

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia kini mengalami perkembangan, termasuk kualitas pendidikan, sarana prasarana, dan kurikulum. Komponen pendidikan termasuk guru, siswa, dan materi pembelajaran. Guru memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena kemampuannya dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu, guru berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Setiap pendidik menggunakan pendekatan pembelajaran yang unik. Berbagai metode digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif, menyenangkan, dan menarik. Salah satu metode yang menyenangkan yaitu metode role playing.

Menurut Kokom Komalasari, role playing atau bermain peran adalah suatu metode untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa melakukan ini dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bergantung pada apa yang diperankan, permainan ini biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang. Selain itu, peran bermain adalah jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk mengajarkan hubungan sosial dan hubungan antar insani. Bahasa Inggris "simulasi" berasal dari kata "simulasi", yang berarti meniru apa yang terjadi secara nyata atau secara pura-pura. Tujuan simulasi adalah untuk mendorong diskusi melalui pengalaman yang diperoleh selama proses simulasi. Sebenarnya, "melakukan sesuatu" dalam situasi tidak nyata adalah cara yang lebih baik untuk meningkatkan keterampilan tertentu. Permainan simulasi menggabungkan elemen-elemen dari simulasi dan permainan, seperti adanya setting, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya.

Metode role playing bisa diterapkan dalam berbagai pelajaran, salah satunya dalam pembelajaran IPS. Penerapan metode role playing ini peneliti terapkan dalam pembelajaran IPS dengan materi nilai dan norma. Pada materi ini di dalamnya terdapat materi nilai, norma, tata cara berpakaian yang baik, tata cara berbicara yang baik, dan tambahan mengenai pengetahuan umum bullying. Materi

ini akan disampaikan dikarenakan pada zaman sekarang sering terjadi penyimpangan atau perilaku negatif yang terjadi di sekolah. Salah satunya adalah perilaku bullying.

Berikut data kasus bullying di Indonesia khususnya terhadap remaja masih menjadi perhatian utama di Indonesia. Bahkan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat peningkatan sekitar tiga puluh hingga enam puluh kasus bullying setiap tahun. Selain itu, Indonesia menempati urutan kelima teratas untuk kasus perundung, melampaui negara Asia lainnya seperti Vietnam, Nepal, dan Kamboja. Selanjutnya, data dari Program Penilaian Remaja Internasional (PISA) menunjukkan bahwa remaja dan anak di Indonesia mengalami intimidasi sebesar 15%, dikucilkan sebesar 19%, dihina sebesar 22%, diancam sebesar 14%, didorong untuk dipukul oleh teman sebesar 18%, dan difitnah sebesar 20%.

