

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan mendasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia saat ini. Keberadaan pendidikan di Indonesia memiliki peran yang sangat penting, bukan hanya sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan individu tetapi juga sebagai fondasi yang krusial bagi masa depan generasi penerus bangsa. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang akan membantu individu menghadapi dinamika kehidupan. Sekolah merupakan lingkungan sosial yang menjadi tempat peserta didik untuk mendapatkan pendidikan formal, pengembangan potensi diri serta berinteraksi dengan teman sebaya, guru dan staf sekolah. Perkembangan yang optimal merupakan kondisi yang ditandai dengan kesiapan kemampuan peserta didik untuk melakukan pengembangan diri untuk beraptasi di lingkungannya (Dina dan Farozin 2020). Pendidikan yang memiliki iklim belajar yang kondusif mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Iklim pendidikan yang positif mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan semangat belajar siswa, serta memfasilitasi interaksi yang sehat antar guru dan siswa. Suasana belajar yang kondusif diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan tertib, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tenang dan menyenangkan. (Budiawati 2023). Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada perkembangan keterampilan dan potensi diri yang memerlukan lingkungan dan kondisi belajar yang kondusif jauh dari kekerasan. Terciptanya lingkungan belajar yang nyaman salah satunya yaitu dari mekanisme pengelolaan kelas oleh tenaga pendidik (Septiana dan Afifah 2022). Memasuki era globalisasi dan milenium, bangsa Indonesia harus memiliki kemampuan daya saing dan komparatif yang tinggi. Kemampuan ini mencakup penguasaan, pemanfaatan, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu sektor yang merasakan dampak signifikan dari kemajuan teknologi adalah dunia pendidikan.

Saat ini, penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sudah menjadi keharusan. Dengan adanya TIK proses pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien, memfasilitasi akses informasi yang lebih luas dan interaktif bagi peserta didik. Peran dan tenaga pendidik dalam hal ini sangatlah strategis. Peran pendidik tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu masyarakat dan siswa dalam memahami serta menguasai teknologi. Pengembangan pendidikan yang sejalan dengan kemajuan teknologi diharapkan dapat mencetak individu-individu yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga mampu berinovasi dan beradaptasi dengan cepat di dunia yang terus berkembang.

Teknologi merupakan hasil dari daya cipta ilmu pengetahuan yang digunakan untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan. Teknologi membantu dalam tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan karena dapat dikatakan teknologi merupakan katalisator yang dari dinamisnya perkembangan zaman (Ajizah 2021). Menurut (Seattler 2004 dalam Muchtar & Suryani, 2019) teknologi membuat manusia memproduksi barang dan jasa yang melalui keterampilan produktif berdasarkan eksperimen atau teori ilmiah sebagai dari pemahaman dari pengetahuan praktis dan sistematis.

Teknologi umumnya bertujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas dan mempermudah aktivitas manusia di berbagai bidang kehidupan. Dari waktu ke waktu peran teknologi mengalami perkembangan mulai dari alat-alat sederhana untuk bertahan hidup hingga teknologi modern seperti kecerdasan buatan dan jaringan internet yang dapat menghubungkan manusia dengan dunia luar. Teknologi pada dasarnya merupakan hasil dari dunia pendidikan karena tercipta dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan. Maka dari itu sudah sepantasnya teknologi digunakan sebagai penunjang pendidikan khususnya dalam mendukung pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan berfungsi sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pendidikan, yang diharapkan dapat membantu peserta didik dan siswa dalam proses kegiatan belajar di sekolah. Teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai penyusunan materi ajar, maupun untuk

pengembangan media pembelajaran (Aeni, Djuanda, dkk. 2022). Salah satu peran teknologi dalam pendidikan adalah menciptakan pendidikan berkualitas, yaitu dengan menyediakan fasilitas belajar melalui proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi sumber-sumber pembelajaran, sambil memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan berbagai masalah (Nurillahwaty 2022).

