi/Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
AN-NISA APRIANI 0514048902 Ketua Pengusul Universitas Alma Ata	Dosen	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	1. Mengkoordinasikan tahap analisis kebutuhan pemahaman guru dan siswa tentang perilaku bullying serta layanan Pendidikan anti bullying di SD 2. Melakukan analisis karakter Pancasila peserta didik SD 3. Memetakan materi-materi Pendidikan anti bullying dalam pembelajaran di SD 4. Identifikasi nilai-nilai LVEP dalam materi perilaku anti bullying 5. Menyusun story board sesuai indicator perilaku anti bullying, sintak I-LVEP, dan nilai LVEP 6. Menyusun instrumen penilaian produk berupa lembar angket ahli materi dan media 7. Mengkoordinasikan uji kelayakan melalui experts judgment 8. Melaksanakan uji coba awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan 9. Mendiseminasikan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP	6008152
IMAM SUYUTI	Dosen	Pendidikan Agama	1. Mengkoordinasikan	6852217

Nama, Peran	Jenis	Program Studi/Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
0515089501 Anggota Universitas Alma Ata		Islam	tahap analisis kebutuhan pemahaman guru dan siswa tentang perilaku bullying serta layanan Pendidikan anti bullying di SD 2. Identifikasi kandungan AI Quran dan hadist tentang perilaku anti bullying 3. Identifikasi kandungan AI Quran dan hadist tentang nilai nilai LVEP yg terintegrasi 4. Menyusun instrumen penilaian produk berupa lembar angket ahli materi dan media 5. Mendiseminasikan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP	
EKO SETIAWAN 0614049502 Anggota Universitas Alma Ata	Dosen	Sistem Informasi	1. Melakukan analisis kebutuhan penerapan teknologi yang digunakan sebagai media dalam layanan Pendidikan anti bullying dalam pembelajaran 2. Melakukan pemetaan teknologi informasi yang dapat digunakan dalam layanan Pendidikan anti bullying 3. Mendesain karakter animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD 4. Menambahkan fitur teknologi digital dalam materi Pendidikan anti bullying integrasi I-LVEP 5. Melaksanakan uji coba awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan 6. Mendiseminasikan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP	6788376
MUFIDA AWALIA PUTRI 0519078902 Anggota Universitas Alma Ata	Dosen	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	-	6735369
DIRA AYU ACTAVIANA 221300287 Mahasiswa Universitas Alma Ata	Mahasiswa	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	1. Melakukan analisis kebutuhan pemahaman guru dan siswa tentang perilaku bullying serta layanan Pendidikan anti bullying di SD 2. Melakukan analisis karakter Pancasila peserta didik SD 3. Memetakan materi-materi Pendidikan anti bullying dalam pembelajaran di SD 4. Identifikasi nilai-nilai LVEP dalam materi	-

Nama, Peran	Jenis	Program Studi/Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
			perilaku anti bullying 5. Menyusun story board sesuai indicator perilaku anti bullying, sintak I-LVEP, dan nilai LVEP 6. Melaksanakan uji coba awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan 7. Mendiseminasikan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP	
TAZKIYATUN NAFSI 221300286 Mahasiswa Universitas Alma Ata	Mahasiswa	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	1. Melakukan analisis kebutuhan pemahaman guru dan siswa tentang perilaku bullying serta layanan Pendidikan anti bullying di SD 2. Melakukan analisis karakter Pancasila peserta didik SD 3. Memetakan materi-materi Pendidikan anti bullying dalam pembelajaran di SD 4. Identifikasi nilai-nilai LVEP dalam materi perilaku anti bullying 5. Menyusun story board sesuai indicator perilaku anti bullying, sintak I-LVEP, dan nilai LVEP 6. Melaksanakan uji coba awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan 7. Mendiseminasikan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP	-

3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (Jika Ada)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra	Dana
-------	------------	------

4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran Wajib

Tahun Luaran	Kategori Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian	Keterangan
1	Artikel di Jurnal	Artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Accepted/Published	International Journal of Instruction (IJERE) (https://ijere.iaescore.com/index.php/IJERE)
2	Artikel di Jurnal	Artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Accepted/Published	Issues in Educational Research (IIER) https://www.iier.org.au/iier.html

5. ANGGARAN USULAN

Rencana Anggaran Biaya penelitian mengacu pada PMK dan buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berlaku.

Total RAB 2 Tahun Rp 271.142.100,00

Tahun 1 Total Rp 145.121.100,00

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	Materai 10.000	Paket	40	12.800	512.000
Bahan	ATK	Lem Kertas	Paket	1	12.100	12.100
Bahan	ATK	Kertas HVS 70 gram	Paket	10	59.000	590.000
Bahan	ATK	Amplop Kecil	Paket	1	24.000	24.000
Bahan	ATK	Map besar dokumen plastik	Paket	50	25.000	1.250.000
Bahan	ATK	Kuitansi Gelatik kembar	Paket	2	39.000	78.000
Bahan	ATK	Bolpoint standart AE-7	Paket	2	21.000	42.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kenang-kenangan SD/ MI di DIY untuk analisis kebutuhan awal (Buku ILVEP)	Unit	30	92.500	2.775.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen validasi ahli	Unit	4	5.500	22.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak Buku panduan	Unit	4	25.000	100.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Paket data 12 bulan untuk 6 orang	Unit	72	103.000	7.416.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen penelitian analisis kebutuhan awal 30 lokasi penelitian @30 siswa	Unit	900	2.500	2.250.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Tinta printer Canon Warna	Unit	5	150.000	750.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Tinta Printer Canon Hitam	Unit	5	100.000	500.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	HR Sekertaris peneliti	OJ	12	300.000	3.600.000
Pengumpulan Data	Transport	Penyusunan konsep dan dokumentasi game	OK (kali)	1	2.500.000	2.500.000
Pengumpulan Data	Transport	Riset dan analisis pasar secara lebih umum	OK (kali)	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Transport	"Rapat tim peneliti dalam penyusunan draft awal storyboard dan wireframe"	OK (kali)	1	2.000.000	2.000.000
Pengumpulan Data	Transport	Pemrograman mekanisme game	OK (kali)	1	8.000.000	8.000.000
Pengumpulan Data	Transport	FGD pembuatan cerita, latar dan karakter	OK (kali)	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	FGD Pembuatan buku panduan penggunaan game	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Beta testing dengan pengguna	OH	1	2.500.000	2.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"FGD peneliti bersama guru dan kepala sekolah untuk analisis kebutuhan awal di SD/ MI di DIY"	OH	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	pengolahan suara dan	OH	1	4.000.000	4.000.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		musik latar				
Pengumpulan Data	Uang Harian	Lisensi game engine (Unity/ Unreal)	OH	1	5.000.000	5.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pembuatan desain level dan lingkungan	OH	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat penyusunan dan perbaikan instrumen penelitian untuk analisis kebutuhan awal dan penilaian produk"	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Optimalisasi untuk berbagai perangkat	OH	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat revisi produk 2 kali tahapan revisi sebanyak 6 orang"	OH	2	1.000.000	2.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pengolahan versi dan kolaborasi (GitHub, dsb)	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Generate APK dan pengujian final	OH	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pengujian unit intergrasi	OH	1	3.500.000	3.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Optimalisasi performa game	OH	1	3.500.000	3.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pembuatan UI/UX dan mekanisme kontrol	OH	1	2.500.000	2.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Implementasi desain karakter dan lingkungan	OH	1	7.000.000	7.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat tim peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan"	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	"Konsumsi (snack dan makan) 6 peneliti sebanyak 5 kali"	OH	30	50.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Analisis kebutuhan awal di SD/MI	OH	30	40.000	1.200.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	Honorarium pembantu peneliti lapangan	OH	180	30.000	5.400.000
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	Sewa Laptop Gaming	Unit	4	2.500.000	10.000.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Sewa langganan Canva Premium	Unit	1	1.250.000	1.250.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Penerbitan di Play Store	Unit	1	2.500.000	2.500.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Software desain grafis (Adobe, Blender, dll)	Unit	1	3.000.000	3.000.000
Sewa Peralatan	Ruang penunjang penelitian	Sewa ruang untuk perekam audio	Unit	1	2.000.000	2.000.000
Analisis Data	HR Pengolah Data	Honorarium pengolah data	P (penelitian)	2	800.000	1.600.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium Validator instrumen	OJ	4	800.000	3.200.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium Validator ahli materi	OJ	4	800.000	3.200.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium validator ahli media	OJ	4	800.000	3.200.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	Transport Lokal	Transport dalam kota/ kabupaten PP 6 peneliti sebanyak 5 kali (analisis kebutuhan, analisis validasi,)	OK (kali)	45	100.000	4.500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Nasional	Biaya publikasi artikel di JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Nasional	Honorarium pembuatan artikel jurnal Nasional	Paket	1	500.000	500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya proofreading bahasa inggris artikel internasional	Paket	1	2.000.000	2.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya publikasi artikel di International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)	Paket	1	10.000.000	10.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Honorarium pembuatan artikel jurnal internasional	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	Pendaftaran ISBN buku, cetak, lay out, dan cover di penerbit K-Media	Paket	1	2.250.000	2.250.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	"Penjilidan laporan kemajuan"	Paket	5	40.000	200.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	Penjilidan laporan akhir	Paket	5	40.000	200.000

