

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan masuknya globalisasi di Indonesia memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melaksanakan pekerjaan sehari – hari, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2022) ditemukan sebesar 215,63 juta dari 275,77 juta penduduk merupakan pengguna internet aktif. Pengguna teknologi di Indonesia saat didominasi oleh kelompok laki – laki remaja sebesar 79,32% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2022). Sementara menurut riset yang dilakukan oleh manajemen media sosial *HootSuite* (2022) terdapat 277,7 juta penduduk di Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 3,6% setiap tahunnya. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwa penetrasi penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 40% dari total penduduk. Rata – rata total waktu yang digunakan oleh individu untuk menggunakan media sosial adalah 8 jam 36 menit, yang diklasifikasi menjadi 2 jam 50 menit untuk melihat video, 1 jam 30 menit untuk mendengarkan musik, 1 jam 19 menit untuk bermain permainan, dan 3 jam 17 menit untuk berkomunikasi atau mengakses situs ruang obrolan. Pengguna internet di Indonesia memiliki alasan yang berbeda dalam menggunakan media sosial, seperti 80,1% menemukan informasi, 72,9% menemukan inspirasi, 68,2% melakukan komunikasi, 63,4% mengisi waktu luang, 61,4% mengikuti berita terkini, dan 58,8% mencari hiburan.

Perkembangan teknologi di Indonesia memberikan dampak yang besar bagi kehidupan individu. Dampak positif dari penggunaan teknologi adalah meningkatnya rasa kepercayaan diri, mampu mengeksplorasi kreatifitas dan imajinasi, efektif dalam memberikan visualisasi

pembelajaran, mengetahui informasi secara lebih cepat dan mudah, memudahkan pengumpulan data pembelajaran, serta memudahkan individu dalam melakukan pekerjaan rumah tangga. Sementara dampak negatif yang dirasakan oleh pengguna teknologi adalah menciptakan ketergantungan, ketidakseimbangan ekonomi, menimbulkan sikap anti – sosial, serta individualis (Setiawan, 2018). Sejalan dengan pendapat dari Valkenburg dan Peter (2009) mengatakan bahwa dampak buruk dari penggunaan teknologi yang paling banyak dirasakan oleh individu saat ini adalah perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Perilaku perundungan dunia maya didominasi oleh remaja yang berusia 13 – 17 tahun.

Menurut Hurlock (1991) remaja merupakan fase yang penting bagi individu, di mana terdapat proses pembentukan kepribadian dan terdapat peranan orang tua dalam membantu mencapai tugas perkembangan yang optimal. Tugas dan perkembangan remaja yang harus dicapai berupa penerimaan keadaan fisik, menerima dan memahami peran seksual di usia dewasa, kemampuan membina hubungan baik dengan anggota kelompok dengan jenis kelamin yang berbeda, mencapai kemandirian emosional dan ekonomi, mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang diperlukan dalam menjalankan peran di masyarakat, memahami dan menginternalisasikan knilai dan keyakinan orang dewasa dan orang tua, mengembangkan perilaku bertanggung jawab sosial, mempersiapkan diri memasuki dunia pernikahan, serta memahami dan mempersiapkan tanggung jawab dalam kehidupan berkeluarga.

Menurut Santrock (2012) remaja memiliki karakteristik dengan ketertarikan untuk mencoba sesuatu yang baru, perilaku agresif terhadap teman sebaya, serta memiliki pemikiran operasional formal. Pemikiran operasional formal biasanya akan menggunakan pemikirannya untuk menyelesaikan masalah dan menyesuaikan diri dalam penerimaan informasi baru agar memiliki pemahaman terhadap sebuah materi pembelajaran secara lebih dalam (Oogarah-Pratap et al., 2020). Selain itu karakteristik remaja yang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang baru serta berperilaku agresif terutama terhadap teman sebaya akan

memberikan dampak negatif bagi masa depan individu apabila tidak mendapatkan bimbingan dan arahan yang tepat dari orang tua maupun guru. Remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak memiliki keterampilan serta perhatian dari orang tua maupun guru di sekolah mampu berpeluang menjadi pelaku perundungan dunia maya (Santrock, 2012).