Tiga dosa besar pendidikan merupakan berbagai perilaku agresif dan tidak pantas ditujukan oleh siswa dilingkungan sekolah mencakup beragam tindakan yaitu perundungan atau bullying, intoleransi, dan kekerasan seksual (Purwosekar dkk. 2022). Tiga dosa besar pendidikan harus diatasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi peserta didik. Setiap pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan memiliki tanggung jawab yang setara dalam mencegah terjadinya masalah-masalah tersebut. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan kasus pelanggaran perlindungan anak selama tahun 2023 meningkat. Dari bulan Januari-Agustus 2023 terdapat 2.355 kasus pelanggaran terhadap perlindungan anak, 837 kasus diantaranya terjadi di lingkup satuan pendidikan. Dengan rincian anak sebagai korban perundungan 87 kasus, korban kebijakan pendidikan 27 kasus, 24 kekerasan fisik dan/atau psikis : 236 kasus dan korban kekerasan seksual 487 kasus (Fahham 2024). Bahkan JPPI (Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia) mengatakan bahwa berdasarkan data yang diperoleh hingga September 2024 tercatat ada 293 kasus kekerasan yang terjadi sekolah.

Perundungan merupakan masalah serius yang dihadapi anak-anak, dimana angka prevalensi kejadiannya tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan data yang didapat dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dengan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), dari data tersebut diketahui tercatat 266 kasus bullying pada tahun 2022, lalu pada tahun 2021 ada 53 kasus dan tahun 2020 sebanyak 119 kasus (Restu 2023). Kekerasan seksual juga tidak luput mengalami peningkatan pada setiap tahunnya tercatat data dari Simfoni PPA pada tahun 2022 terdapat 9.588 kasus dan pada tahun 2023 terdapat 10.932 kasus kekerasan seksual (Handayani

dan Huda 2024). Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) juga mencatat sepanjang tahun 2024 terdapat 101 korban kekerasan seksual di satuan pendidikan. Sebesar 69% korban adalah anak laki-laki dan 31% anak perempuan. Adapun di jenjang SMP/MTs/Ponpes sebesar 62,5% kasus dan di jenjang pendidikan SD/MI terjadi 37,5% kasus. Kasus-kasus ini hanya sebagian dari yang disebutkan oleh FSGI selama Januari-Agustus 2024. Dari sisi pelaku, sebanyak delapan kasus tersebut terjadi akibat ulah guru dan siswa. Sebanyak 72% adalah guru laki-laki dan 28% murid laki-laki (Yulianti 2024). Intoleransi merupakan sikap atau perilaku menolak, tidak menerima bahkan menentang perbedaan, baik itu dalam keyakinan, budaya, etnis, agama, maupun pandangan politik. Kasus intoleransi ini sudah sering terjadi di lingkungan sekolah. Januari 2021 siswi berinisial JCH menolak memakai kerudung sebagaimana yang diatur oleh pihak SMKN 2 Padang, alasannya karena ia merupakan siswa non muslim. Terungkap bahwa terdapat 46 siswi non muslim yang berjilbab di sekolah ini (Ihsan 2021). Pada tahun 2022 seorang siswi SMAN di Sragen mendapatkan perundungan dari guru matematika karena tidak memakai kerudung (Poskota 2022). Pada tahun 2023 terjadinya penolakan pembangunan Sekolah Kristen Gamaliel di Parepare kasus ini bermula saat sekelompok warga yakni Forum Masyarakat Muslim Parepare (FM2P) menggelar demonstrasi dan menuntut penghentian pembangunan karena keberadaan sekolah ini bertentangan dengan nilai sosial dan budaya masyarakat setempat yang mayoritas muslim. Kasus ini pun Kembali mencuat pada September 2024 (Firmansyah 2024).

Salah satu tantangan besar yang menghalangi terciptanya suasana pendidikan yang sehat dan produktif adalah tiga dosa besar pendidikan. (Indriyanti Purnama dkk., 2022) menyebutkan penyebab terjadinya kekerasan di lingkungan pendidikan adalah peserta didik masih kurang memahami konsep kekerasan. Banyak siswa belum sepenuhnya menyadari berbagai bentuk kekerasan yang bisa terjadi, baik itu fisik, verbal, emosional, atau seksual, serta dampaknya bagi korban. Tindakan yang tampak sepele, seperti ejekan, lelucon yang merendahkan, atau kontak fisik tanpa izin, sering kali dianggap biasa padahal bisa berdampak besar. Kurangnya pemahaman membuat siswa sulit membedakan antara interaksi yang sehat dan

