

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan salah satu fase perkembangan yang pasti dilewati dalam kehidupan manusia. Menurut Santrock (2010) fase anak-anak terdiri dari dua kategori yaitu anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun dan masa anak-anak akhir dengan rentang usia 6-11 tahun. Karakteristik anak salah satunya adalah bermain, termasuk bermain bersama dengan teman sebaya. Hurlock (1978) berpendapat pada usia anak akhir, minat anak akan meningkat yaitu salah satunya keinginan untuk bermain dengan teman-temannya.

Namun, bermain bersama teman sebaya bisa sangat berbahaya jika anak tidak diberikan keterampilan sehingga dapat menimbulkan penyimpangan. Salah satu penyimpangan yang terjadi adalah perilaku perundungan. Menurut Olweus (1993) perundungan bisa dimaknai sebagai perilaku secara sengaja untuk membahayakan seseorang yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang yang lebih berkuasa kepada individu atau kelompok yang tidak berkuasa yang dilakukan secara berulang-ulang, dan biasanya dilakukan tanpa provokasi.

Pengetahuan mengenai perilaku perundungan menjadi penting untuk perkembangan anak, karena anak yang memiliki pengetahuan mengenai perilaku perundungan ketika dewasa akan memiliki rasa empati yang lebih tinggi, serta kesadaran atas dampak negatif yang terjadi jika seseorang melakukan perilaku Perundungan (Olweus, 1993). Selain itu, anak yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang positif (tidak mengalami kekerasan maupun perilaku perundungan), akan memiliki kesempatan lebih besar untuk memiliki membangun konsep diri positif, memiliki kemampuan akademis yang lebih baik, serta masalah kesehatan mental yang lebih rendah dibandingkan peserta didik yang mengalami kekerasan atau perilaku perundungan (Søndergaard, 2014).

Namun pada kenyataannya, perilaku perundungan terhadap peserta didik masih terjadi di dunia. Survey yang dilakukan oleh *World Health Organization* (2012), satu dari tiga anak di dunia pernah mengalami perilaku Perundungan selama hidupnya, dan 10%-14% anak mengalami perundungan secara kronis yang dialami selama lebih dari enam bulan. Di Amerika Serikat, survey yang dilakukan pada tahun 2014 hingga 2015 sebanyak satu dari lima peserta didik atau sekitar (20,8%) pernah menjadi korban perundungan, kemudian 33% peserta didik setidaknya mengalami satu atau dua kali perilaku *Perundungan* dalam satu bulan selama masa sekolah (National Center for Education Statistics, 2016). Lalu di Denmark, survey yang dilakukan tahun 2012 sebanyak 20% peserta didik pernah

menjadi korban perundungan yang tersebar di semua jenjang sekolah (Wolke & Lereya, 2015).

Selanjutnya data mengenai perilaku perundungan di Indonesia, menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam kurun waktu 9 tahun, yaitu dari 2011 sampai 2019 terdapat 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak, dengan kasus Perundungan mencapai 2.473 laporan dan terus meningkat (KPAI, 2020). Selanjutnya data dari hasil riset *Programme for International Students Assessment* (PISA) pada tahun 2018, peserta didik yang mengaku pernah mengalami perundungan di Indonesia sebanyak 41,1%. Angka ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan negara anggota *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) lainnya dengan rata-rata sebesar 22,7%. Selain itu, Indonesia berada di posisi kelima tertinggi dari 78 negara sebagai negara dengan peserta didik terbanyak mengalami perundungan (Schleicher, 2019).

Berdasarkan data di atas, perilaku perundungan masih sangat masif terjadi. Jika perilaku Perundungan masih terus terjadi, akan memiliki dampak yang berbahaya bagi anak. Dampak perundungan bagi korban yaitu mengalami penurunan harga diri, kecenderungan untuk depresi dan bunuh diri. Selain itu korban akan takut datang ke sekolah karena perilaku perundungan yang didapat. Terlebih lagi, perasaan tertekan dan ketakutan yang terjadi secara terus-menerus akan mempengaruhi kemampuan akademik. Korban juga mengalami masalah secara sosial dan

perkembangan diri, yang berdampak pada pengucilan atau isolasi sosial dan cenderung untuk keluar dari sekolah (Harris & Petrie, 2003).