Tahun 2 Total Rp 126.021.000,00

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	Kertas HVS 70 gram	Paket	10	50.000	500.000
Bahan	ATK	Lem cair	Paket	2	30.000	60.000
Bahan	ATK	Kwitansi	Paket	2	35.000	70.000
Bahan	ATK	Map Dokumen plastik	Paket	20	25.000	500.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak buku panduan untuk deseminasi produk	Unit	70	48.000	3.360.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak buku panduan untuk uji lapangan operasional di 5 lokasi penelitian @30 siswa	Unit	150	48.000	7.200.000
Bahan	Bahan Penelitian	PIN kenang-kenangan untuk uji lapangan	Unit	150	5.000	750.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
	(Habis Pakai)	operasional di 5 lokasi penelitian @30 siswa				
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kenang-kenangan untuk 30 sekolah sebagai tempat Uji coba awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasioanal	Unit	30	92.500	2.775.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen penelitian uji lapangan operasioanal di 5 lokasi penelitian @30 siswa	Unit	150	2.500	375.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Penjilidan laporan akhir	Unit	5	40.000	200.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Seminar kit Deseminasi Produk	Unit	70	120.000	8.400.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	PIN kenang-kenangan untuk uji coba awal di 5 lokasi penelitian @8 siswa	Unit	40	5.000	200.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	paket data 12 bulan untuk 6 orang	Unit	72	103.000	7.416.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen penelitian uji lapangan utama di 5 lokasi penelitian @16 siswa	Unit	90	2.500	225.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen penelitian uji coba awal di 5 lokasi penelitian @8 siswa	Unit	40	2.500	100.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	PIN kenang-kenangan untuk uji lapangan utama di 5 lokasi penelitian @16 siswa	Unit	90	5.000	450.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak buku panduan untuk uji coba awal di 5 lokasi penelitian @8 siswa	Unit	40	48.000	1.920.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak buku panduan untuk uji lapangan utama di 5 lokasi penelitian @16 siswa	Unit	90	48.000	4.320.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	"Penjilidan laporan kemajuan"	Unit	5	40.000	200.000
Bahan	Barang Persediaan	Materai 10.000	Unit	50	12.000	600.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	HR Sekertaris peneliti	OJ	140	30.000	4.200.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	HR pembantu peneliti	OJ	250	30.000	7.500.000
Pengumpulan Data	Transport	Biaya pengirima paket untuk Kenang-kenangan untuk 30 sekolah sebagai tempat Uji coba awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasioanal	OK (kali)	30	15.000	450.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport rapat halfday	OK (kali)	70	150.000	10.500.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		deseminasi produk				
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian rapat persiapan uji lapangan operasional	OH	10	100.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	FGD persiapan uji coba awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional awal dengan 15 SD/MI di DIY	OH	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian rapat persiapan uji coba awal	OH	10	100.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian rapat persiapan uji lapangan utama	OH	10	100.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya snack rapat halfday persiapan uji coba awal, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional awal dengan 15 SD/MI di DIY	OH	20	20.000	400.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack dan coffe break rapat halfday deseminasi produk	OH	70	50.000	3.500.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Uji lapangan operasional di 5 lokasi penelitian	OH	50	20.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Uji coba Awal di 5 lokasi penelitian	OH	50	20.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya snack rapat halfday persiapan uji lapangan operasional	OH	10	20.000	200.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack FGD interpretasi hasil uji lapangan utama	OH	10	25.000	250.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya makan FGD Hasil Deseminasi produk	OH	10	40.000	400.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack FGD ipersiapan Deseminasi produk	OH	10	25.000	250.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya snack rapat halfday persiapan uji lapangan utama	OH	10	20.000	200.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack FGD interpretasi hasil uji lapangan operasional	OH	10	25.000	250.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Uji lapangan utama di 10 lokasi penelitian	OH	100	20.000	2.000.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya snack rapat halfday persiapan uji coba awal	OH	10	20.000	200.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack FGD interpretasi hasil uji coba awal	OH	10	25.000	250.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya makan rapat halfday persiapan uji lapangan operasional	OH	10	40.000	400.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Snack FGD Hasil Deseminasi produk	OH	10	25.000	250.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	biaya makan rapat halfday deseminasi produk	OH	70	100.000	7.000.000
Pengumpulan Data	Biaya	Biaya makan rapat	OH	10	40.000	400.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
	konsumsi	halfday persiapan uji coba awal				
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya makan rapat halfday persiapan uji coba awal	OH	10	40.000	400.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya makan rapat halfday persiapan uji lapangan utama	OH	10	40.000	400.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Sewa Laptop gaming	Unit	2	2.500.000	5.000.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Sewa ruang untuk perekam audio	Unit	1	2.000.000	2.000.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Sewa langganan CANVA premium	Unit	1	1.250.000	1.250.000
Sewa Peralatan	Ruang penunjang penelitian	Sewa gedung tempat Deseminasi Produk	Unit	1	8.000.000	8.000.000
Analisis Data	HR Pengolah Data	HR pengolah data ststistik hasil uji coba awal, uji lapangan utama, uji lapangan operasional	P (penelitian)	1	1.850.000	1.850.000
Analisis Data	Transport Lokal	FGD persiapan Deseminasi Produk	OK (kali)	10	150.000	1.500.000
Analisis Data	Transport Lokal	FGD Hasil Deseminasi Produk	OK (kali)	10	150.000	1.500.000
Analisis Data	Transport Lokal	FGD interpretasi hasil uji coba awal	OK (kali)	10	150.000	1.500.000
Analisis Data	Transport Lokal	FGD interpretasi hasil uji lapangan utama	OK (kali)	10	150.000	1.500.000
Analisis Data	Transport Lokal	FGD interpretasi hasil uji lapangan operasional	OK (kali)	10	150.000	1.500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Nasional	"Biaya publikasi artikel di jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran "	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya publikasi artikel di jurnal Issues in Educational Research (IIER)	Paket	1	10.000.000	10.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Honorarium pembuatan artikel jurnal internasional	Paket	1	600.000	600.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya proofreading bahasa inggris artikel internasional	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Pendaftaran KI	Hak cipta buku panduan dan produk game	Paket	2	400.000	800.000

6. ANGGARAN PERBAIKAN

Rencana Anggaran Biaya penelitian mengacu pada PMK dan buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berlaku.