tindakan yang sudah termasuk kekerasan, sehingga beberapa siswa tanpa sadar terlibat atau membiarkan tindakan kekerasan terjadi di sekitar mereka. Salah satu tantangan implementasi pencegahan kekerasan kepada peserta didik adalah penggunaan media sosial seperti tik tok, instagram, facebook dan lain sebagainya yang menampilkan video atau perilaku kekerasan yang dapat ditiru oleh peserta didik (Ginanjar dkk. 2024). Anak-anak memiliki ketertarikan terhadap hal-hal baru, sehingga berbeda dengan orang dewasa dan remaja mereka cenderung belum bisa membentengi dirinya dari hal negatif dalam penggunaan teknologi sehingga perlu adanya perhatian khusus (Aeni, Juneli, dkk. 2022). Perkembangan zaman yang bergantung kepada teknologi mengharuskan guru untuk membina perilaku peserta didik agar memiliki adab yang baik (Aeni, Handari, dkk. 2022). Sejatinya peserta didik yang memiliki akhlak mulia tidak terpisahkan dalam pembentukan karakter pada sistem pendidikan (Nurlyani dkk. 2024).

Tingginya kasus tiga dosa besar pendidikan dari tahun ke tahun perlu adanya keseriusan dari berbagai pihak dalam mengatasi hal tersebut. Kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah memerlukan perhatian serius dari seluruh komunitas sekolah, mulai dari kepala sekolah, guru, staf, hingga para siswa (Mayasari, Hadi, dan Kuswandi 2019). Penelitian yang dilakukan (Hajar, Putri, dan Sayekti 2024) mengenai pemanfaatan TIK dalam mendorong iklim sekolah yang positif melalui program pencegahan *bullying*, dalam penelitiannya teknologi dimanfaatkan sebagai media pencegahan *bullying* dengan memberikan kampanye dan penayangan film edukasi terkait pencegahan perundungan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ilham 2025) yaitu peran media sosial dalam mencegah kekerasan seksual pada anak, dalam penelitiannya media sosial memiliki peran yang signifikan dalam mencegah kekerasan seksual pada anak sebagai alat edukasi, pelaporan dan dukungan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan banyak manfaat dalam pencegahan tiga dosa besar pendidikan. Salah satu *platform* yang efektif untuk mencegah terjadinya tiga dosa besar pendidikan adalah *website* berbasis *google site*. *Website* dalam pendidikan memberikan banyak manfaat, seperti akses

sumber informasi, fleksibilitas waktu dan tempat, serta pembelajaran interaktif. *Website* digunakan sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa dapat mengakses materi secara mandiri dan memperluas wawasan melalui berbagai sumber belajar yang tersedia (Wiryotinoyo dkk. 2020). Pemanfaatan *website* sebagai media dapat digunakan dengan menggabungkan sumber informasi yang memuat materi pelajaran, tugas dengan format teks, grafik, audio, animasi maupun video (Maharani dkk. 2021).

Adanya *website* ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perundungan, kekerasan seksual, dan intoleransi serta bagaimana cara mencegah dan mengatasi tindakan kekerasan. *Website* ini dapat menyertakan fitur-fitur seperti animasi, materi, games, kuis, dan pelaporan kasus secara anonim. Fitur ini memungkinkan seseorang untuk melaporkan insiden perundungan, kekerasan seksual atau intoleransi tanpa mengungkapkan identitas. Sehingga korban atau seseorang yang terancam dapat melaporkan tindakan kekerasan tanpa rasa takut akan pembalasan dan mendorong lebih banyak pelaporan masalah yang dirasakan atau saksikan. *Website* Sahabat Sekolah dapat dijadikan sebagai monitoring oleh pendidik dalam mencegah terjadinya tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar.

Peneliti berharap melalui penelitian ini, pengembangan *website* dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan pengembangan *Desain & Development* dengan judul “Pengembangan *Website* Sahabat Sekolah Sebagai Upaya Pencegahan tiga Dosa Besar Pendidikan Di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, peneliti merumuskan suatu permasalahan, yaitu “Bagaimana Pengembangan *Website* Sahabat Sekolah Sebagai Upaya Pencegahan Tiga Dosa Besar Pendidikan?”. Adapun pertanyaan-pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain *Website* Sahabat Sekolah sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar?

2. Bagaimana pengembangan *Website Sahabat Sekolah* dapat memberikan solusi sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kelayakan *Website Sahabat Sekolah* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar?
4. Bagaimana respons pengguna *Website Sahabat Sekolah* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah "Untuk Mengetahui Pengembangan *Website Sahabat Sekolah* Sebagai Upaya Pencegahan Tiga Dosa Besar Pendidikan di Sekolah Dasar".

