

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perundungan merupakan salah satu isu serius dalam dunia pendidikan yang terus mendapatkan perhatian, baik dari pemerintah, lembaga pendidikan, maupun masyarakat luas. Menurut Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021), perundungan merupakan salah satu dari tiga dosa besar pendidikan (kekerasan seksual, perundungan, dan intoleran) dalam pendidikan yang harus segera diatasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan aman bagi siswa. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan menengah atas, tetapi juga mulai muncul di jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama. Perilaku perundungan di sekolah sering kali menimbulkan dampak negatif, baik bagi korban maupun pelaku, seperti penurunan prestasi akademik dan terganggunya kesehatan mental siswa.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan perundungan sebagai tindakan seseorang yang menggunakan kekuatannya untuk menyakiti atau mengintimidasi orang lain. Menurut Supriyatno et al. (2021), perundungan dapat berbentuk fisik, verbal, atau sosial, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Dampaknya sangat luas, termasuk memengaruhi kondisi psikologis korban yang bisa merasa rendah diri, depresi, dan dalam kasus ekstrim, keinginan untuk bunuh diri. Pelaku perundungan pun dapat mengalami gangguan sosial-psikologis atau terjerumus dalam perilaku kriminal (Indriyani et al., 2019). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa pada tahun 2022, terdapat 266 kasus kekerasan fisik dan psikis yang termasuk dalam perilaku perundungan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan didapatkan hasil survei terhadap 20 orang siswa menunjukkan bahwa 70% siswa pernah menyaksikan perundungan di sekolah, sementara 25% siswa mengaku pernah menjadi korban perundungan. Sebanyak 55% siswa menyatakan bahwa

perundungan sering terjadi di sekolah mereka, dan 85% siswa merasa bahwa perundungan berdampak negatif pada suasana belajar di kelas. Meskipun 95% siswa percaya bahwa guru dan staf sekolah memberikan perhatian yang cukup terhadap perundungan, 70% siswa menyatakan bahwa perundungan sering kali tidak dilaporkan karena korban merasa takut atau malu. Survei juga mengungkapkan bahwa 100% siswa percaya perundungan dapat memengaruhi kesehatan mental korban dalam jangka panjang.

Fenomena perundungan sangat meresahkan, dengan bentuk-bentuk perundungan yang paling sering terjadi berupa kekerasan verbal, fisik, dan psikis. Berdasarkan hasil observasi lapangan melalui wawancara kepada guru BK sekolah yang menjadi lokasi penelitian, perundungan verbal seperti ejekan, penghinaan, dan penyebutan nama-nama yang merendahkan adalah bentuk yang paling sering terjadi, diikuti oleh perundungan fisik berupa dorongan atau pukulan, serta perundungan psikis yang menyebabkan siswa merasa tertekan dan tidak percaya diri. Penyebab perundungan bervariasi, seperti dendam, kepuasan pribadi, atau alasan lain yang tidak selalu dapat dijelaskan (Amanda, 2021). Hal ini menjadi perhatian penting terutama di jenjang sekolah dasar dan menengah pertama. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga tentang pengembangan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Hendrawan et al., 2020).

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan dapat membentuk individu yang berakhlak mulia, memiliki kendali diri, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat (Habe & Ahiruddin, 2017). Pada lingkungan sekolah, profil Pelajar Pancasila merupakan landasan penting yang perlu dibentuk pada diri siswa. Profil ini terdiri dari enam karakter utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong, kreatif, dan berkebinekaan global (Hasugian et al., 2024). Profil Pelajar Pancasila memberikan landasan yang kuat dalam membentuk karakter siswa agar lebih peduli terhadap lingkungan sosialnya, sehingga dapat mencegah

terjadinya perundungan. Namun, jika potensi karakter ini tidak dikelola dengan baik, perilaku perundungan dapat muncul dan berkembang di kalangan siswa.