Pengetahuan mengenai perilaku perundungan dunia maya memiliki peranan yang penting dalam upaya mencapai perkembangan anak secara optimal. Pengetahuan terhadap perundungan dunia maya memberikan pemahaman mengenai bentuk perundungan dunia maya, meningkatkan kemampuan berempati, serta memiliki kesadaran terhadap dampak buruk yang didapatkan apabila melakukan perundungan dunia maya. Individu yang memiliki lingkungan keluarga yang positif dan kooperatif akan memiliki peluang yang rendah menjadi pelaku perundungan dunia maya. Lingkungan keluarga yang positif juga turut menjadi sumber dukungan bagi anak dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berprestasi, membangun konsep diri yang positif, serta memiliki kondisi mental yang stabil dibandingkan individu yang memiliki situasi keluarga yang kurang mendukung (Anzari et al., 2021).

Pada kenyataannya, berdasarkan kajian yang dilakukan oleh *American Medical Association* melaporkan bahwa setidaknya terdapat 3,7 anak yang menjadi pelaku perundungan dunia maya dan 3,2 juta anak menjadi korban perundungan dunia maya (Carlsare & Hickson, 2021). Selama satu tahun remaja di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 20% peserta didik di sekolah menengah pernah mengalami perundungan dan 15% lainnya melaporkan adanya tindakan perundungan di dunia maya (Center for Disease Control, 2015). Perundungan maya yang terjadi di Eropa memiliki tingkat perundungan yang kecil dibandingkan Indonesia, yakni sebesar 14% di Romania dan 13% di Estonia. Negara Eropa, yang meliputi Portugal, Italia, Turki, Yunani, dan Belanda merupakan golongan dengan kasus perundungan dunia maya pada remaja paling sedikit. Perundungan dunia maya yang dilakukan di negara Singapura pada tahun

2013 ditemukan sebanyak 16,4% peserta didik dengan rentang usia 11 – 17 tahun (Sorrentino et al., 2019).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh UNICEF – *U Report* (2021) ditemukan sebanyak 45% anak dari 2,777 total remaja pada jenjang usia 14 – 24 tahun mengalami *cyberbullying*. Riset yang dilakukan juga menyatakan bahwa sebesar 45% korban perundungan dunia maya mendapatkan pesan dengan kalimat agresif serta 41% penyebaran foto dan video tanpa izin. Survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) selama kurun waktu 9 tahun ditemukan sebanyak 37.381 kasus kekerasan terhadap anak serta kasus perundungan terhadap anak di sekolah sebanyak 2.982 kasus termasuk 168 kasus perundungan dunia maya setiap harinya, sementara pada tahun 2022 kasus perundungan di dunia maya meningkat sebanyak 18 kasus (Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International Students Assessment* (PISA) pada tahun 2018 ditemukan jumlah perundungan terlebih di dunia maya mencapai 41,1%. Angka perundungan dunia maya di Indonesia berbanding jauh dengan negara anggota *Organisation for Economic Co – operation and Development* (OECD) dengan rata – rata 24%. Oleh karena itu berdasarkan data perundungan dunia maya yang terjadi di dunia, ditemukan bahwa Indonesia berada pada tingkat kelima dari 78 negara (Schleicher, 2019).

Cyberbullying atau perundungan dunia maya merupakan tindakan agresif yang dapat merugikan orang lain secara fisik dan mental melalui media digital. Perundungan dunia maya biasanya akan menyerang dan mempermalukan orang lain secara berulang – ulang melalui identitas yang tersembunyi (Olweus, 1993). Perundungan dunia maya merupakan tindakan yang berbahaya bagi remaja yang masih memiliki ketidakstabilan emosi dan belum dapat mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Biasanya perundungan dunia maya dikategorikan menjadi 8 bentuk, seperti *flaming* (melakukan penghinaan dan provokasi melalui kalimat agresif), pelecehan (pengiriman pesan berulang dengan tujuan seksual), peniruan (mencuri dan menggunakan identitas orang lain dengan tujuan

untuk menjatuhkan), pencemaran nama baik (menyebarkan informasi pribadi seseorang menggunakan kalimat negatif dan tidak benar), penipuan (menggunakan informasi pribadi seseorang atau perusahaan untuk melakukan penipuan dan perampasan sejumlah uang), pengucilan (mengabaikan dan mengasingkan seseorang dari sebuah kelompok), *cyberstalking* (menguntit atau melacak informasi pribadi seseorang dengan tujuan untuk mengancam dan melecehkan), *happy slapping* (mengambil foto atau video seseorang tanpa persetujuan dengan tujuan untuk mengancam dan memermalukan di depan umum) (Kowalski et al., 2008).