Tahun 1 Total Rp 82.830.000,00 | Disetujui Rp 82.830.000,00

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	Bollpoint standart AE-7	Paket	2	21.000	42.000
Bahan	ATK	Kertas HVS 70 gram	Paket	5	59.000	295.000
Bahan	ATK	Kuitansi Gelatik kembar	Paket	1	39.000	39.000
Bahan	ATK	Amplop Kecil	Paket	1	32.900	32.900
Bahan	ATK	Materai 10.000	Paket	40	12.800	512.000
Bahan	ATK	Lem Kertas	Paket	1	12.100	12.100
Bahan	ATK	Map besar dokumen plastik	Paket	15	25.000	375.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen validasi ahli	Unit	4	5.500	22.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Tinta Printer Canon Hitam	Unit	2	100.000	200.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Tinta printer Canon Warna	Unit	2	150.000	300.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak instrumen penelitian analisis kebutuhan awal 20 lokasi penelitian @25 siswa	Unit	500	2.000	1.000.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Paket data 6 bulan untuk 5 orang	Unit	30	100.000	3.000.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kenang-kenangan SD/ MI di DIY untuk analisis kebutuhan awal (Buku ILVEP)	Unit	20	92.500	1.850.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Cetak Buku panduan	Unit	4	25.000	100.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	HR Sekertaris peneliti	OJ	4	300.000	1.200.000
Pengumpulan Data	Transport	Penyusunan konsep dan dokumentasi game	OK (kali)	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Transport	"Rapat tim peneliti dalam penyusunan draft awal storyboard dan wireframe"	OK (kali)	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Transport	Riset dan analisis pasar secara lebih umum	OK (kali)	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Transport	FGD pembuatan cerita, latar dan karakter	OK (kali)	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Transport	Pemrograman mekanisme game	OK (kali)	1	3.000.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pengolahan versi dan kolaborasi (GitHub, dsb)	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Implementasi desain karakter dan lingkungan	OH	1	3.600.000	3.600.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pembuatan UI/UX dan mekanisme kontrol	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat penyusunan dan perbaikan instrumen penelitian untuk	OH	1	1.000.000	1.000.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		analisis kebutuhan awal dan penilaian produk"				
Pengumpulan Data	Uang Harian	Generate APK dan pengujian final	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pengujian unit integrasi	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	pengolahan suara dan musik latar	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Pembuatan desain level dan lingkungan	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Optimalisasi untuk berbagai perangkat	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"FGD peneliti bersama guru dan kepala sekolah untuk analisis kebutuhan awal di SD/ MI di DIY"	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Optimalisasi performa game	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat revisi produk 2 kali tahapan revisi sebanyak 6 orang"	OH	2	1.500.000	3.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	FGD Pembuatan buku panduan penggunaan game	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Lisensi game engine (Unity/ Unreal)	OH	1	2.000.000	2.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	"Rapat tim peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan"	OH	1	1.000.000	1.000.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Beta testing dengan pengguna	OH	1	1.500.000	1.500.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Analisis kebutuhan awal di SD/MI	OH	20	30.000	600.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	"Konsumsi (snack dan makan) 6 peneliti sebanyak 5 kali"	OH	30	40.000	1.200.000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	Honorarium pembantu peneliti lapangan	OH	90	30.000	2.700.000
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	Sewa Laptop Gaming	Unit	1	2.500.000	2.500.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Penerbitan di Play Store	Unit	1	1.500.000	1.500.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Sewa langganan Canva Premium	Unit	1	1.250.000	1.250.000
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	Software desain grafis (Adobe, Blender, dll)	Unit	1	2.000.000	2.000.000
Sewa Peralatan	Ruang penunjang penelitian	Sewa ruang untuk perekam audio	Unit	1	2.000.000	2.000.000
Analisis Data	HR Pengolah Data	Honorarium pengolah data	P (penelitian)	2	800.000	1.600.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium validator ahli media	OJ	4	800.000	3.200.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium Validator instrumen	OJ	4	400.000	1.600.000
Analisis Data	Honorarium	Honorarium Validator	OJ	4	800.000	3.200.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
	narasumber	ahli materi				
Analisis Data	Transport Lokal	Transport dalam kota/ kabupaten PP 6 peneliti sebanyak 5 kali (analisis kebutuhan, analisis validasi,)	OK (kali)	45	100.000	4.500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Nasional	Biaya publikasi artikel di JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education	Paket	1	500.000	500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Nasional	Honorarium pembuatan artikel jurnal Nasional	Paket	1	500.000	500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya proofreading bahasa inggris artikel internasional	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Honorarium pembuatan artikel jurnal internasional	Paket	1	1.000.000	1.000.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya publikasi artikel di International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)	Paket	1	7.500.000	7.500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	Penjilidan laporan akhir	Paket	5	40.000	200.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	Pendaftaran ISBN buku, cetak, lay out, dan cover di penerbit K-Media	Paket	1	1.500.000	1.500.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya pembuatan dokumen uji produk	"Penjilidan laporan kemajuan"	Paket	5	40.000	200.000

B. RINGKASAN

Isian ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, metode, dan luaran yang ditargetkan

Urgensi: Era Society 5.0 membuat manusia tidak dapat dipisahkan dari teknologi bahkan menuntut manusia untuk memiliki kemampuan dan membiasakan diri menggunakan teknologi. Teknologi berkembang sangat cepat sehingga memberikan pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh positifnya yaitu memudahkan masyarakat menjalankan kegiatan sehari-hari, namun pengaruh negatifnya yaitu terjadinya krisis karakter generasi muda. Saat ini, salah satu krisis karakter yang terjadi di Indonesia yaitu aksi bullying. Perilaku bullying dianggap melanggar nilai-nilai Pancasila karena hak dan martabat seseorang tidak dihargai. Pancasila mempunyai peran penting dalam membangun karakter positif generasi muda sehingga Pancasila menjadi pondasi yang kuat dalam pengembangan layanan Pendidikan anti bullying di sekolah. Maka dari itu, layanan Pendidikan anti bullying membutuhkan terobosan media yang edukatif dan kreatif kearah pemanfaatan teknologi. Salah satu terobosan yang dapat dikembangkan yaitu game edukasi bermuatan karakter anti bullying. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran yang relevan untuk dikembangkan adalah game edukasi yang mengacu pada *Islamic Living Values Education Program* (I-LVEP). I-LVEP adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik mempelajari dua belas nilai universal yang diintegrasikan dengan prinsip-prinsip Islam.

Penelitian ini **bertujuan** menghasilkan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP yang layak, efektif dan praktis untuk menguatkan karakter peserta didik. **Metode** yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi sepuluh tahapan Borg & Gall dan diujikan pada sekolah dasar (SD) yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Luaran yang ditargetkan pada tahun pertama adalah 1) *Acepted* satu artikel ilmiah terbit pada jurnal bereputasi internasional di *International Journal of Instruction* (IJERE) (<https://ijere.iaescore.com/index.php/IJERE>); dan 2) Buku panduan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP ber-ISBN yang diterbitkan di K-Media (<https://kmedia.co.id/>).

Luaran yang ditargetkan pada tahun kedua meliputi 1) *Acepted* satu Artikel ilmiah terbit pada jurnal bereputasi internasional di *Issues in Educational Research* (IIER) (<https://www.iier.org.au/iier.html>); dan 2) Hak cipta game edukasi anti-bullying berbasis I-LVEP dan buku panduannya dengan status *granted*.]

C. KATA KUNCI

Isian 5 kata kunci yang dipisahkan dengan tanda titik koma (;)

Game Edukasi; Anti Bullying; Islamic- Living Values Education Program; Karakter Pancasila]

D. PENDAHULUAN

Pendahuluan penelitian tidak lebih dari 1000 kata yang memuat, latar belakang, rumusan permasalahan yang akan diteliti, pendekatan pemecahan masalah, state-of-the-art dan kebaruan, peta jalan (road map) penelitian setidaknya 5 tahun. Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan.

A. Latar belakang

Era Society 5.0 membuat manusia tidak dapat dipisahkan dari teknologi [1]. Salah satu dampak utama dari era society 5.0 yaitu bidang pendidikan [2]. Pendidikan menjadi salah satu cara suatu negara untuk menciptakan generasi emas yang dapat meningkatkan kualitas suatu negara [3]. Kemajuan teknologi yang begitu cepat menuntut bidang pendidikan harus menyesuaikan diri terhadap sistem digitalisasi yang sedang berkembang [4]; [1]. Teknologi berkembang sangat cepat sehingga memberikan pengaruh positif maupun negatif [2]. Pengaruh positifnya yaitu memudahkan masyarakat menjalankan kegiatan, namun dampak negatifnya adalah terjadinya krisis karakter generasi muda [3]; [1].

Salah satu krisis karakter yang terjadi di Indonesia yaitu bullying. Bullying atau perundungan merupakan salah satu problematika utama yang menjadi perhatian dunia [5].

Aksi bullying dapat berdampak kepada korban, seperti trauma, kesakitan, ketakutan, dan rasa malu [6]; [7]. Tindakan bullying termasuk pelanggaran terhadap Hak Asasi Manusia [8]; [9]. Tingginya angka kasus perundungan di sekolah terkonfirmasi melalui survei karakter oleh Kemendikbud tahun 2022 yang menyertakan 260 ribu satuan pendidikan di Indonesia. Hasilnya mengungkapkan bahwa 24,4% satuan pendidikan menjadi lokasi terjadinya tindakan perundungan [10]. Data tersebut membuktikan bahwa Indonesia mengalami dekadensi moral. Perilaku perundungan merupakan suatu tindakan yang melanggar nilai-nilai Pancasila [11]. Pancasila memainkan peran krusial dengan menyediakan fondasi kuat untuk pembentukan karakter anak sejak usia dini [12]; [13]. Sebagai landasan utama, Pancasila mendasari pelaksanaan layanan pendidikan anti bullying untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Saat ini, pendidikan anti bullying membutuhkan terobosan media edukasi kearah pemanfaatan teknologi. Salah satu terobosan yang dapat dikembangkan yaitu game edukasi (digital) bermuatan karakter anti bullying [14]; [15]. Dengan demikian, bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat dirancang dan dikembangkan adalah game edukasi yang berbasis pada *Islamic Living Values Education Program* (I-LVEP). I-LVEP adalah model pembelajaran yang menawarkan kegiatan moral untuk membantu anak-anak mencari serta membangun dua belas nilai universal yang terintegrasi nilai Islam [16]. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan LVEP dalam pembelajaran mampu menumbuhkan paham anti radikalisme [17], religius, dan memperkuat karakter nasionalisme [18]; [19]; [20]; [21].