Dalam konteks pencegahan, pendidikan karakter melalui Bimbingan dan Konseling (BK) memegang peran penting. Bila dikaitkan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka, peran layanan bimbingan dan konseling dalam Kurikulum Merdeka adalah sebagai koordinator dalam mewujudkan kesejahteraan psikologis peserta didik (*student wellbeing*) dan memfasilitasi perkembangan peserta didik agar mampu mengaktualisasikan potensi dirinya dalam rangka mencapai perkembangan secara optimal. Implementasi Kurikulum Merdeka, peran layanan bimbingan dan konseling untuk memfasilitasi potensi peserta didik diharapkan tidak hanya dilakukan oleh guru BK namun juga dapat dilakukan oleh Guru Mata pelajaran/Tenaga Pendidik (Kemendikbud, 2022).

Hasil observasi lapangan, ditemukan bahwa pendekatan kepada siswa yang menjadi pelaku maupun korban sudah dilakukan, namun tantangan terbesar dalam pendampingan adalah ketika siswa enggan terbuka mengenai masalah yang mereka hadapi. Ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat peran BK, terutama dalam membangun kepercayaan dan hubungan yang lebih mendalam antara guru BK dan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sari dan Azwar (2017), menekankan bahwa perilaku perundungan sering kali muncul sejak usia 3 hingga 12 tahun, sehingga edukasi pencegahan harus diberikan sejak dini.

Profil Pelajar Pancasila dan teori Bimbingan dan Konseling, yang berfokus pada pendekatan preventif dan kuratif, diharapkan dapat membantu siswa mengenali perilaku negatif dan mengembangkan kemampuan komunikasi yang baik, empati, serta resolusi konflik. Namun, di sekolah, upaya integrasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan BK belum sepenuhnya dilakukan secara optimal. Siswa memang diberi kesempatan untuk terlibat dalam pengambilan keputusan terkait masalah yang mereka hadapi, namun pemahaman mereka tentang nilai-nilai tersebut masih perlu diperdalam. Salah satu strategi yang sedang dipertimbangkan adalah penggunaan media game edukasi dalam program BK. Sebagian besar guru BK di lapangan setuju bahwa

media ini dapat membantu siswa memahami dampak buruk perundungan dan berfungsi sebagai sarana interaktif, asalkan game tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai salah satu alternatif untuk mencegah perundungan, media pembelajaran yang menarik, seperti game edukasi, dapat dimanfaatkan. Game edukasi memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, animasi yang menarik, dan kemampuan meningkatkan daya ingat siswa (Hayat, 2021). Media ini tidak hanya membantu siswa memahami dampak buruk perundungan, tetapi juga dapat merangsang proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Gagne dalam Sadiman, 2014). Dengan demikian, pengembangan game edukasi menjadi solusi potensial dalam menciptakan pendekatan yang lebih interaktif untuk mendukung pencegahan perundungan di sekolah menengah pertama.

Sebagai salah satu solusi, penggunaan media edukatif, seperti game edukasi, dinilai memiliki potensi besar untuk mengurangi perundungan. Didukung dengan data observasi ditemukan bahwa sebanyak 95% siswa percaya bahwa game edukasi dapat membantu mencegah perundungan, mengajarkan nilai-nilai positif seperti empati dan saling menghormati, serta meningkatkan kesadaran akan dampak buruk perundungan. Selain itu, 100% siswa setuju bahwa game edukasi yang menanamkan keterampilan sosial dapat membantu menyelesaikan konflik secara damai, menciptakan lingkungan yang inklusif, dan memotivasi siswa untuk melaporkan tindakan perundungan. Dengan data ini, terlihat jelas bahwa pengembangan game edukasi sebagai bagian dari program pencegahan perundungan di sekolah memiliki relevansi yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian untuk mencegah permasalahan perundungan di lingkungan sekolah dengan pendekatan melalui game edukasi. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan game edukasi sebagai salah satu upaya preventif untuk mencegah perundungan di lingkungan sekolah, khususnya pada jenjang SMP. Game edukatif ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep perundungan dan membangun lingkungan belajar yang lebih positif.

