

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut kosa kata Bahasa Indonesia kata “*Bullying*” diartikan sebagai suatu penindasan atau risak, tetapi kata *bullying* lebih dikenal sebagai perundungan. Perundungan atau *bullying* adalah proses pelecehan atau tindakan kekerasan yang sengaja dilakukan oleh satu atau lebih individu terhadap individu lainnya secara berulang dan bertujuan untuk merendahkan, menyakiti atau menimbulkan perasaan tertekan pada korban (Effendi, Maryatun and Herliawati, 2021). Perilaku-perilaku yang termasuk dalam *bullying* antara lain kekerasan dalam bentuk fisik seperti memukul, menganiaya, dan mencederai. Bentuk verbal seperti mengejek, memaki, mengolok-olok, dan menggossip, Serta bentuk mental/psikis seperti mengancam, memalak (meminta secara paksa) yang bukan miliknya, dan mengintimidasi (Hikmah, Prafitasari and Anay, 2023).

Menurut *World Health Organization* (WHO), sekitar 1 dari 3 siswa di seluruh dunia mengalami bentuk *bullying* (World Health Organization, 2020). Berdasarkan artikel ilmiah yang ditulis oleh Humairah Ms, Pasca Himawati dan Nopianti, (2024), dijelaskan bahwa menurut Federasi Guru Serikat Indonesia (FGSI), telah terjadi peningkatan jumlah kasus *bullying* pada tahun 2023 yaitu sebanyak 30 kasus yang terjadi di sekolah. Sebanyak 80% kasus *bullying* terjadi di sekolah yang dinaungi oleh Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), sedangkan sekolah dinaungan Kementerian Agama sebanyak 20% kasus *bullying* yang terjadi. Kasus *bullying* paling sering terjadi pada jenjang SMP dengan persentase 50%, jenjang Sekolah Dasar (SD) sebesar 30%, jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 10%, dan jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebesar 10%. Selain itu, Provinsi Jawa Timur mencatat kasus tertinggi dengan 81 kasus terutama pada Kabupaten Gresik, Banyuwangi, Lamongan, Pasuruan, dan Blitar (Asyifah, Firmansyah and Budiman, 2024). Berdasarkan data dari UPTD PPA (Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan Perempuan dan Anak) Kabupaten Jember, pada tahun 2021 jumlah kasus *bullying*

yang terjadi di Kabupaten Jember sebanyak 7 kasus dan terjadi peningkatan pada tahun 2022 sebanyak 14 kasus *bullying*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novia dan Septiyan (2023), jenis *bullying* yang sering terjadi pada remaja ialah *bullying verbal* (49%), dan *bullying* emosional/relasional (21%), *bullying* fisik (14%), dan *cyberbullying* (1,4%). Hal tersebut menunjukkan bahwa jenis *bullying* yang sering terjadi pada remaja ialah *bullying verbal*.

Bullying verbal merupakan suatu perkataan atau ucapan yang disampaikan kepada seseorang secara berulang dengan tujuan untuk merendahkan, menyakiti, menguasai, ataupun untuk kesenangan pribadi (Arimbi Pamungkas, 2022). *Bullying verbal* yang terjadi seperti sumpah serapah, tuduhan, dan penyebaran rumor. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari pelaku yang melakukan dan korban yang mengalaminya. Faktor penyebab pelaku melakukan *bullying verbal* antara lain hanya untuk bercanda, rasa tidak suka atau balas dendam karena pernah diperlakukan hal sama, dan mencari perhatian terhadap orang lain. Sedangkan, faktor penyebab korban mengalami *bullying verbal* antara lain pemalu, pendiam, mudah putus asa, dan tidak percaya diri (Kurnia, Astuti and Yusuf, 2019). Perilaku tersebut berpengaruh terhadap kesehatan mental/psikologis korban seperti adanya rasa cemas, trauma, murung, depresi, ingin menyendiri, dan tidak ingin bergaul.

SMP Negeri 1 Arjasa Jember merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rusadi, Indriyani and Permatasari (2018), jumlah siswa yang melakukan *bullying* di SMP Negeri 1 Arjasa Jember sebanyak 32,5% siswa pernah melakukan perilaku *bullying* terhadap temannya di sekolah. Hal tersebut, menunjukkan bahwa perilaku *bullying* masih sering terjadi di lingkungan sekolah pada jenjang SMP.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan kesiswaan, sebagian besar siswa terutama siswa kelas IX menjadi pelaku dan korban *bullying verbal*. Pada tahun ajaran 2024/2025 terdapat tiga siswa menjadi korban *bullying verbal*

yang dilakukan oleh siswa kelas IX, hingga menimbulkan gangguan psikologis bagi korban, seperti rasa trauma untuk bersosialisasi dan takut untuk bersekolah hingga mengajukan diri untuk dipindahkan ke sekolah lain maupun berhenti bersekolah. Bentuk perilaku *bullying verbal* yang sering terjadi di lingkungan sekolah antara lain mengejek, menghina fisik, dan memanggil nama orang tua. Hal tersebut disebabkan karena faktor dari lingkungan keluarga dan pergaulan antar teman diluar sekolah, sehingga siswa membawa perilaku tersebut ke lingkungan sekolah dan mereka memiliki persepsi bahwa *bullying verbal* bukan masalah serius melainkan hanya gurauan antar teman. Diketahui tingkat pengetahuan siswa terkait *bullying verbal* sebesar 67% kategori kurang dan 20% kategori cukup. Rendahnya pengetahuan siswa terkait *bullying verbal* sering menimbulkan ketidaktahuan mereka terhadap perilaku yang dilakukan.