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan game edukasi anti bullying berbasis *Islamic Living Values Education Program* (I-LVEP)?”.

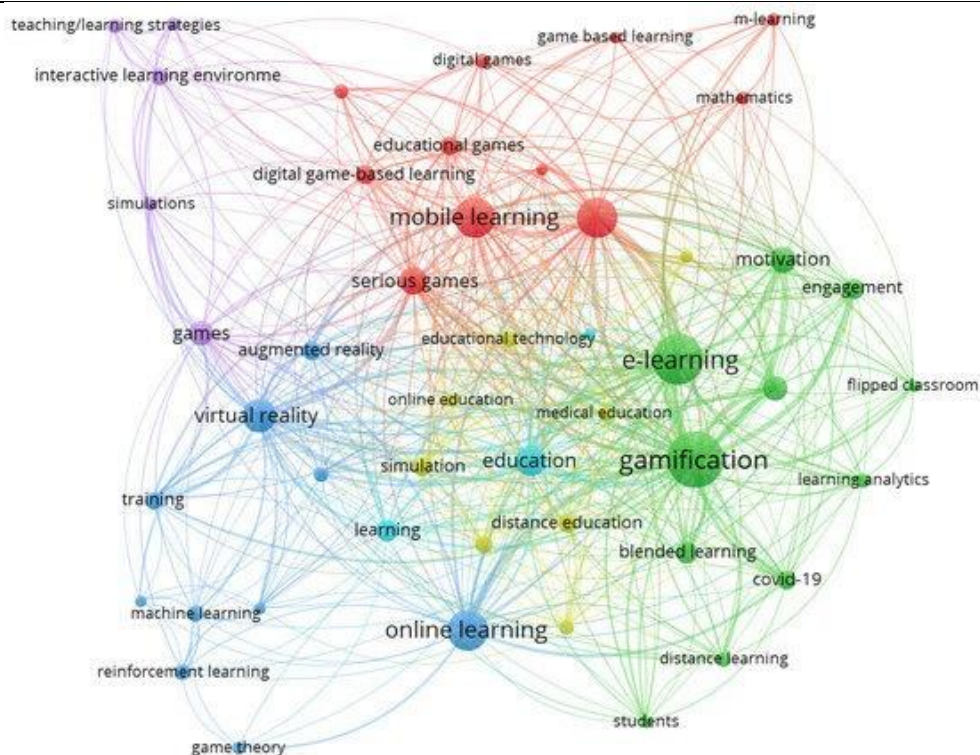
C. Pendekatan Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu: 1) Pembelajaran di SD belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan karakter anti bullying karena masih berfokus pada aspek kognitif; 2) meningkatnya kasus bullying siswa SD; 3) Pemanfaatan media game edukasi (digital) dalam pendidikan cenderung lebih menekankan pada ranah kognitif, kreativitas, dan imajinasi, sementara pengembangan karakter anti bullying, masih minim dieksplorasi; 3) Belum adanya integrasi pendekatan yang dapat memaksimalkan potensi game edukasi dalam menumbuhkan karakter siswa, seperti integrasi model I-LVEP yang mampu mendorong siswa untuk mengalami dan mengeksplorasi perilaku yang berkarakter positif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan game edukasi anti bullying dengan model I-LVEP yang bertujuan untuk memberdayakan siswa dalam membangun karakter pancasila siswa serta meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif dan bermakna.

D. State of the art dan Kebaruan

1. State of the art

Hasil analisis bibliometrik terhadap tren penelitian selama lima tahun terakhir dalam bidang pendidikan berbasis teknologi (Gambar 1) menunjukkan bahwa *game-based learning* (GBL) merupakan salah satu klaster tematik utama. Gambar tersebut merupakan visualisasi jaringan kata kunci dari literatur ilmiah yang menunjukkan keterkaitan antara berbagai konsep seperti mobile learning, educational games, gamification, hingga e-learning. Di antara simpul tersebut, game dan game edukasi menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran digital yang terus berkembang. Game edukasi, sebagai subdomain dari GBL, adalah permainan digital yang dirancang untuk memperkaya proses pembelajaran melalui teknologi multimedia interaktif [22]; [23].



Gambar 1. Hasil analisis bibliometrik penelitian *game based elearning*

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta memfasilitasi kemampuan berpikir kritis [24]; [25]; [26]. Dalam konteks visualisasi di atas, keterkaitan antara *game-based learning*, *motivation*, dan *engagement* menggambarkan dinamika positif tersebut. Keberadaan game edukasi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan kreativitas serta imajinasi mereka [27]; [28]. Seiring meningkatnya penggunaan perangkat mobile, banyak game edukasi dikembangkan berbasis Android, yang tidak hanya memperluas akses, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, visualisasi dan literatur menunjukkan bahwa masih sedikit penelitian yang menjadikan perilaku anti-bullying sebagai fokus utama dalam pengembangan game edukasi digital. Sebagian besar masih menitikberatkan pada dimensi kognitif, sehingga potensi afektif dari game edukasi dalam membentuk karakter siswa belum digali secara optimal [29]; [30].

2. Kebaruan Penelitian

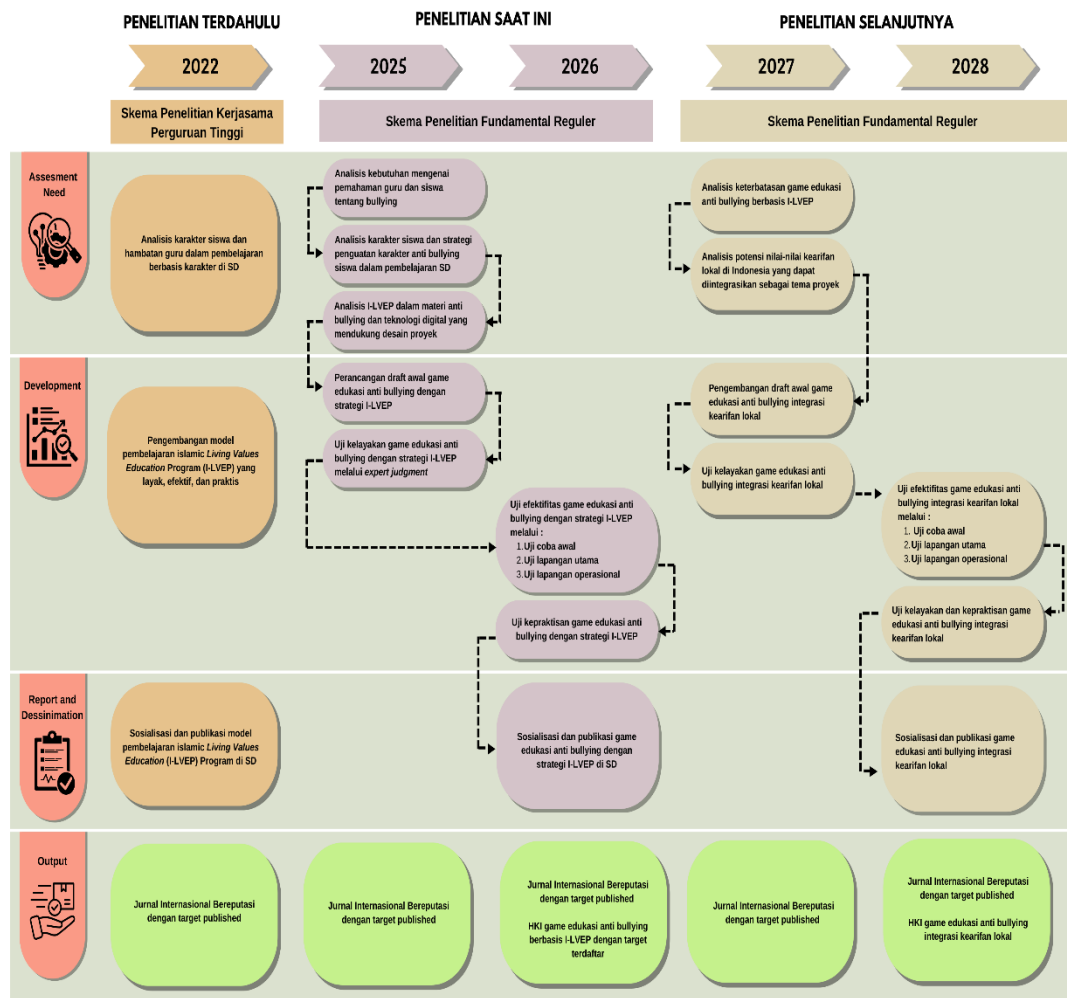
Penelitian ini menawarkan **kebaruan** berupa integrasi game edukasi (digital) anti bullying dengan model pembelajaran inovatif berbasis I-LVEP. I-LVEP merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan nilai LVEP dan nilai Islam untuk mengembangkan karakter dan kepribadian siswa di era society 5.0 [16]. LVEP merupakan program pendidikan yang menawarkan kegiatan moral bagi peserta didik untuk mencari dan membangun dua belas nilai universal [31]. Nilai-nilai universal dalam program pendidikan *Living Values* mendidik anak untuk menghargai dan menghormati untuk semua orang [24]. Nilai-nilai LVEP memiliki hubungan yang kuat dengan nilai agama sehingga LVEP dapat diintegrasikan dengan pendidikan Islam. Pendidikan Islam mengandung ajaran ideal untuk membentuk akhlak manusia. Hal ini bertujuan mendorong kebiasaan baik sesuai dengan ajaran Islam dan LVEP. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan LVEP dalam pembelajaran mampu meningkatkan paham anti radikalisme [32], meningkatkan karakter religius [16] dan