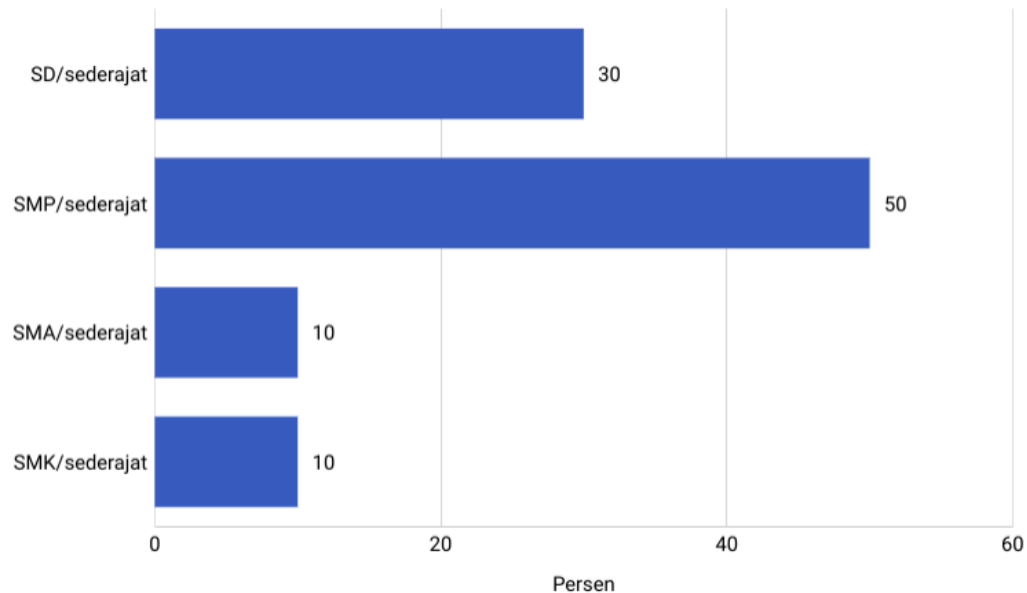
Jumlah kasus bullying remaja di Indonesia meningkat signifikan pada tahun 2021, dari hanya 30 hingga 60 kasus per tahun. Kemudian, data KPAI pada tahun 2022 menunjukkan lebih dari 226 kasus pelecehan fisik dan mental yang ditangani, dengan 18 kasus termasuk pelecehan online atau cyberbullying. Jumlah ini terus meningkat hingga saat ini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemenpppa), ada sekitar 27.593 kasus kekerasan atau pelecehan di Indonesia sepanjang tahun 2022. Dengan demikian, 4.631 korban kekerasan atau bullying laki-laki dan 25.052 korban kekerasan atau bullying perempuan.

Kasus bullying anak meningkat dari Januari hingga Agustus 2023. Dari sekian banyak laporan yang masuk tersebut, 837 terjadi di satuan pendidikan. Ini termasuk anak-anak yang menjadi korban perundungan atau bullying, 87 kasus anak-anak korban kebijakan pendidikan, 27 kasus anak-anak korban kekerasan fisik dan/atau psikis, 236 kasus anak-anak korban kekerasan seksual 487 kasus.

Menurut Aris Adi Leksono, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), data pengaduan tentang kekerasan anak telah mencapai 141 kasus pada awal tahun 2024. Dari seluruh aduan, 35% terjadi di sekolah. Bapak Aris menyatakan bahwa pada awal tahun 2024 ada 46 kasus kematian anak. Dari total kasus ini, 48 persen terjadi di satuan pendidikan atau ketika anak korban

masih mengenakan pakaian sekolah. Berikut adalah data kasus bullying di sekolah berdasarkan jenjang:



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/20/ada-30-kasus-bullying-sepanjang-2023-mayoritas-terjadi-di-smp>

Pada gambar diatas jelaskan bahwa kasus bullying paling tinggi terjadi di jenjang SMP/ sederajat sebanyak 50%. Pada jenjang SD terjadi sebanyak 30%, jenjang SMA 10%, dan pada jenjang SMK 10%. Melihat kasus bullying di Indonesia yang terus meningkat setiap tahunnya, tentu menjadi hal yang memprihatinkan. Tingginya tingkat peristiwa bullying yang terjadi di kalangan remaja membuat mereka rentan terhadap perilaku kekerasan, penganiayaan, penindasan, intimidasi, dan pengucilan. Perlindungan terhadap hak atas anak sesungguhnya telah diatur dan dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 28B ayat (2) yang menyatakan setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Seperti yang yang peneliti saksikan secara langsung. Pada saat peneliti sedang ada kegiatan di sekolah tersebut, peneliti mendengar dan menyaksikan adanya perilaku bullying yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah tersebut. Bullying banyak jenisnya diantaranya ada bullying verbal, bullying fisik, bullying

non verbal dan non fisik, dan cyberbullying, namun bullying yang disaksikan berupa bullying verbal dan bullying fisik. Bukan hanya sekedar bercanda apabila salah satu pihak merasakan sakit hati ketika bullying verbal atau fisik itu dilakukan oleh pelaku. Peserta didik yang melakukan tindakan bullying pun pastinya memiliki alasan atau hal yang memicu peserta didik tersebut melakukan bullying. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata pelaku bullying tersebut adalah peserta didik kelas VII. Setelah melihat hal tersebut peneliti melaksanakan observasi di kelas VII SMP PGRI 10 Bandung dan hasil observasi tersebut terdapat 5 orang peserta didik yang melakukan tindakan bullying.