Perilaku *bullying verbal* dilakukan tanpa disadari oleh siswa, sehingga terdapat beberapa korban yang mengalami berbagai bentuk perilaku tersebut antara lain sebanyak 46,67% siswa pernah mengalami ejekan atau penghinaan dari teman sebaya, serta sebanyak 33,33% siswa mendapatkan julukan yang tidak menyenangkan dan menjadi objek tertawaan secara sengaja yang bertujuan memperlakukan di hadapan umum. Perilaku *bullying verbal* yang dialami korban sering terjadi dalam kurun waktu sebulan sekali bahkan seminggu sekali. Kejadian tersebut menimbulkan dampak pada beberapa siswa selaku korban dari perilaku *bullying verbal* yang ia alami di sekolah, antara lain merasa trauma untuk pergi bersekolah, menarik diri untuk bersosialisasi dengan teman-temannya, dan penurunan konsentrasi belajar. Sedangkan, bagi pelaku yang melakukan perilaku tersebut hanya mendapatkan dampak berupa peringatan dari sekolah.

Dari permasalahan tersebut diperlukan solusi untuk mencegah perilaku *bullying* siswa di sekolah dengan merancang sebuah produk sebagai media edukasi yang dapat membantu siswa memahami mengenai *bullying verbal*. Berdasarkan analisis kebutuhan, sebanyak 80% siswa memilih permainan kartu kuartet sebagai media edukasi dibandingkan buku bercerita dan video animasi. Permainan kartu kuartet merupakan salah satu media cetak berbasis visual yang terdiri dari rangkuman teks,

grafik, dan foto/gambar yang disajikan pada kartu untuk disampaikan kepada siswa (Saputri, Syaflin and Junaidi, 2022).

Inovasi kebaruan permainan kartu kuartet *QR Code* yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu menyajikan 3 jenis kartu kuartet, meliputi kartu kebenaran, kesalahan, dan kesempatan. Media tersebut menyajikan beberapa sub tema penting, seperti faktor-faktor penyebab, bentuk perilaku, dampak, dan upaya pencegahan perilaku *bullying* verbal, serta siswa menekankan pentingnya aspek visual dalam media edukasi, dengan 33,33% siswa membutuhkan ilustrasi yang menarik sebagai elemen utama dalam media edukasi. Permainan kartu kuartet tersebut tidak hanya menyajikan elemen visual gambar pada kartu, melainkan menyajikan *QR Code* yang terintegrasi *Augmented Reality* (AR) yang menampilkan gambar dan deskripsi secara *reality* untuk menambah nilai kebaruan media, aspek visual dan kemenarikan media. Permainan tersebut membutuhkan daya analisis dan konsentrasi, sehingga mampu melatih kognitif siswa untuk menentukan kategori dan jawaban benar dari materi *bullying verbal* yang harus mereka kumpulkan. Serta, memotivasi siswa untuk tidak melakukan perilaku *bullying verbal* di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Selain itu, permainan tersebut dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada materi anti perundungan di beberapa mata pelajaran, seperti Bimbingan Konseling (BK).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan merancang permainan kartu kuartet *QR Code* sebagai media edukasi pencegahan perilaku *bullying* verbal. Diharapkan setelah menghasilkan produk yang telah tervalidasi oleh ahli dan diuji coba terbatas, permainan kartu kuartet *QR Code* dapat digunakan sebagai media edukasi untuk mencegah perilaku *bullying* verbal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana merancang kartu kuartet *QR Code* sebagai media edukasi untuk mencegah perilaku *bullying verbal* pada siswa SMP Negeri 1 Arjasa?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk membuat dan merancang permainan kartu kuartet sebagai media promosi kesehatan untuk mencegah perilaku *bullying verbal*.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan analisis situasi dan kebutuhan terhadap perilaku *bullying verbal* pada siswa SMP Negeri 1 Arjasa Jember.
2. Membuat rancangan desain produk permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal*.
3. Mengembangkan produk permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal*.
4. Mengimplementasikan permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal* pada siswa di SMP Negeri 1 Arjasa Jember.
5. Mengevaluasi permainan kartu kuartet *QR Code bullying verbal*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan memberikan kegunaan serta menambah kajian media promosi kesehatan, khususnya mengenai pencegahan perilaku *bullying verbal* pada remaja. Serta hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai kajian literatur dalam pembuatan dan perancangan media promosi kesehatan. Khususnya bagi mahasiswa dan Promotor Kesehatan dalam menyampaikan edukasi kesehatan yang relevan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah spesifik, memberikan informasi, atau meningkatkan praktik dalam bidang tertentu.

1. Bagi Subjek Penelitian

Manfaat dari hasil perancangan media dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan membantu remaja lebih sadar tentang bahaya dan dampak perilaku *bullying verbal*, sehingga mereka dapat menerapkan upaya pencegahan perilaku *bullying verbal* dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Sekolah

Hasil dari perancangan permainan kartu kuartet *QR Code* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran terkait materi *bullying verbal* pada mata pelajaran Bimbingan dan Konseling (BK), maupun mata pelajaran lainnya.

3. Bagi Institusi

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan ilmiah bagi akademisi dalam mengkaji lebih lanjut media tentang mencegah *bullying verbal* terhadap pada remaja.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi peneliti yang ingin membuat dan merancang media promosi kesehatan berbasis permainan kartu, serta dapat mengeksplorasi aspek-aspek lain, seperti efektivitas permainan kartu kuartet *QR Code* serta dampak jangka panjang pada perubahan pengetahuan, sikap, ataupun perilaku.