memperkuat karakter nasionalisme [17]. Integrasi ini diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam penelitian sebelumnya, karena I-LVEP mampu memberikan kerangka eksploratif yang jelas di dalam game edukasi anti bullying, sehingga tidak hanya menyajikan konten secara visual, tetapi juga mendukung siswa menggali serta mengembangkan karakter dalam program pengembangan pribadi yang positif. Integrasi game edukasi anti bullying dan I-LVEP sangat relevan untuk memvisualisasikan fenomena perilaku bullying yang terjadi di SD dan menantang kemampuan berpikir kritis siswa dalam berperilaku. Adapun bentuk integrasi I-LVEP dalam materi perilaku anti bullying dipresentasikan pada gambar 3.

Indikator Perilaku Anti Bullying	Sintak Model I-LVEP	Integrasi Nilai LVEP dan Islam	Pelajaran Moral LVEP dalam Perilaku Anti Bullying
Sikap taat	Sintak I-LVEP • Ayo memahami • Ayo membayangkan • Ayo diskusi • Ayo berkreasi • Ayo eksplorasi	Kandungan Al Quran dan Hadist tentang Perilaku Anti Bullying • QS. Al-Hujurat Ayat 11-13 • Surat Ar-Rum ayat 21 • QS Al-Lail ayat 5-7 • QS Al-Mudatsir ayat 38 • QS. Al-Maidah ayat 2 • HR. Bukhari no. 48 dan Muslim no. 64 • HR. Muslim no. 2564	Memperhatikan guru ketika sedang mengajar atau menjelaskan, dan mematuhi tata tertib yang berlaku
Bertanggung jawab			Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan yang dilakukan, serta menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
Tidak Merundung			Menghargai dan menghormati orang lain, serta saling membantu jika ada yang kesusahan.
Bersikap santun		Nilai LVEP • Nilai Kedamaian • Nilai Penghargaan • Nilai Cinta • Nilai Toleransi • Nilai Persatuan • Nilai Rendah Hati • Nilai Tanggung jawab	Menghormati orang yang lebih tua, tidak berkata kotor, kasar, dan takabur.
Simpati			Memiliki kepekaan sosial, peduli, menunjukkan respon, merasakan kesedihan, membantu sesama, dan mengungkapkan kepedulian.
Menciptakan iklim sekolah yang positif			Menghormati keragaman, optimis, terbuka, saling mendukung, peduli, dan penuh kekeluargaan.
Menciptakan lingkungan yang ramah dan tidak diskriminatif			Membiasakan diri untuk tidak mudah mengejek, menghina atau membenci hanya karena berbeda suku, agama, ras, status sosial ataupun kebudayaannya.
Meningkatkan komunikasi antar siswa yang lebih baik			Menghargai, mendengarkan, memperhatikan, dan menanggapi apa yang dibicarakan siswa lain dengan baik.

Gambar 3. Integrasi Nilai LVEP dan Islam dalam Materi Perilaku Anti Bullying

E. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian 5 Tahun ke Depan



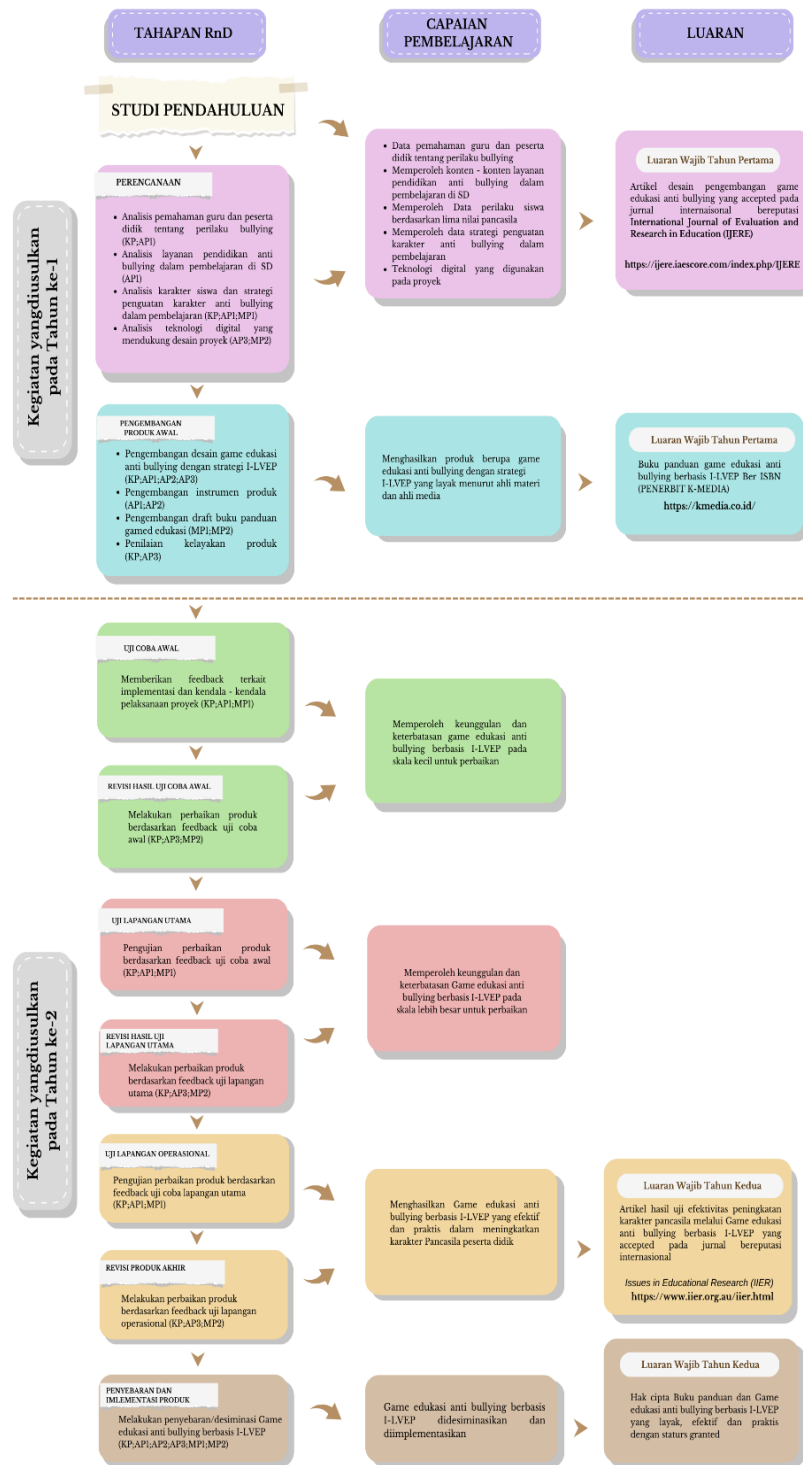
Gambar 4. Road Map Penelitian selama 5 Tahun ke Depan]

E. METODE

Isian metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tidak lebih dari 1000 kata. Pada bagian metode wajib dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Metode penelitian harus memuat sekurang-kurangnya prosedur penelitian, hasil yang diharapkan, indikator capaian yang ditargetkan, serta anggota tim/mitra yang bertanggung jawab pada setiap tahapan penelitian. Metode penelitian harus sejalan dengan Rencana Anggaran Biaya (RAB).

A. [Model dan Prosedur Pengembangan

Model *Research and Development* (R&D) yang dirancang oleh Borg and Gall menjadi acuan pendekatan pengembangan dalam penelitian ini, dengan beberapa modifikasi [33]. Model tersebut meliputi 10 tahapan yang disusun secara sistematis. Prosedur pengembangan menggunakan model R&D yang disertai indikator capaian dan luaran ditampilkan pada diagram alir Gambar 5.