Permasalahan bullying atau pelecehan telah menjadi masalah sosial yang meresahkan di masyarakat terutama di kalangan anak-anak, remaja, dan tentu saja orang tua mereka. Unicef mengatakan bahwa bullying dapat diidentifikasi berdasarkan tiga karakteristik yaitu dilakukan dengan sengaja (untuk menyakiti orang lain), terjadi berulang kali, dan ada perbedaan kekuatan. Faktor tersebut bisa terjadi karena faktor keluarga, faktor lingkungan, faktor media sosial, dan faktor lainnya. Pelaku perundungan ini bertujuan untuk melukai korbannya secara fisik dan mental. Oleh karena itu, pemerintah dan berbagai pihak harus serius. Mengingat bahwa tidak semua korban bullying dilaporkan, mungkin ada lebih banyak korban. Sejak dini, orang tua, guru, dan instansi pemerintah bertanggung jawab untuk mengawasi dan mengedukasi anak-anak sekolah. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengambil permasalahan bullying tersebut dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu peneliti mengangkat judul Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS untuk Mengatasi Perilaku Bullying di Kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku bullying yang terjadi di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10 Bandung?
2. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10?
3. Bagaimana hasil terhadap penerapan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis perilaku bullying yang terjadi di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10 Bandung.
2. Untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di kelas VII-Sekolah Menengah Pertama PGRI 10 Bandung.
3. Untuk mengetahui hasil penerapan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis:
 - a. Memberikan informasi mengenai penerapan metode metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10.
 - b. Pembaca mengetahui mengenai penerapan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di kelas VII-B Sekolah Menengah Pertama PGRI 10.

2. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu bagi orang tua, guru, atau masyarakat mengenai penerapan metode role playing dalam mengatasi perilaku bullying di sekolah.

1.5 Definisi Operasional

Peneliti memberikan definisi operasional untuk menghindari kesalahan penerjemahan dan peneliti memberikan gambaran konkrit mengenai makna judul. Definisi kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Role Playing.

Metode Role Playing adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berperan sebagai karakter atau tokoh dalam suatu situasi atau skenario tertentu. Dalam metode ini, siswa akan memainkan peran yang telah ditentukan, sehingga mereka dapat mengalami dan memahami situasi dari sudut pandang karakter yang mereka perankan.

2. Bullying.

Perilaku yang merugikan atau menyakiti orang lain secara fisik, verbal, atau emosional secara berulang. Hal ini sering terjadi di lingkungan sekolah atau tempat kerja, di mana seseorang yang lebih kuat atau berkuasa mengeksploitasi kelemahan atau perbedaan seseorang yang lebih lemah.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Bab I berisi pendahuluan, yang mencakup latar belakang penelitian, masalah yang diidentifikasi dan dirumuskan, tujuan penelitian, keuntungan dari penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II mencakup kajian literatur, yang mencakup kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Bab III membahas metode penelitian. Ini mencakup informasi tentang lokasi dan populasi penelitian, sampel, desain dan metode

penelitian, serta definisi operasional, instrumen penelitian, dan analisis data.

Hasil penelitian dan pembahasan dibahas dalam Bab IV. Bab ini mencakup dua topik: pengolahan data dan diskusi atau analisis hasil.

Bab V mencakup kesimpulan dan rekomendasi. Bab ini menjelaskan makna peneliti dari temuan penelitian, dan rekomendasi ditulis setelah kesimpulan.