Melalui ketersediaan data mengenai perundungan dunia maya dapat diketahui bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi pelaku dan korban setidaknya satu kali. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020) melaporkan sebanyak 31,6% korban perundungan dunia maya membiarkan pelaku melakukan kekerasan, 7,9 % korban membalas perilaku perundungan, 5,2% menghapus kalimat ejekan, serta 3,6% melaporkan tindakan perundungan. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Affifah (2019) terhadap perilaku perundungan dunia maya pada remaja didapatkan hasil sebesar 73,1% melakukan penipuan untuk mendapatkan informasi pribadi, 64,3% mengabaikan dan mengeluarkan seseorang dari ruang obrolan, 60,8% menyebarkan foto atau informasi orang pribadi, 52,9% menguntit atau memantau media sosial tanpa persetujuan, serta 50% melakukan pencemaran nama baik.

Survei yang dilakukan oleh Lembaga Donasi Anti – Bullying: *The Label Ditch* (2020) menyebutkan bahwa 42% korban mengaku mendapatkan perundungan dunia maya melalui *instagram*, 37% korban melalui *facebook*, serta 31% melalui *snapchat*. Perilaku perundungan dunia maya yang dilakukan berupa 37% mengirimkan foto telanjang kepada orang yang tidak dikenal, 24% mengirimkan pornografi tanpa persetujuan, 49% memiliki keyakinan bahwa melakukan kekerasan merupakan hal yang menyenangkan, 16% mengatakan bahwa perundungan adalah hal yang biasa, 13% mengalami tekanan untuk

melakukan perilaku perundungan, 62% mengirimkan kalimat negatif melalui pesan obrolan, 28% menyebarkan informasi pribadi tanpa persetujuan, serta 28% mengirimkan kalimat kekerasan. Sementara respon yang diberikan oleh korban berupa 40% menerima komentar negatif terhadap foto di sosial media, 42% menerima kalimat hinaan yang menyinggung rasis dan gender, 52% tidak pernah melaporkan kekerasan yang diterima, 26% merasa tidak percaya terhadap kinerja lembaga bantuan ketika mendapatkan laporan perundungan, 49% mengalami penurunan kepercayaan diri, 28% membalas pelaku menggunakan kalimat kekerasan, 22% mengganti penampilan agar dapat menghindari pelaku perundungan, serta 13% memilih untuk berhenti menggunakan sosial media (The Label Ditch, 2020).

Kasus perundungan dunia maya di Indonesia saat ini marak terjadi, yakni berada pada angka 168 kasus dan mengalami peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan data riset yang dilakukan oleh Microsoft dan dimuat dalam *Digital Civility Index (DCI)* (2021) melaporkan bahwa Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat kesopanan paling rendah dalam menggunakan internet dan berkomunikasi di dunia maya. Terdapat lebih dari 16.000 responden dari 32 negara ditemukan bahwa Indonesia berada pada peringkat terakhir di Asia Tenggara yang berdasar pada perilaku perundungan, berupa 47% menyebarkan berita bohong dan penipuan, 27% kalimat kebencian, serta 27% perilaku diskriminasi.

Pelaku perundungan dunia maya merupakan individu atau sekelompok orang yang melakukan tindakan agresif agar dapat melihat orang lain terluka melalui pengiriman pesan dengan maksud menghina, penyebaran informasi pribadi tanpa persetujuan, serta pencurian identitas (Kowalski et al., 2019). Pelaku perundungan dunia maya biasanya akan memiliki kuasa untuk mengontrol, melukai, dan menyerang secara berulang – ulang dalam jangka waktu tertentu (Olweus, 1993). Pada kenyataannya pelaku perundungan dunia maya merupakan individu yang memiliki tingkat empati yang rendah dan cenderung melakukan kekerasan dengan tujuan untuk menjatuhkan, melecehkan, dan membalaskan

dendam. Perilaku yang dilakukan dalam perundungan dunia maya biasanya didasarkan kepada perasaan tidak suka dan memiliki perbedaan keyakinan, sehingga tidak jarang pelaku akan melakukan tindakan yang dapat menjatuhkan dan menyakiti orang lain (Kowalski et al., 2008). Korban perundungan dunia maya juga memiliki peluang tinggi untuk menjadi pelaku perundungan dengan tujuan untuk membalaskan dendam, meningkatkan harga diri, serta menunjukkan pembuktian terhadap kekuatan yang dimiliki (Barlett & Coyne, 2014).