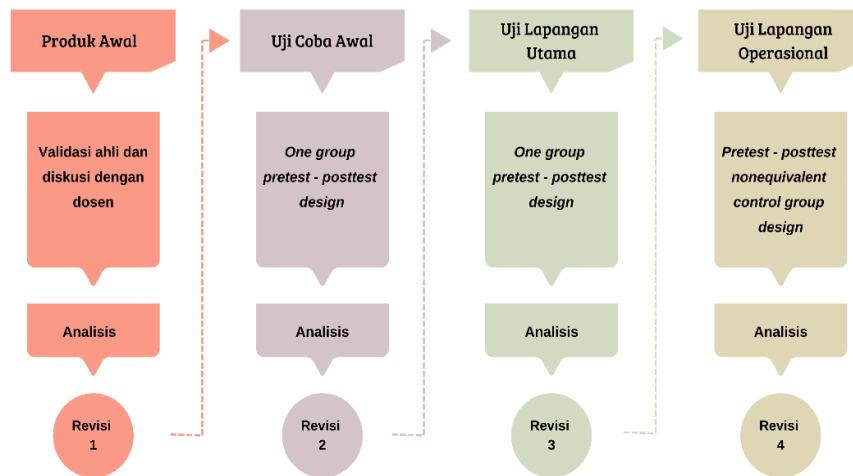
Keterangan :

KP = Ketua Peneliti (An-Nisa Apriani, M.Pd; Ahli LVEP dan I-LVEP)
 AP1 = Anggota Peneliti (Indah Perdana Sari, M.Pd.; Ahli Pendidikan Karakter)
 AP2 = Anggota Peneliti (Dr. Imam Suyuti, M.Pd.; Ahli Pendidikan Islam)
 AP3 = Anggota Peneliti (Eko Setiawan, M.Kom.; Ahli Teknologi Digital)
 MAP1 = Mahasiswa Anggota Peneliti (Dira Ayu Actaviani)
 MAP2 = Mahasiswa Anggota Peneliti (Tazkiyatun Nafsi)

Gambar 5. Prosedur RnD, Indikator Capaian dan Luaran Penelitian

B. Desain Uji Coba

Desain dan subjek uji coba mengikuti tahapan yang ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Desain dan Subjek Uji Coba

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode utama yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melalui penyebaran angket dan pelaksanaan observasi.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Sebagai tindak lanjut dari teknik pengumpulan data yang telah dipaparkan, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket dan lembar observasi.

a. Lembar Angket

1) Penilaian kelayakan materi game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP

Para ahli materi akan menggunakan angket ini untuk menilai seberapa layak game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP. Detail mengenai kisi-kisi instrumen angket yang digunakan oleh ahli materi dalam proses penilaian disajikan berikut ini.

Tabel 1.
Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Materi

No	Indikator	Kriteria	Butir Item
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan perilaku anti bullying, perkembangan siswa SD, dan tujuan Pendidikan karakter	1,2,3
		b. Keluasan materi dengan kemampuan anak SD	4
		c. Keruntutan materi	5
		d. Keakuratan materi	6
		e. Relevansi materi dengan media	7
2	Bahasa	a. Kemudahan dalam memahami Bahasa yang digunakan	8
		b. Ketepatan bahasa sesuai EYD	9, 10
		c. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	11,12
		d. Ketepatan struktur kalimat	13
3	Penyajian	a. Kemenarikan materi yang dikemas dalam game edukasi	14,15
		b. Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar	16
4	Integrasi LVEP dan nilai Islam dalam materi	a. Nilai-nilai LVEP yang dintegrasikan dalam materi	17, 18
		b. Aktivitas I-LVEP	19
		c. Nilai-nilai Islam yang diintegrasikan dalam materi	20, 21

2) Angket kelayakan video animasi *sex education* berbasis LVEP oleh ahli media

Angket ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan video animasi *sex education* berbasis LVEP berdasarkan penilaian dari para ahli media. Berikut ini disajikan rincian kisi-kisi instrumen angket yang ditujukan untuk penilaian oleh ahli media.

Tabel 2.
Blueprint Lembar Angket Ahli Media

No	Indikator	Kriteria	Butir Item
1	Kemudahan	a. Kemudahan mengoperasikan game edukasi	1,2
		b. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	3
		c. Kemudahan navigasi (melihat/masuk/keluar berbagai konte dalam aplikasi) game edukasi	4, 5
		d. Durasi game untuk pembelajaran	6
2	Tulisan	a. Ketepatan pemilihan jenis tulisan	7, 8
		b. Ketepatan pemilihan warna dan tulisan	9
		c. Ketepatan peletakan tulisan	10, 11
3	Visual	a. Kemenarikan dan kualitas gambar dan animasi yang digunakan	12, 13
		b. Ketepatan pemilihan warna	14
		c. Ketepatan tata letak gambar dan animasi	15, 16
		d. Ketepatan dalam layout desain	17
		e. Tipografi	18
4	Audio	a. Ketepatan pemilihan backsound	19
		b. Ketepatan pemilihan sound effect pada button	20
		c. Kualitas suara	21
5	Pemrograman	a. Kemudahan dalam navigasi	22
		b. Navigasi dalam pengoperasian memungkinkan siswa belajar mandiri	23
		c. Petunjuk penggunaan jelas	24
		d. Menu sajian dapat dipilih dengan mudah	25
		e. Kemudahan dalam menjalankan permainan	26
6	Keterpaduan	a. Ketepatan fungsi button	26
		b. Ketepatan petunjuk penggunaan	27

3) Angket penilaian kepraktisan video animasi *sex education* berbasis LVEP oleh guru dan Siswa SD

Angket dimanfaatkan untuk mengukur tanggapan guru dan peserta didik terhadap kualitas video animasi edukasi seksual, terutama dari segi kejelasan dan kemudahan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Rincian lengkap mengenai kisi-kisi instrumen angket untuk respon guru dan peserta didik ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 3.
Blueprint Angket Respon Guru

No	Indikator	Kriteria	Butir Item
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan perilaku anti bullying, perkembangan siswa SD, dan tujuan Pendidikan karakter	1, 2, 3
		b. Keluasan materi dengan kemampuan anak SD	4
		c. Relevansi materi dengan media	5
2	Bahasa	a. Kemudahan dalam memahami Bahasa yang digunakan	6
		b. Ketepatan bahasa sesuai EYD	7
		c. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	8
3	Tampilan	a. Desain tampil menarik	9
		b. Tampilan warna dalam game edukasi	10
4	Kemudahan	a. Kemudahan menggunakan game	11
		b. Kemudahan memahami materi perilaku anti bullying	12
5	Dampak bagia pengguna	a. Membantu memahami perilaku bullying dan anti bullying	13
		b. Membantu mengembangkan karakter pancasila peserta didik	14
		c. Media menarik dan menyenangkan	15
		d. Memenuhi rasa ingin tahu siswa	16
6	Integrasi LVEP dan Nilai Islam dalam Materi	a. Materi mencerminkan nilai nilai LVEP	17
		b. Materi mencerminkan nilai-nilai Islam	18
		c. Materi dan kegiatan dalam game mewujudkan suasana pembelajaran yang positif	19, 20

Tabel 4.
Blueprint Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Kriteria	Butir Item
1	Materi dan animasi	a. Kemenarikan animasi dalam game edukasi anti bullying	1, 2
		b. Penyajian materi yang menarik	3
		c. Media membuat siswa mendapatkan pengetahuan baru	4
2	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
		b. Bahasa yang digunakan sederhana	6
3	Tampilan	a. Tampilan gambar dan animasi	7
		b. Warna yang digunakan	8
		c. Bentuk huruf dan kejelasan tulisan	9
		d. Suara pada game	10
4	Kemudahan	a. Kemudahan menggunakan game	11
		b. Kemudahan memahami materi perilaku anti bullying	12
5	Dampak bagi pengguna	a. Membantu memahami perilaku bullying dan anti bullying	13
		b. Membantu mengembangkan karakter pancasila peserta didik	14
		c. Membantu memahami dampak perilaku bullying dan anti bullying	15
		d. Media menarik dan menyenangkan	16
		e. Memenuhi rasa ingin tahu siswa	17

b. Lembar observasi

Untuk mengamati manifestasi lima nilai karakter Pancasila dalam perilaku siswa, digunakan lembar observasi yang disusun dalam format *check-list*. Di bawah ini disajikan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan untuk menilai karakter Pancasila.