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara serta studi pendahuluan yang telah dilakukan, ternyata peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang belum diberikan pelajaran mengenai perundungan, karena sebagian besar masih belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai perilaku perundungan. Berdasarkan instrumen yang telah disebar, rata-rata persentase keberhasilan dalam menjawab pertanyaan pengetahuan umum perilaku perundungan hanya mencapai skor 16.08 atau 64% yang berada pada kategori cukup. Selain itu, praktik tindakan perundungan masih terjadi di lingkungan sekolah.

Kemudian menurut Harris dan Petrie (2003), dampak perundungan bagi pelaku yaitu kecenderungan untuk mengalami depresi ketika sudah dewasa, nilai akademik yang rendah serta *drop out* dari sekolah. Dampak bagi *bystander* (pengamat) adalah sering memiliki konflik emosi yang terjadi pada diri seperti marah, sedih, takut jika membantu maka akan menjadi korban perundungan. Hal ini didukung oleh Rivers, Poteat, Noret, dan Ashurst (2009) bahwa anak yang menjadi pengamat perilaku perundungan mengalami kecenderungan masalah kesehatan mental.

Berdasarkan dampak dari perilaku perundungan, maka penting untuk Guru Bimbingan dan Konseling memberikan pemahaman mengenai perilaku perundungan kepada peserta didik khususnya tingkat sekolah

dasar. Guru BK dapat melakukannya melalui salah satu layanan BK, yaitu layanan bimbingan kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai media menarik dan interaktif yang mempermudah penyampaian informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Media dalam kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai alat penunjang bagi guru, Namun sebagai pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Susilana & Riyana, 2009).

Media dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian dari proses komunikasi antara peserta didik dengan guru BK (Prasetiawan, 2017). Menurut Nursalim (dalam Prasetiawan, 2017), media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan makna atau isi pengetahuan yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif, serta kemauan peserta didik untuk memahami dan kemudian memecahkan masalah yang dihadapi. Guru BK sebagai penyedia informasi kepada peserta didik tetap menjadi yang utama dalam proses pembelajaran, karena media hanya merupakan alat bantu, dan guru BK tetap harus memberikan materi dengan baik dengan metode serta teknik pengajaran yang menarik sehingga peserta didik mampu memahami materi secara optimal.

Dalam kerangka utuh program bimbingan dan konseling komprehensif, pengembangan media merupakan salah satu bagian dari dukungan sistem. Media bimbingan adalah penunjang dari optimalisasi kegiatan

penyelenggaraan pelayanan BK di sekolah (Kartadinata, et al., 2007). Guru BK dalam melakukan kegiatan kreatif serta inovatif salah satunya dengan mengembangkan media bimbingan dan konseling. Hasil produk ini akan mampu menjadi penunjang dalam menyampaikan pesan bimbingan dan konseling kepada peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan mampu menangkap pesan dengan tepat dan mampu merangsang perasaan, pikiran, dan perhatian (Suryapranata, Furqon, Wahyuni, & Fauzi, 2016).

Salah satu media inovatif yang dapat dikembangkan adalah media permainan dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan. Permainan merupakan media pembelajaran yang banyak disukai peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya monopoli. Secara definisi, permainan monopoli merupakan permainan papan yang melibatkan para pemain dalam melakukan kegiatan simulasi jual, beli, sewa properti, dan transaksi keuangan dengan menggunakan uang imitasi (Hinebaugh, 2009).

Media monopoli memiliki keunggulan dibanding media permainan lainnya, yaitu (1) Media monopoli menggunakan desain gambar yang membuat anak antusias dan tertarik, (2) Media monopoli melibatkan seluruh pemain untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, (3) Media monopoli tidak hanya memberikan pengetahuan, namun mampu membangun suasana yang menyenangkan saat belajar karena dilakukan

dengan permainan, (4) Media monopoli mampu menumbuhkan rasa pertemanan diantara pemain, kemudian membangun rasa toleransi, serta perasaan kompetitif secara positif untuk menjadi pemenang dalam permainan (Siskawati, Pargito, & Pujiati, 2016).