1.2 Batasan Masalah

Suatu masalah yang dianalisis apabila tidak diberikan batas ruang lingkup pembatasan tentu akan menjadi panjang lebar dan tidak terarah, yang akhirnya akan mempengaruhi ketidakstabilan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini penelitian hanya membatasi fokus pada Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Solusi Untuk Mencegah Perilaku Perundungan Di Sekolah Menengah Pertama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana perancangan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana proses pengembangan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama?
4. Bagaimana kelayakan media dan materi *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama secara konseptual, prosedural dan praktik?
5. Bagaimana kemenarikan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama?

1.4 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perencanaan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama.
2. Mendeskripsikan perancangan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama.
3. Mendeskripsikan proses pengembangan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama.
4. Untuk mengetahui kelayakan media dan kelayakan materi *Game* edukasi

sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama secara konseptual, prosedural dan praktik.

5. Untuk mengetahui kemenarikan *Game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perilaku perundungan di sekolah menengah pertama.

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konkret demi bertambahnya sumber informasi dan sebagai referensi keilmuan dibidang pengembangan media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan baru kepada peserta didik mengenai perilaku perundungan.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media kepada guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan bimbingan preventif kepada peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah peneliti mampu mengembangkan keterampilan baru terkait pengembangan media seperti proses editing dan desain media. Serta memiliki wawasan baru terkait perundungan yang terjadi pada peserta didik sekolah menengah pertama.

d. Bagi peneliti lain

Manfaat penelitian bagi peneliti lain adalah dapat menjadi rujukan atau referensi menjadi lebih tajam dan mendalam.

1.6 Asumsi Pengembangan

Berikut dibawah ini adalah asumsi yang mendasari penelitian pengembangan ini :

1. *Game* edukasi yang dikembangkan diasumsikan dapat memberikan

pengetahuan tentang informasi terkait perundungan dan masalah siswa lainnya.

2. *Game* edukasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk masa akan datang sebagai sumber pengetahuan untuk siswa SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

1.7 Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perundungan di sekolah menengah pertama. Berikut penjelasan ruang lingkup *game* edukasi :

1. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan siswa-siswi SMP Negeri 7 Muaro Jambi Kelas IX
2. Pembuatan *game* edukasi menggunakan *unity 2D* yang mendukung format file APK. Dimana pada produk yang akan dibuat memuat genre *gameshow quiz*
3. *Game* edukasi dapat diakses pada *smartphone android* dan Laptop/Komputer.

1.8 Spesifikasi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah Pengembangan *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perundungan di sekolah menengah pertama. Adapun spesifikasi produk pengembangan *game* edukasi ini sebagai berikut :

1. Produk yang akan dikembangkan adalah *game* edukasi sebagai solusi untuk mencegah perundungan di sekolah menengah pertama
2. *Game* edukasi dirancang untuk mencegah perundungan di Sekolah Menengah Pertama
3. *Game* edukasi dibuat berbantuan *software unity 2D*
4. *Game* edukasi ini akan berisi materi dan *game*. Materi ditambahkan agar lebih mendukung pemahaman siswa mengenai materi terkait perundungan dan *game* disini mengambil konsep atau genre *gameshow quiz*
5. Produk yang dihasilkan berupa *game* edukasi yang dikemas dalam bentuk

aplikasi *android*. Sehingga *game* edukasi dapat diunduh mandiri oleh siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam proses penyampaian layanan

6. Kegunaan : sebagai media pembelajaran dan ruang layanan Bimbingan dan Konseling secara online
7. Tingkat pengguna media : siswa SMP Negeri 7 Muaro Jambi

1.9 Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diajukan istilah berikut :

1. Pengembangan : Pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan produk baru yang dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran.
2. *Game* edukasi : *Game* edukasi adalah sebuah permainan interaktif yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran, di mana pemain dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui kegiatan bermain.
3. Perundungan : Perundungan adalah perilaku yang dilakukan dengan sengaja dan berulang oleh seseorang atau sekelompok orang untuk melukai, meremehkan, atau menakut-nakuti individu lain yang dipandang lebih lemah atau tidak mampu melindungi diri.
4. Sekolah Menengah Pertama : Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang sekolah yang berlangsung setelah jenjang sekolah dasar.