Tabel 5.
Kisi-kisi Lembar Observasi
Karakter Pancasila

No	Indikator	Sub indikator	Butir Item
1	Pengamalan Prinsip Nilai “Ketuhanan Yang Maha Esa”	a. Saling menghormati pemeluk agama lain	1,2
		b. Mengembangkan ketaqwaan terhadap Tuhan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing	3,4
		c. Membina kerukunan diantara umat beragama	5,6
2	Pengamalan Prinsip Nilai “Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab”	a. Menghargai perbedaan individual	7
		b. Menumbuhkan kepedulian sosial	8,9
		c. Menyadari kewajiban tiap individu	10
3	Pengamalan Prinsip Nilai “Persatuan Indonesia”	a. Menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan	11, 12
		b. Menerima keragaman agama, suku, dan budaya	13
		c. Menumbuhkan rasa bangga terhadap tanah air dan bangsa	14
		d. Mendahulukan kepentingan umum	15
4	Pengamalan Prinsip Nilai “Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan”	a. Membudayakan musyawarah mufakat	16
		b. Tidak memihak dalam mengambil keputusan	17, 18
		c. Memberikan kepercayaan kepada setiap individu	19
5	Pengamalan Prinsip Nilai “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”	a. Adil terhadap siswa	20
		b. Tidak melakukan perbuatan yang merugikan kepentingan umum	21, 22
		c. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban	23, 24

D. Teknik Analisis Data

1. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Berikut adalah tahapan analisis data kelayakan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP:

- Proses konversi penilaian dari bentuk kualitatif ke kuantitatif dilakukan dengan menetapkan skor: 5 untuk kategori sangat baik, 4 untuk kategori tidak baik, 3 untuk kategori kurang baik, 2 untuk kategori baik, dan 1 untuk kategori sangat tidak baik.
- Langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata skor yang didapatkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum X_i$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

(Sudjana, 2001: 67)

- c. Langkah terakhir adalah mengkonversi skor rata-rata menjadi bentuk penilaian kualitatif yang sesuai dengan kategori dalam tabel kriteria penilaian berikut.

Tabel 6. Proses Konversi Skor ke Nilai Skala 5

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$X > (M + 1,50 s)$	Sangat Layak
B	$(M + 0,50 s) < X \leq (M + 1,50 s)$	Layak
C	$(M - 0,50 s) < X \leq (M + 0,50 s)$	Cukup Layak
D	$(M - 1,50 s) < X \leq (M - 0,50 s)$	Kurang Layak
E	$X \leq (M - 1,50 s)$	Sangat kurang Layak

Dalam penelitian ini, kelayakan produk ditetapkan dengan batas minimal nilai B yang dikategorikan sebagai “Layak”. Dengan demikian, apabila hasil penilaian menunjukkan rata-rata akhir berada pada kategori B, maka *game* edukasi berbasis I-LVEP yang dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

2. Data Keefektifan Produk yang dihasilkan

a. Uji Prasyarat

Dalam tahap implementasi, penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Sebelum penelitian dimulai, ada dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang harus dilakukan terlebih dahulu.

b. Uji t

Uji t (*t-test*) digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam uji t:

Keterangan :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = *mean* dari deviasi antara *pre-test* dan *post-test*.

xd = perbedaan deviasi dengan *mean* deviasi.

N = banyaknya subjek.

Efektivitas produk diukur dengan membandingkan rata-rata perilaku akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Produk dianggap efektif jika rata-rata perilaku kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Data hasil observasi kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori penilaian dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Penilaian Data Observasi [27]

No.	Skor	Interpretasi
1.	$90 \leq X$	Sangat Baik
2.	$80 \leq X < 90$	Baik
3.	$70 \leq X < 80$	Cukup
4.	$60 \leq X < 70$	Kurang
5	$X < 60$	Sangat Kurang

c. **Data Kepraktisan Produk yang Dihasilkan**

Data mengenai aspek kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik yang dikumpulkan melalui instrumen angket. Tanggapan ini dianalisis guna mengevaluasi persepsi guru terhadap implementasi game edukasi anti perundungan berbasis *Islamic Living Values Education Program* (I-LVEP). Adapun tahapan analisis kelayakan produk game edukasi ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Melakukan konversi penilaian dari bentuk kualitatif ke bentuk kuantitatif
- 2) Melakukan perhitungan nilai rata-rata skor menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{Skor rata-rata}$$
$$\Sigma X_i = \text{Jumlah skor}$$
$$n = \text{Jumlah penilai}$$

(Sudjana, 2001: 67)

- 3) Konversi skor dengan kriteria penilaian ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 8. Proses Konversi Skor ke Nilai Skala 5

Interval Rata-Rata Presentase	Kategori Respon
85%-100%	Sangat Positif
65%-84%	Positif
55%-64%	Kurang Positif
40%-54%	Tidak Positif

F. JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian disusun berdasarkan pelaksanaan penelitian dan disesuaikan berdasarkan lama tahun pelaksanaan penelitian

Tahun ke-1

[illegible]

[illegible]

9	Penyusunan laporan kemajuan tahun kedua												
10	Menulis dan submit artikel hasil uji tingkat keefektifan dan kepraktisan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP pada jurnal internasional bereputasi												
11	Pendaftaran HaKI buku panduan dan game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP dengan status granted												
12	Penyusunan laporan akhir tahun kedua												
13	Diseminasi dan implementasi game edukasi anti bullying berbasis I-LVEP di SD												

]

G. DAFTAR PUSTAKA

Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

1. Vieira R, Monteiro P, Azevedo G, Oliveira J. Society 5.0 and Education 5.0 : A Critical Reflection. Dalam: 2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) [Internet]. 2023 [dikutip 27 Mei 2025]. hlm. 1–6. Tersedia pada: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10211386>
2. Laura Icela GP, María Soledad ,Ramírez-Montoya, and Juan Antonio EG. Education 4.0 Maturity Models for Society 5.0: Systematic literature review. Cogent Business & Management. 11 Desember 2023;10(3):2256095.
3. Shahidi Hamedani S, Aslam S, Mundher Oraibi BA, Wah YB, Shahidi Hamedani S. Transitioning towards Tomorrow's Workforce: Education 5.0 in the Landscape of Society 5.0: A Systematic Literature Review. Education Sciences. Oktober 2024;14(10):1041.
4. Wantini, Suyatno, Apriani AN, Perawironegoro D, Arqam ML. Technology Adaptation in the Covid-19 Period for Teachers at Muhammadiyah Elementary Schools Yogyakarta Teaching Campus Program Indonesia. Baltic Journal of Law & Politics. 17 Maret 2023;16(3):446–54.
5. Espelage DL, King MT, Colbert CL. Emotional Intelligence and School-Based Bullying Prevention and Intervention. Dalam: Keefer KV, Parker JDA, Saklofske DH, editor. Emotional Intelligence in Education: Integrating Research with Practice [Internet]. Cham: Springer International Publishing; 2018 [dikutip 27 Mei 2025]. hlm. 217–42. Tersedia pada: https://doi.org/10.1007/978-3-319-90633-1_9

6. Abidin Z, Farel A. Edukasi Anti Bullying sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Sikap Kepedulian Siswa di SD N Polosiri 01 Tahun 2024. *Jurnal Indonesia Mengabdi*. 2023;2(3):101–5.
7. Gregus SJ, Craig ,James T., and Cavell TA. Toward Evidence-Based Interventions for Chronically Bullied Children: Candidate Mechanisms and Potential Strategies. *Evidence-Based Practice in Child and Adolescent Mental Health*. 2 Januari 2020;5(1):83–101.
8. Mulya J. Implementasi perlindungan hukum hak anak atas pendidikan berdasarkan undang-undang nomor 39 tahun 1999 tentang hak asasi manusia. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati; 2023. (Disertasi Doktoral).
9. Hymel S, and Bonanno RA. Moral Disengagement Processes in Bullying. *Theory Into Practice*. 2 Oktober 2014;53(4):278–85.
10. Setiani PP, Badar A, Alfianto TP, Ramadani UA. Meningkatkan Pemahaman Dampak Tindakan Bullying Di Lingkungan Sekolah SMP Taman Siswa Batu. *Pambudi*. 15 Juli 2023;7(01):7–12.
11. Konay JP, Saingo YA. Mewujudkan Keadilan Dan Keberadaban Manusia Dalam Mengantisipasi Perundungan. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*. 2025;1(1):138–49.
12. Ayu Wulandari L. Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember Tahun 2022/2023 [Internet] [undergraduate]. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan; 2023 [dikutip 27 Mei 2025]. Tersedia pada: <https://digilib.uinkhas.ac.id/24026/>
13. Estrada CAM, Gregorio ER, Kanyasan K, Hun J, Tomokawa S, Dumlaio MC, dkk. School health promotion in South-East Asia by Japan and partners. *Pediatrics International*. September 2020;62(9):1029–38.
14. Lepe-Salazar F, Mejía-Romero F, Benicio-Rodríguez D, Hernández-Reyes A, Nakajima T, Salgado-Torres S. Game-Based Promotion of Assertiveness to Mitigate the Effects of Bullying in High School Students: Development and Evaluation Study. *JMIR Serious Games*. 24 Desember 2024;12(1):e58452.
15. Mavroudaki G, Roumpidou K, Palla E, Manganas G, Christodoulou E. Escaping the Bondage of Bullying: A Game-based Learning Approach. *ECGBL*. 7 Oktober 2024;18(1):723–33.
16. Apriani AN, Sari IP. Model Pembelajaran Islamic-Living Values: An Educational Program (I-LVEP) Berbasis STEM. *Prenada Media*; 2024.
17. Apriani AN. Pengaruh Living Values Education Program (LVEP) terhadap Penanaman Anti-radikalisme Siswa SD dalam Pembelajaran Tematik. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2019;10(2):116–28.
18. Apriani AN, Sari IP, Suwandi IK. Pengaruh Living Values Education Program (LVEP) Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Siswa Sd Dalam Pembelajaran Tematik. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 2017;1(2):102–12.
19. Sari IP, Apriani AN. Pengembangan SSP Tematik Integratif Berbasis LVEP Untuk Penguatan Karakter Nasionalisme Peserta Didik SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*. 2020;7(1):132–40.

