

**MODEL PENGEMBANGAN INTERVENSI ANTI-BULLYING GAME
PADA REMAJA KORBAN BULLYING**

**DEVELOPMENT MODEL OF ANTI-BULLYING INTERVENTIONS GAME
IN ADOLESCENT VICTIMS OF BULLYING**

^{1*}Zulian Effendi, ²Sri Maryatun, ³Herliawati

^{1,2,3}Departemen Keperawatan Jiwa, Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya, Palembang

*Email: effendizulian7@gmail.com

Abstrak

Bullying merupakan fenomena yang semakin mengkhawatirkan, khususnya di bidang pendidikan. Beberapa penelitian menemukan bahwa individu yang menjadi korban bullying memiliki dampak psikologis seperti depresi, pasif, rasa malu yang berlebihan, mengalami trauma dan menarik diri dari lingkungan sosialnya. Banyaknya dampak psikologis bullying yang muncul pada remaja membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan model intervensi game anti bullying pada remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model intervensi game anti-bullying bagi korban bullying. Desain penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam 6 tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan material, manufaktur, pengujian dan distribusi. Penelitian ini menghasilkan model intervensi game anti bullying untuk remaja berupa produk game edukasi yang terdiri dari game board dan flashcard. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan secara bertahap dapat mengurangi dampak perilaku bullying pada remaja di sekolah.

Kata kunci: Intervensi, Bullying, Game, Remaja

Abstract

Bullying is an increasingly worrying phenomenon, particularly in education. Several studies have found that individuals who are victims of bullying have psychological impact such as depression, passivity, excessive shame, experiencing trauma and withdrawing from their social environment. The many psychological impacts of bullying that arise on adolescents make researchers interested in developing a model of anti-bullying game intervention in adolescents. The purpose of this study was to develop an anti-bullying game intervention model for bullying victims. The research design used research and development which was carried out in 6 stages, namely concept, design, material collection, manufacturing, testing and distribution. This study produces an anti-bullying game intervention model for adolescents in the form of educational game products consisting of game boards and flashcards. The final results of this study are expected to gradually reduce the impact of bullying behavior on adolescents in school.

Keywords: Interventions, Bullying, Game, Adolescent

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang rawan terhadap masalah psikososial.¹ Remaja sering dikaitkan dengan banyak masalah akibat perubahan yang terjadi pada masa remaja berupa perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Perubahan yang terjadi pada masa remaja, membuat remaja menjadi pribadi yang penuh gejolak emosi yang tidak seimbang. Hal ini memicu terjadinya perilaku menyimpang remaja. Salah satu perilaku

menyimpang remaja ditandai dengan sikap, seperti menyakiti dengan lelucon, ejekan dan kata-kata kasar. Ini bisa menjadi lebih buruk ketika datang ke panggilan yang buruk, serangan pribadi dan mempermalukan orang lain di depan umum.² Fenomena tersebut disebut bullying.

Bullying merupakan fenomena yang semakin mengkhawatirkan, terutama di dunia pendidikan. Hasil survei Stassen Berger (2007) menyatakan bahwa 3-32% pelaporan bullying terjadi pada remaja di seluruh dunia.³

Di Indonesia, Komisi Perlindungan Anak (KPAI) menyebutkan dari tahun 2012 hingga 2015, 87% mengalami kasus kekerasan termasuk bullying.⁴ Hasil Studi Konsorsium Nasional Pengembangan Sekolah Karakter tahun 2014 menyebutkan bahwa hampir setiap sekolah di Indonesia memiliki kasus bullying, meskipun hanya berupa bullying verbal dan psikologis/mental. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2010) di Palu bahwa sebanyak 34,5% dari 246 siswa remaja pernah mengalami bullying dari teman sebayanya.⁵

Bullying adalah proses pelecehan dan tindakan kekerasan yang disengaja yang dilakukan oleh seseorang atau lebih terhadap orang lain secara berulang dengan maksud untuk menenangkan atau menimbulkan perasaan tertekan. Menurut Departemen Kesehatan dan Layanan Kemanusiaan A.S. (2015), intimidasi adalah perilaku agresif dan tidak diinginkan di antara siswa di sekolah dan terjadi berulang kali selama periode waktu tertentu. Bullying merupakan masalah serius yang terjadi pada remaja, terutama di lingkungan sekolah, terutama di tempat-tempat yang bebas dari pengawasan guru dan orang tua. Tekanan seperti bullying dapat mempengaruhi pembentukan konsep diri pada remaja. Hal ini disebabkan timbulnya rasa tidak nyaman, cemas, depresi, prestasi belajar, rendah diri dan rasa tidak berharga bahkan perilaku kekerasan.⁶