Dampak yang dirasakan oleh korban perundungan dunia maya berbeda – beda, yakni berupa dampak terhadap fisik, mental, dan emosional. Korban perundungan dunia maya akan mengalami tekanan secara psikologis, trauma, penurunan kepercayaan diri, kinerja akademik yang rendah, melakukan isolasi diri, dan memiliki harga diri yang rendah (Kowalski & Limber, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Afrianzi, Wicaksono, dan Purwanti (2018) untuk menganalisis perilaku perundungan pada peserta didik di sekolah ditemukan sebesar 70% peserta didik merasa depresi, 71% cemas, 73% murung, 72% sedih, 70% melakukan isolasi diri dan tidak mau bergaul. Dampak negatif dari perundungan dunia maya yang berada pada tingkat paling tinggi adalah menyakiti diri dan mengakhiri hidup. Biasanya korban yang memiliki kecemasan dan depresi setelah mendapatkan perilaku perundungan dunia maya akan berupaya untuk menyakiti diri dengan harapan perasaan tidak nyaman yang dialaminya dapat disalurkan dengan baik. sementara perilaku bunuh diri akan dilakukan korban untuk menghindari perasaan depresi yang dialami pasca mendapatkan perundungan dunia maya (Olweus et al., 1999). Dampak dari perilaku perundungan dunia maya tidak hanya dirasakan oleh korban saja, melainkan pelaku yang telah melakukan tindak perundungan di dunia maya turut merasakan dampak negatif bagi kehidupannya. Menurut Kowalski (2014) pelaku perundungan dunia maya memiliki perasaan empati yang rendah, berpeluang melakukan kekerasan jangka panjang, berpotensi untuk melakukan kejahatan yang lebih besar, penurunan prestasi belajar.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi pelaku perundungan dunia maya melakukan tindakan agresif kepada orang lain di media sosial. Menurut Kowalski (2014) pelaku perundungan dunia maya dapat disebabkan oleh kurangnya pendampingan dan perhatian dari orang tua, perbedaan keyakinan terhadap gender dan SARA, memiliki berat badan yang berlebih, memiliki keterbatasan mental, memiliki kekurangan fungsi fisik, kurangnya perhatian dari sekolah, serta pengaruh buruk dari hubungan pertemanan. Selain itu, perundungan dunia maya memiliki faktor internal yang terdiri dari rendahnya empati dan kemampuan untuk melakukan kontrol diri, memiliki kepercayaan diri tinggi dikarenakan melihat kekuatan korban yang lebih rendah, konektivitas perilaku antara korban dan pelaku, serta memiliki kebiasaan sosial dalam memberikan komentar negatif dan kasar pada foto atau video yang dianggap tidak sesuai. Sementara faktor eksternal yang mendasari timbulnya perilaku perundungan dunia maya adalah intensitas penggunaan media sosial yang tinggi, perkembangan teknologi yang dapat mendorong pelaku menggunakan fitur menyembunyikan identitas sehingga mendapatkan keamanan dalam melakukan aksinya, serta kemudahan untuk mengakses dan menemukan informasi pribadi seseorang (Jalal et al., 2021). Tidak hanya itu, perundungan dunia maya seringkali terjadi didasarkan pada anggapan peserta didik yang berpikir bahwa memberikan perkataan kasar atau menyinggung bentuk tubuh orang lain di sosial media merupakan salah satu bentuk lelucon dan salah satu cara untuk meningkatkan keakraban dalam hubungan pertemanan (Abdullah et al., 2022).