20. Gutzwiller-Helfenfinger E. Beyond Attitudes and Teaching Methods: The Role of Teacher Professional Ethos in Tackling Bullying. Dalam: Oser F, Heinrichs K, Bauer J, Lovat T, editor. The International Handbook of Teacher Ethos: Strengthening Teachers, Supporting Learners [Internet]. Cham: Springer International Publishing; 2021 [dikutip 27 Mei 2025]. hlm. 279–94. Tersedia pada: https://doi.org/10.1007/978-3-030-73644-6_17
21. Williams C, Griffin KW, Botvin CM, Sousa S, Botvin GJ. Effectiveness of Digital Health Tools to Prevent Bullying among Middle School Students. *Adolescents*. Maret 2023;3(1):110–30.
22. Primaestri W, Akhyar M, Sutimin LA. Bibliometric Analysis of Game Research Trends in Elementary Learning and Self-Regulated Learning Skill. *Jurnal Prima Edukasia*. 31 Juli 2023;11(2):225–34.
23. Chen PY, Hwang GJ, Yeh SY, Chen YT, Chen TW, Chien CH. Three decades of game-based learning in science and mathematics education: an integrated bibliometric analysis and systematic review. *J Comput Educ*. 1 September 2022;9(3):455–76.
24. Apriani AN, Sari IP. Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alpha melalui Living Values Education Program (LVEP). *Literasi*. 2020;11(2):67.
25. Kholisah N, Dewi DA. Peranan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Pada I-Generasi Dan Milenial Yang Terkandung Di Dalam Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*. 2022;6(1):1726–31.
26. Efendi Y, Sa'diyah H. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lembaga Pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*. 2020;5(1):54–65.
27. Windawati R, Koeswanti HD. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2021;5(2):1027–38.
28. Damarjati S, Miatun A. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2021;4(2).
29. Zuceti HRM, Juliana HRJ, Sotelo-Núñez AC, López-Regalado O, Enrique BCL, Alberto MTD. Bibliometric Analysis on Educational Games in Preschool Children's Learning. *Nanotechnology Perceptions*. 4 November 2024;706–24.
30. Cipta ES, Suherman U, Sulastri N, Hendra A, Khadijah I, Mulyati M, dkk. A Bibliometric Analysis: Development of Elementary School Research in 2019-2023: Syekh Nurjati International Conference on Elementary Education. 15 Oktober 2023;1(0):451–9.
31. Tilman D. Living Values Activities for Children Ages 8-14. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia; 2004.
32. Wulandari LA. Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Swasta Islam Ulul Albab Jember Tahun 2022/2023. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq; 2023.
33. Borg WR, Gall MD. Educational Research: An Introduction. McKay; 1971. 572 hlm.





PERNYATAAN KESANGGUPAN PELAKSANAAN DAN PENYUSUNAN LAPORAN PENELITIAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : An-Nisa Apriani

NIDN : 0514048902

Instansi : Universitas Alma Ata

Sehubungan dengan Kontrak Penelitian:

Tanggal Kontrak Induk* : 28 Mei 2025

Nomor Kontrak Induk* : 126/C3/DT.05.00/PL/2025

Tanggal Kontrak Turunan** : 4 Juni 2025

Nomor Kontrak Turunan** : 0498.18/LL5-INT/AL.04/2025,
029/A/SP3/LPPM/AA/VI/2025

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukasi Anti Bullying Berbasis
Islamic-Living Values Education Program (I-LVEP) Sebagai
Penguatan Karakter Pancasila Anak Di Era Society 5.0

Tahun Usulan : 2025

Tahun Pelaksanaan : 2025

Jangka Waktu Penelitian : 2 tahun

Periode Penelitian : Tahun ke 1 dari 2 tahun*

Dana Penelitian : Rp 82,830,000

Periode	Dana Penelitian (Rp)	Dana Tambahan (Rp)
Tahun ke-1	Rp 82,830,000	-

Dengan ini menyatakan bahwa Saya bertanggungjawab penuh untuk menyelesaikan penelitian serta mengunggah laporan kemajuan dan laporan akhir penelitian sebagaimana diatur dalam Kontrak Penelitian tersebut diatas.

Apabila sampai dengan masa penyelesaian pekerjaan sebagaimana diatur dalam Kontrak Penelitian tersebut di atas saya lalai/cidera janji/wanprestasi dan/atau terjadi pemutusan Kontrak Penelitian, saya bersedia untuk mengembalikan/menyetorkan kembali uang ke kas negara sebesar nilai sisa pekerjaan yang belum ada prestasinya.



Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



(An-Nisa Apriani)

Keterangan:

*diisi tanggal dan nomor Kontrak Induk antara DRTPM Kemdikbudristek dengan LP/LPPM Perguruan Tinggi Negeri atau LLDIKTI

**Kontrak Turunan:

- Untuk Perguruan Tinggi Negeri diisi tanggal dan nomor kontrak antara LP/LPPM Perguruan Tinggi dengan Peneliti
- Untuk Perguruan Tinggi Swasta diisi tanggal dan nomor kontrak LLDIKTI dg PTS dan PTS dengan Peneliti yang dipisahkan dengan tanda koma(,)

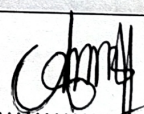
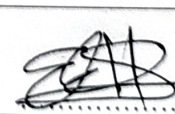


PAKTA INTEGRITAS KETUA DAN ANGGOTA PELAKSANA PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi (Kemdiktisaintek) dalam rangka melaksanakan penelitian skema Penelitian Fundamental Regular yang berjudul Pengembangan Game Edukasi Anti Bullying Berbasis *Islamic-Living Values Education Program* (I-LVEP) Sebagai Penguatan Karakter Pancasila Anak Di Era Society 5.0 dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tidak akan melakukan praktik Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (KKN) dalam pelaksanaan penelitian dan penggunaan bantuan dana penelitian dari Kemdiktisaintek;
2. Memiliki komitmen, kemampuan, dan kesanggupan untuk memberikan hasil terbaik dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan kontrak yang telah ditetapkan oleh Kemdiktisaintek;
3. Proposal penelitian berjudul Pengembangan Game Edukasi Anti Bullying Berbasis *Islamic-Living Values Education Program* (I-LVEP) Sebagai Penguatan Karakter Pancasila Anak Di Era Society 5.0 yang diusulkan bersifat original dan tidak sedang mendapat sumber pendanaan lain (kecuali skema penelitian yang bersifat kerja sama dan/atau memiliki mitra yang *co-funding*);
4. Tidak sedang terkena sanksi administrasi maupun sanksi etik lainnya; dan
5. Apabila kami melanggar hal-hal yang dinyatakan dalam PAKTA INTEGRITAS ini, bersedia menerima sanksi administratif, menerima sanksi dipublikasikan melalui media massa, digugat secara perdata dan/atau dilaporkan secara pidana.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

No	Identitas	Tanda Tangan	
1	An-Nisa Apriani		
2	Mufida Awalia Putri		
3	Imam Suyuti		
4	Eko Setiawan		

PERSETUJUAN PENGUSUL

Tanggal Pengiriman	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Sebutan Jabatan Unit	Nama Unit Lembaga Pengusul
10/04/2025	12/04/2025	DARU ESTININGSIH	Ketua LP2M Universitas Alma Ata	Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Alma Ata

Disetujui LPPM :

Komponen Administrasi	Kesesuaian
Kesesuaian Isi Per Bagian	Sesuai
Jumlah Kata Per Bagian	Sesuai
Model Penulisan Sitasi dan Penulisan Daftar Pustaka	Sesuai

Komentar: Topik dan tema penelitian sangat relevan dengan kondisi saat ini dan diperlukan untuk meningkatkan pendidikan karakter anak