Perilaku bullying berdampak negatif terutama pada korbannya. Efeknya bisa jangka panjang dan jangka pendek. Efek jangka pendek yang ditimbulkan oleh perilaku bullying di sekolah dapat berupa perasaan tidak aman dan ancaman, gangguan konsep diri seperti harga diri rendah, tingkat ketidakhadiran yang tinggi di sekolah serta penurunan prestasi akademik, kecemasan, depresi hingga ide bunuh diri.⁷ Efek jangka panjang seperti yang diungkapkan oleh Takizawa, Maughan, Arseneault (2014) tekanan psikologis, depresi dua kali lebih tinggi dari mereka yang tidak mengalami bullying, ansietas 2 kali lebih tinggi dan 3,3 kali lebih mungkin berisiko bunuh diri, dan akan mengalami kualitas

hidup yang buruk saat hidup di masa dewasa.⁸ Jika hal ini terus berlanjut maka ide bunuh diri akan muncul hingga percobaan bunuh diri akibat tekanan psikologis yang dialami oleh remaja korban bullying.⁹

Melihat banyaknya dampak negatif dari perilaku bullying, maka perlu dikembangkan intervensi untuk mengatasi dan mencegah terjadinya perilaku bullying. Pada penelitian ini peneliti merancang dan mengembangkan media game anti bullying yang dibuat melalui modifikasi game edukasi yang disebut dengan Polling (Anti Bullying Game). Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang intimidasi dan dampak dari intimidasi. Remaja didorong untuk memberikan contoh perilaku yang baik tentang cara mengatasi bullying yang terjadi melalui game edukasi. Kemudian dilanjutkan dengan melihat seberapa efektif hal tersebut dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap bullying. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengembangan model intervensi game anti-bullying pada remaja korban bullying.

METODE

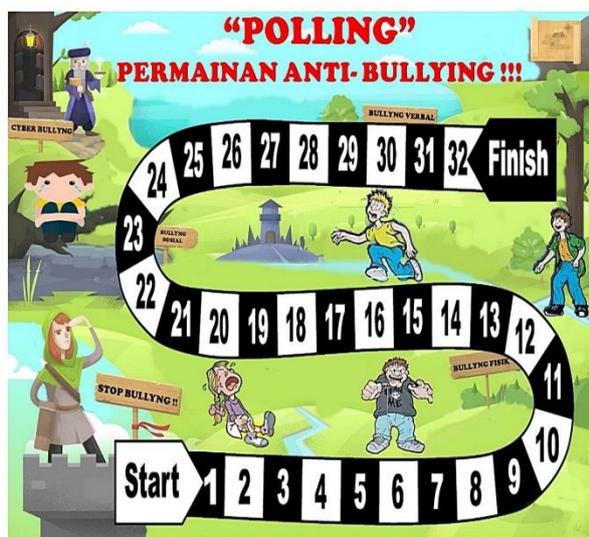
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan multimedia menurut Luther dalam Binanto yang dilakukan dalam 6 tahap yaitu konsep, desain, penentuan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi.¹⁰

Tahap awal adalah identifikasi masalah, setelah itu masalah diselesaikan dengan membuat konsep dan mencari referensi dalam *literature review*. Langkah selanjutnya adalah mendapatkan hipotesis yaitu konsep perancangan model intervensi game anti bullying bagi remaja korban bullying. Selanjutnya, model intervensi game anti-

bullying dikumpulkan dan divalidasi. Langkah selanjutnya adalah membuat model intervensi game anti-bullying yang disebut Polling (Permainan anti-bullying)). Setelah model intervensi game anti-bullying selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menguji model intervensi yang dibuat dari segi isi dan instrumen. Selanjutnya, tahap terakhir adalah mendistribusikan melalui kepada remaja di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan model intervensi game anti-bullying pada remaja berupa produk game edukasi yang disebut Polling (Game Anti-Bullying). Pengembangan model intervensi game anti-bullying dalam bentuk game anti-bullying diawali dengan proses identifikasi kebutuhan dilanjutkan dengan pengumpulan data dan tinjauan pustaka. Setelah itu merancang model intervensi anti bullying dengan membuat prototipe model intervensi. Selanjutnya dilakukan evaluasi pemangku kepentingan dan uji coba model intervensi anti-bullying. Game Anti-Bullying (Polling) ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu satu set pion, dadu, *board game* (gambar 4.1) dan *flashcard* (gambar 4.2).



Gambar 4.1. Tampilan Papan Model Intervensi Anti-Bullying Game



Gambar 4.2. Tampilan Flash Card Model Intervensi Anti-Bullying

Model *flash card* pengembangan intervensi anti bullying terdiri dari 30 kartu berisi pertanyaan tentang bullying, kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi, kemampuan berempati. Remaja akan belajar bagaimana menghindari gangguan, apa yang harus dikatakan kepada pelaku bullying dan bagaimana mencari bantuan. Game anti-intimidasi ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran remaja akan intimidasi dan dampak perundungan. Remaja didorong untuk memberikan contoh perilaku yang baik tentang cara mengatasi bullying yang terjadi melalui game edukasi. Game Anti-Penindasan ini dapat dimainkan oleh minimal 2-4 orang. Setiap remaja dapat bergiliran melempar dadu untuk memulai permainan. Setiap langkah permainan, remaja diharuskan mengambil kartu *flash* dan menjawab pertanyaan dan pernyataan yang diminta dari kartu *flash*. Remaja yang tidak dapat menjawab pertanyaan dan pernyataan yang diminta dari kartu *flash* harus mundur 3 langkah.