Berdasarkan dampak dan faktor sekaligus pandangan mengenai perundungan dunia maya pada peserta didik, sekolah dan guru merupakan faktor pendukung berikutnya yang dapat membantu orang tua dalam membimbing dan mengarahkan individu kepada perkembangan optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling dalam membantu peserta didik untuk mencapai perkembangan optimal adalah melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling (Septiana, 2019). Permasalahan perundungan dunia maya memberikan

dampak negatif bagi peserta didik khususnya pada tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu Guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan pemahaman mengenai perundungan dunia maya melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga memudahkan pemimpin kelompok untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Bhakti et al., 2018).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling merupakan sebuah wadah penyaluran informasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya perancangan dan pembentukan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik, kelebihan, dan kekurangan peserta didik di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif bagi peserta didik, di mana ditemukan peningkatan antusias dan ketertarikan dalam mengikuti proses belajar mengajar, pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan kreativitas (Hamid et al., 2020). Salah satu kerangka dalam bimbingan dan konseling komprehensif adalah adanya pengembangan media pembelajaran sebagai bentuk bagian dari dukungan sistem.

Media pembelajaran dalam bimbingan dan konseling merupakan sebuah layanan yang dapat memberikan bantuan dalam penyaluran pesan dari guru bimbingan dan konseling kepada konseli atau peserta didik berupa ransangan pemikiran, perasaan, dan perhatian terhadap perkembangan (Prasetiawan & Alhadi, 2018). Rahma (2019) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada peserta didik di sekolah harus disesuaikan dengan karakteristik atau usia perkembangan serta penyesuaian terhadap materi yang akan disampaikan di kelas. Kemampuan Guru Bimbingan dan Konseling dalam merancang dan mengimplementasikan strategi yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan dan efektifitas pembelajaran (Mujiburrahman et al., 2021).

Salah satu strategi yang dapat dilakukan Guru Bimbingan dan Konseling adalah menggunakan media permainan untuk memberikan

informasi atau materi pembelajaran (Irfan et al., 2020). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode permainan dianggap mampu menarik perhatian peserta didik untuk melakukan manipulasi, pengulangan, pemahaman diri, eksplorasi diri, mempraktikan, serta memahami konsep (Trinova, 2012). Permainan merupakan media pembelajaran yang paling banyak digemari oleh peserta didik dari segala jenjang usia. Salah satu media permainan yang dikembangkan dalam upaya pemberian layanan bimbingan konseling adalah media permainan papan. Permainan papan menurut Berland dan Lee (2011) merupakan kegiatan rekreasi dan berinteraksi mencakup aspek pengetahuan, perasaan, dan psikomotor dan dapat dimainkan lebih dari dua orang atau lebih. Biasanya permainan papan akan melibatkan aturan serta gaya permainan yang berbeda, seperti mengelompokkan gaya permainan papan sebagai upaya peningkatan kemampuan berkolaborasi, kooperatif, dan kompetitif antar golongan. Pada dasarnya media permainan papan memiliki tujuan untuk menciptakan suasana yang memiliki kesan yang positif serta mampu dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran menggunakan permainan papan turut memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi pembelajaran, mengembangkan kreatifitas, pemahaman terhadap informasi atau pesan, dan perubahan terhadap perilaku. Biasanya media pembelajaran permainan papan menyediakan materi melalui foto, gambar, pertanyaan, pernyataan, atau informasi yang telah disesuaikan oleh materi ajar (Reyner et al., 2020).

Permainan papan memiliki kelebihan dalam penggunaannya, yakni memudahkan dalam pelaksanaan program bimbingan dan konseling, mampu melatih kemampuan kognitif, praktis dan mudah diaplikasikan, menarik dan dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai, dapat disesuaikan dengan jenjang usia sasaran, meningkatkan interaksi interpersonal, meningkatkan kemampuan kerjasama kelompok, serta memiliki tujuan yang jelas. Sementara kekurangan dari media permainan papan adalah membutuhkan biaya cetak, membutuhkan waktu bermain yang cukup

lama, serta membutuhkan keterampilan dalam memainkannya (Avianto & Prasida, 2018).