Keunggulan lain adalah media monopoli sudah banyak dipakai sebagai alternatif media dalam pembelajaran, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Namun pengembangan media monopoli untuk meningkatkan pengetahuan mengenai perilaku perundungan masih belum ditemukan oleh peneliti, sehingga peneliti merasa sangat tertantang untuk mengembangkan media monopoli.

Terdapat penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media monopoli yaitu oleh Yandari dan Kuswaty (2017) mengenai Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini kelompok yang belajar menggunakan media monopoli lebih baik dibandingkan kelompok kontrol (tanpa menggunakan media monopoli).

Selanjutnya penelitian oleh Soegeng dan Dewi (2013) dengan judul Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal. Metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya adalah hasil kegiatan belajar

yang didapatkan siswa setelah perlakuan (*post test*) menunjukkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai 75,81 dengan siswa yang tuntas 12 dari 16 siswa, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 62,38 dengan siswa tuntas 8 dari 16 siswa.

Selain mengembangkan pengetahuan mengenai *Perundungan*, peneliti juga berharap terdapat pengembangan sikap yang terjadi pada peserta didik. Menurut Ismail (2009) manfaat bermain dalam pembelajaran adalah merangsang kemampuan daya pikir, daya bahasa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan sikap, moral, serta mental yang baik. Maka pada media monopoli yang peneliti kembangkan, diharapkan mampu menumbuhkan sikap peserta didik mengenai toleransi antar teman sebaya, sikap empati yang lebih tinggi kepada teman yang membutuhkan bantuan. Sehingga, perilaku *Perundungan* dapat menurun dan peserta didik mampu berkembang dan tumbuh pada lingkungan, sikap, serta mental yang baik.

Berdasarkan hasil data dan penelitian-penelitian terdahulu yang ada, menunjukkan bahwa media permainan monopoli sebagai alat penunjang untuk memudahkan peserta didik memahami informasi yang disampaikan. Peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar sangat senang belajar sambil bermain, maka memberikan layanan bimbingan kelompok dengan

media monopoli mampu membantu peserta didik mengenali dan memahami perilaku perundungan dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti sangat tertarik dan tertantang untuk meningkatkan pemahaman mengenai perilaku perundungan untuk peserta didik tingkat atas SD Labschool Cibubur yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah sebagai salah satu media inovatif dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Selain itu, peneliti sangat yakin media yang akan dikembangkan memiliki perbedaan dan keunggulan dengan media lain, seperti peningkatan kualitas desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, kemudian variasi metode dalam memberikan informasi pengetahuan perundungan kepada peserta didik melalui pertanyaan, demonstrasi, serta bacaan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pemahaman perilaku perundungan peserta didik sekolah dasar tingkat atas di SD Labschool Cibubur?
2. Bagaimana gambaran media yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah?

3. Bagaimana mengembangkan permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman mengenai perundungan kepada peserta didik kelas atas SD Labschool Cibubur?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti dapat mengetahui bahwa tingkat pemahaman perundungan pada sekolah dasar masih rendah dan perilaku perundungan yang masih tinggi. Maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman perilaku perundungan pada peserta didik kelas atas SD Labschool Cibubur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, idntifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan permainan monopoli untuk peserta didik SD Labschool Cibubur?”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat hasil penelitian ini diharapkan mampu menyediakan penambahan wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya mengenai pengembangan media monopoli untuk

meningkatkan pemahaman perilaku perundungan pada peserta didik SD Labschool Cibubur.

2. Manfaat Akademis

Secara akademis, diharapkan hasil penelitian ini mampu menjadi salah satu referensi pengembangan Ilmu Bimbingan dan Konseling, khususnya bagi mahasiswa yang melakukan pengembangan media berbasis permainan dan perilaku perundungan.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

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

b. Bagi Peserta Didik SD Labschool Cibubur

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

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 dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian bagi peneliti lain adalah dapat menjadi rujukan atau referensi tentang penerimaan diri pada remaja yang mengalami perceraian orangtua menjadi lebih tajam dan mendalam.