Uji coba dilakukan pada remaja di sekolah dengan melibatkan 30 responden. Remaja diminta untuk mengisi kuisisioner yang berisi tanggapan terhadap media aplikasi yang dibuat. Hasil kuisisioner yang diberikan kepada remaja disajikan pada Tabel 1.

Tabel 4.1. Hasil Kuisisioner Uji Coba Pada Remaja

No	Indikator	Persentase Rata-Rata	Keterangan
1.	Tampilan Model Intervensi	86%	Sangat Setuju
2.	Pengoperasian Model Intervensi	78%	Setuju
3.	Penyajian Flash Card Model Intervensi	84%	Sangat Setuju
4.	Penggunaan Bahasa	82%	Sangat Setuju
Rata-Rata Keseluruhan		82%	Sangat Baik

Pengembangan model intervensi anti bullying yang disebut Polling (Anti Bullying Game) dilakukan dengan menghadirkan beberapa fitur yang menunjukkan bahwa model intervensi Polling dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang bullying sehingga dengan sumber informasi yang dapat diperoleh remaja melalui game dalam fitur flash card dapat dengan mudah meminimalisir masalah yang muncul akibat dampak bullying. Dengan mengajak remaja untuk belajar bagaimana memahami bullying dan bagaimana mencegah dan sekaligus melakukan intervensi terhadap bullying melalui permainan edukatif diharapkan dapat memutus mata rantai tindakan bullying yang dilakukan oleh remaja. Game Edukasi adalah media pembelajaran dimana seseorang mendapatkan lingkungan yang kondusif untuk belajar sebelum akhirnya dapat diterapkan di dunia nyata.

Model Intervensi Anti Bullying mampu meningkatkan fungsi kognitif responden. Responden diajarkan untuk mengenali dan mengidentifikasi masalah bullying, bagaimana menghindari pelecehan, apa yang harus dikatakan kepada pelaku bullying dan bagaimana mencari bantuan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hildegardis (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan intervensi game edukasi terhadap perkembangan kognitif remaja.¹¹ Penelitian yang dilakukan oleh Pradipta dkk (2020) menemukan hasil penerapan kepada 19 responden dengan aksi

game edukasi menunjukkan peningkatan pengetahuan dan perilaku remaja yang positif.¹²

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model intervensi anti-bullying yang disebut Polling (Permainan Anti-Bullying) sangat layak untuk digunakan. Pengembangan model intervensi anti bullying ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi remaja dalam mengatasi dampak gangguan kesehatan jiwa dan mencegah timbulnya gangguan kesehatan jiwa yang lebih parah akibat perilaku bullying sehingga aplikasi ini dapat mendukung peningkatan mental. gerakan kesehatan.

REFERENSI

1. Potter, P. A., & Perry, A. G. (2010). *Fundamental Keperawatan*. Vol.1. (Ed.7). Jakarta: Salemba Medika.
2. Kaplan dan Sadock, (2014), *Sinopsis Psikiatri : Ilmu Pengetahuan Perilaku Psikiatri*. Alih Bahasa Dr Wijadja Kusuma. Jakarta: EGC.
3. American Association of School Administrators. (2009). *Bullying at School and Online*. Education.com Holdings, inc.
4. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2016). *Sidang HAM ke-2; Membongkar kekerasan*. Retrieved 3rd September, 2019, from www.kpai.go.id
5. Darmawan. (2010). *Bullying in school: A study of Forms and Motives of Aggression in Two Secondary Schools in the city of Palu, Indonesia*. Thesis of University of Tromsø Norway.
6. Stuart, G.W. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa*, edisi Indonesia. Singapore: Elsevier.
7. Kowalski, Robin M., & Limber, Susan P. (2013). *Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying*. *Journal of*

Adolescent Health, 53(1), S13-S20. doi: 10.1016/j.jadohealth.2012.09.018

8. Takizawa, Maughan, Arseneault. (2014). Adult Health Outcomes of Childhood Bullying Victimization: Evidence From a Five-Decade Longitudinal British Birth Cohort. *The American Journal of Psychiatry*, 171(7), 777-784. doi: 10.1176/appi.ajp.2014.13101401.
9. Espelage, E. & Holt, B. (2012). Suicidal Ideation and School Bullying Experiences After Controlling for Depression and Delinquency. *Journal of adolescent health*. 53 (2013) 27-31.
10. Binanto, W. (2010). Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
11. Hildegardis, et al. (2017). Pengaruh terapi bermain education game computer terhadap perkembangan kognitif pada anak usia pra-sekolah di tk shining star malang. *Jurnal Ilmu Keperawatan*. Vol 2 No 1.
12. Pradipta, et al. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perilaku Remaja Putri Dalam Manajemen Kebersihan Menstruasi. *Jurnal pendidikan kesehatan*, volume 9, no.1, april 2020: 21 – 33.