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk membuat desain *Website Sahabat Sekolah* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar.
2. Untuk mengembangkan *Website Sahabat Sekolah* dapat memberikan solusi sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan *Website Sahabat Sekolah* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui respons pengguna *Website Sahabat Sekolah* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang membutuhkannya, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan memperluas wawasan terkait pengembangan dan penggunaan media digital khususnya *website*, sebagai sarana pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pendorong bagi peneliti lainnya untuk berinovasi dalam bidang media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang ilmu pendidikan

khususnya kepada guru sekolah dasar ataupun mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan minat dan perhatian mengenai pencegahan tiga dosa besar dunia pendidikan di sekolah dasar sekaligus membantu guru dalam menciptakan media, khususnya berupa *website* yang sederhana dan praktis sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk berkreasi dalam pengembangan media atau memodifikasi media pembelajaran digital. Membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan siswa dapat memahaminya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi, sumber rujukan, dan referensi untuk penelitian mendatang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur kerangka skripsi ini terdiri dari lima bab. Yang pada setiap babnya memiliki pembahasan yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian yaitu menjelaskan tentang pendidikan di Indonesia, peran teknologi dalam pendidikan, kasus-kasus tiga dosa besar pendidikan dan dampaknya terhadap pendidikan. Sehingga perlu adanya suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pemanfaatan *website* dalam mencegah tiga dosa besar pendidikan. Rumusan masalah berisi tentang pertanyaan peneliti yaitu desain *website*, pengembangan *website* sebagai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan, tingkat kelayakan *website* dan respons pengguna terhadap *website*. Tujuan penelitian berisi tentang penjelasan untuk apa penelitian dilakukan berupa tujuan umum dan tujuan khusus untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Manfaat penelitian yang membahas tentang penelitian yang dilakukan bermanfaat bagi berbagai pihak, termasuk sekolah, pendidik, dan peneliti yang akan melanjutkan studi di bidang terkait..

Struktur organisasi skripsi berisi tentang sistematika keseluruhan penulisan skripsi yang dimuat dari bab I sampai bab V.

BAB II kajian pustaka, yang di dalamnya terdapat dasar teori penelitian atas permasalahan yang sedang dikaji mengenai tiga dosa besar pendidikan, perundungan, kekerasan seksual, intoleransi; definisi jenis, dan fungsi *website*; definisi, pemanfaatan, kelebihan, dan kekurangan *google site*. Selain itu terdapat penelitian terdahulu yang memuat kumpulan penelitian mengenai upaya pencegahan tiga dosa besar pendidikan dan pemanfaatan *website* untuk pendidikan yang dijadikan landasan teori dalam melaksanakan penelitian. Serta terdapat kerangka berpikir yang digunakan sebagai gambaran alur penelitian.

BAB III metode penelitian, berisi tentang metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *Desain and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Adapun partisipan penelitian ini adalah dosen/ahli media dan konten, guru dan peserta didik. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Citimun I. Prosedur penelitian yang digunakan meliputi beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sementara Teknik pengumpul data yang digunakan peneliti yaitu dengan wawancara, kuesioner/angket. Teknik analisis data meliputi data kualitatif yang digunakan dalam menganalisis tiap tahapan dari prosedur penelitian, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan pendekatan CVI (*Content Validity Index*) dan hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan SUS (*System Usability Scale*).

BAB IV temuan dan pembahasan. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian disajikan bersama dengan prosedur penelitian pengembangan yang memuat desain *website*, perancangan media dilakukan selaras dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pengembangan *website*, dilakukan dengan tahapan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tingkat kelayakan produk yang dilakukan oleh validasi ahli media dan konten mencapai nilai relevan, sehingga dapat dikatakan produk layak digunakan. Respons pengguna *website* yang dilakukan oleh peserta didik mencapai nilai 81,4 yang berarti termasuk ke dalam kategori *excellent*.

BAB V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menjelaskan secara menyeluruh hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Isi penelitian akan disimpulkan secara umum, lalu diberikan tindak lanjut dan rekomendasi yang akan dituliskan pada bagian rekomendasi dan implikasi sebagai bahan rujukan penelitian berikutnya.