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safitri (2020) mengenai “Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran TEMATIK di Sekolah Dasar” dinilai memberikan tingkat efektifitas sebesar 94% dengan memberikan kesan menarik dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dengan baik. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Hilumalo, Husain, dan Pulukadang (2023) mengenai “Pengembangan Media Permainan Edukasi Bahasa Indonesia *Fun Board* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Kelas” ditemukan hasil persentasi penilaian keefektifan penggunaan media yakni melalui skor peserta didik mengalami peningkatan sebesar 26% atau berada pada rata – rata nilai 74.

Penelitian yang dilakukan oleh Terananda, Mariono, dan Arianto (2020) mengenai “Efektivitas Media *Board Games* Digital Pada Materi *Degree of Comparison* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya” memiliki hasil rata – rata kelompok kontrol menggunakan metode ceramah berada pada skor rata – rata 52,7, sementara kelompok eksperimen mendapatkan skor rata – rata 67,7. Nilai rata – rata yang dimiliki oleh kelompok eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan metode ceramah. Oleh karena itu, penggunaan media *board game* digital untuk materi *degree of comparison* dinilai layak dan efektif digunakan untuk peserta didik SMP di Surabaya.

Guru bimbingan dan konseling dalam proses wawancara mengatakan bahwa peserta didik yang bersekolah di SMP memiliki pemahaman yang cukup lemah terhadap materi pembelajaran sehingga beberapa guru mengalami kesulitan dalam memberikan proses pembelajaran, belum lagi tidak semua orang tua peserta didik memiliki alat komunikasi atau teknologi untuk mengakses informasi pembelajaran sekolah. Begitupula dengan adanya beberapa kasus perundungan dunia maya di sekolah, seperti (1) adanya pencemaran nama baik seseorang di

sosial media yang pernah dialami oleh salah satu peserta didik yang dituduh sedang hamil dikarenakan memiliki bentuk badan yang besar; (2) beberapa peserta didik laki – laki seringkali menyuruh atau memaksa seseorang yang tidak memiliki banyak teman untuk memberikan tugas sekolah atau soal ujian pada ruang obrolan; (3) pada ruang obrolan peserta didik seringkali ditemukan foto yang tidak pantas, seperti teman yang sedang buang air besar, tidur di kelas, serta bagian tubuh tertentu disebarluaskan secara tidak bertanggung jawab pada ruang obrolan kelompok pertemanan lainnya sebagai bagian dari pembuatan lelucon; serta (4) seringkali ditemukan tindakan pengucilan dengan cara membuat ruang obrolan baru untuk membicarakan secara kasar dan seksual yang didasari oleh perasaan tidak diterima akibat ditolak cintanya. Selain itu, guru bimbingan dan konseling di SMP PGRI Cimanggis mengatakan bahwa kurangnya jam pelajaran BK dan ketiadaan jadwal pelaksanaan bimbingan klasikal menyebabkan guru BK seringkali melakukan pemberian layanan di luar jam pelajaran, seperti pemberian layanan kelompok ataupun individu. Menurut guru BK pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan media pembelajaran pada dasarnya memberikan dampak positif terlebih memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman perundungan dunia maya, dikarenakan bimbingan kelompok memberikan perhatian penuh sekaligus kepekaan guru BK untuk lebih saling mengenal dengan peserta didik dan memahami lebih dalam tingkat pemahaman masing – masing peserta didik dibandingkan ketika menggunakan bimbingan klasikal atau kelas besar. Pernyataan guru BK sejalan dengan hasil pengetahuan perundungan dunia maya yang dimiliki oleh peserta didik, di mana sebanyak 49 peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang rendah atau separuhnya tidak memiliki pemahaman yang baik. Informasi perundungan dunia maya yang kurang dipahami oleh peserta didik berada pada aspek karakteristik, di mana terdapat pada item yang paling jarang dipilih yaitu “menjauhi teman merupakan salah satu perilaku yang dilakukan oleh korban perundungan dunia maya” atau dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman bahwa setiap orang

yang pernah mengalami perundungan dunia maya biasanya secara langsung mencari dukungan sosial dan perlindungan dari orang lain. Pernyataan peserta didik juga sejalan dengan penelitian Fauzi dan Wibawa (2022) yang mengatakan bahwa sebagian besar masyarakat menganggap korban perundungan dunia maya cenderung mencari perhatian dan dukungan dari orang lain secara langsung setelah mendapatkan perundungan dunia maya, namun pada kenyataannya korban perundungan dunia maya lebih memilih untuk mengurung atau mengisolasi diri dari lingkungan serta memiliki waktu yang cukup lama untuk mampu melakukan penerimaan diri atau mencari dukungan sosial.

Guru bimbingan dan konseling memiliki harapan yang besar dalam pembuatan media permainan papan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai perundungan dunia maya yang dapat digunakan dalam layanan kelompok. Harapan guru bimbingan dan konseling sangat besar dengan alasan karena materi perundungan dunia maya belum pernah diberikan serta adanya pernyataan bahwa tidak semua orang tua peserta didik memiliki pemahaman dan informasi yang baik mengenai penggunaan alat elektronik, sehingga peluang bagi peserta didik untuk menggunakan alat komunikasi secara menyimpang cukup besar. Studi pendahuluan memberikan hasil bahwa sebesar 49 orang peserta didik masih memiliki pengetahuan yang rendah mengenai perundungan dunia maya, sementara 65 orang peserta didik memiliki ketertarikan pada permainan papan dalam pembelajaran, 40 orang peserta didik memiliki ketertarikan untuk melakukan pembelajaran mengenai perundungan dunia maya menggunakan media permainan papan dengan kombinasi warna sebanyak 47 orang peserta didik memilih warna pastel dalam pengembangan media permainan papan "*Save Our Selves*". Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan fenomena perundungan dunia maya yang terus – menerus meningkat, peneliti memiliki ketertarikan untuk meningkatkan pemahaman mengenai perundungan dunia maya melalui media permainan agar mampu menarik perhatian dan memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan. Selain itu

pengembangan media permainan juga dapat memberikan bantuan kepada guru bimbingan dan konseling serta pihak sekolah dalam memberikan materi ajar serta mengevaluasi pemahaman materi secara menarik dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perundungan dunia maya didominasi oleh remaja yang berusia 13 – 17 tahun.
2. Perundungan dunia maya memiliki peningkatan dari tahun ke tahun, sehingga menjadikannya sebuah urgensi.
3. Peserta didik memiliki pemahaman terhadap perundungan dunia maya yang rendah, sehingga dibutuhkan sebuah pemberian layanan khusus dari guru bimbingan dan konseling agar dapat meningkatkan pemahaman dan informasi mengenai perundungan dunia maya.
4. Guru bimbingan dan konseling belum pernah memberikan layanan informasi mengenai perundungan dunia maya kepada peserta didik.
5. Permainan papan "*Save Our Selves*" dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam upaya pemberian layanan informasi kepada peserta didik dikarenakan belum tersedianya media penyampaian materi perundungan dunia maya dalam bentuk permainan papan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran papan permainan "*Save Our Selves*" dapat digunakan sebagai alat bantu dalam upaya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai perundungan dunia maya di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok, terlebih pada SMP PGRI Cimanggis.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah disusun, ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan papan *“Save Our Selves”* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam upaya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai perundungan dunia maya di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok, terlebih pada SMP PGRI Cimanggis.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah disusun ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada guru bimbingan dan konseling, peserta didik, pembaca, serta peneliti selanjutnya terutama secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Mampu dijadikan referensi dan informasi dalam pengembangan permainan papan dalam memberikan peningkatan pemahaman dan informasi kepada peserta didik mengenai perundungan dunia maya.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Mampu memberikan pemahaman serta informasi mengenai jenis, faktor, dampak, dan pelaporan mengenai perundungan dunia maya. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu menjalankan pola perilaku yang tidak agresif dan mampu menjaga diri dalam menggunakan sosial media.

b. Bagi guru bimbingan dan konseling

Mampu memberikan gambaran kepada guru bimbingan dan konseling mengenai tingkat pemahaman peserta didik mengenai perundungan dunia maya. Selain itu mampu memberikan manfaat bagi guru bimbingan dan konseling dalam membantu menyediakan

media sebagai alat penyampaian informasi kepada peserta didik mengenai perundungan dunia maya.

c. Bagi mahasiswa bimbingan dan konseling

Mampu memberikan gambaran dan materi yang cukup bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan perundungan dunia maya.

