

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-21, individu sebagai bagian dari masyarakat sebaiknya menguasai empat keterampilan penting. Empat keterampilan tersebut di antaranya yaitu keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi, keterampilan berpikir kreatif, juga keterampilan dalam menyelesaikan masalah (Kemendikbud, 2018, hlm. 14). Keterampilan tersebut sudah seharusnya dimiliki oleh masyarakat dari berbagai kalangan baik usia dewasa, remaja, maupun anak usia dini. Untuk menguasainya individu perlu dilatih sedini mungkin melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Michelson dkk. (dalam Isbandiyah dkk., 2022), menyatakan bahwa tiap individu dapat memperoleh keterampilan sosial melalui proses belajar, salah satunya ialah kemampuan dalam resolusi konflik dalam menyelesaikan masalah.

Beberapa tahun terakhir, pemberitaan media masa sering kali menampilkan informasi seputar konflik yang terjadi di masyarakat dengan sumber konflik yang beragam. Konflik sosial dapat terjadi dan dilakukan oleh siapa saja, termasuk konflik yang melibatkan para remaja baik itu dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun bukan keduanya (Nadya dkk., 2020). Ketika para pelajar terlibat dalam sebuah konflik, terkadang mereka cenderung menggunakan cara kekerasan untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut dapat terjadi karena sebagian besar dari mereka masih belum mampu untuk melakukan penyelesaian konflik secara konstruktif (Puspitasari dkk., 2020). Pernyataan tersebut tampak sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan, dilansir dari CNN Indonesia mengenai indeks kejahatan (*crime indeks*) yang terjadi di Indonesia sepanjang tahun 2022, menyebutkan bahwa angka kriminalitas mengalami peningkatan sebanyak 7,3% dari tahun sebelumnya dengan 11 jenis kasus yang meningkat, salah satunya ialah kenakalan remaja (CNN Indonesia, 2022). Adapun, jenis kenakalan remaja yang sering kali dilakukan di antaranya ialah perkelahian dan pengeroyokan, tawuran, penyalahgunaan narkoba, pencurian, bolos sekolah, pelecehan, sampai tindakan kriminal yang menghilangkan nyawa orang lain (Kim & Kim, 2008, hlm. 37).

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 1.1 Data Perilaku Kenakalan Remaja

Sumber: Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2022)

Berdasarkan data yang diperoleh dari laman Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), mencatat bahwa sepanjang periode 2016-2022 terdapat sejumlah 2.883 anak yang terlibat dalam konflik hingga menjadi kasus yang harus berhadapan dengan hukum. Adapun, rincian data tersebut menyebutkan bahwa terdapat 539 anak terlibat dalam tindak kenakalan remaja pada 2016, kemudian pada tahun berikutnya mengalami peningkatan sebanyak 622 anak. Pada 2018 berjumlah 661 anak, pada 2019 mengalami penurunan menjadi 605 anak, dan terjadi penurunan yang cukup signifikan pada tahun 2021 dengan jumlah 126 anak, hingga pada September tahun 2022 berjumlah 131 anak. Dari paparan data tersebut, KPAI menyebutkan bahwa jenis pidana berupa kasus kenakalan remaja masih didominasi oleh tawuran dan pengeroyokan. Menurut penelitian Ashari (2022), kenakalan remaja kian meningkat seiring dengan para pelajar yang kembali melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka setelah sekian lama melakukan pembelajaran daring.

Adapun, data terkait tawuran pelajar yang diperoleh dari laporan Badan Pusat Statistik (BPS) (dalam Rizaty, 2022), menyebutkan bahwa sepanjang tahun 2022 terdapat sebanyak 188 desa/kelurahan di seluruh wilayah Indonesia menjadi tempat berlangsungnya tawuran atau perkelahian massal antara para pelajar atau mahasiswa. Lebih lanjut, berdasarkan data tersebut diketahui bahwa Jawa Barat merupakan provinsi yang tercatat menjadi lokasi tertinggi terjadinya konflik tawuran pelajar sebanyak 37 desa/kelurahan. Kemudian, diikuti oleh Sumatera

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Utara dan Maluku dengan kasus serupa sebanyak 15 desa/kelurahan dari masing-masing wilayah (Badan Pusat Statistik, 2022)



Gambar 1.2 Data Lokasi Tawuran Pelajar Terbanyak Nasional Tahun 2022

Sumber: Katadata.co.id (2022)

Meningkatnya kasus kenakalan remaja dalam bentuk kekerasan dan tawuran yang melibatkan para pelajar menuntut sekolah untuk dapat mengambil tindakan dalam menyediakan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan program pendidikan untuk mencegah dan menyelesaikan konflik di lingkungan sekolah (Nadya dkk., 2020). Terutama dalam kegiatan pembelajaran sosiologi yang sebagian besar materinya terdapat pada lingkungan masyarakat sekitar. Menurut Suhardono (2015), hal tersebut sejalan dengan salah satu tujuan dari pembelajaran sosiologi yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014, yaitu dapat menumbuhkan kepekaan dan rasa peduli peserta didik akan masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya. Lebih jauh, menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2017) menyatakan bahwa pelajaran sosiologi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial dan merancang program pemberdayaan sosial. Kebermaknaan dalam pembelajaran sosiologi dapat terlihat dari bagaimana peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungannya, memiliki kemampuan resolusi konflik yang tepat, juga dapat berinteraksi secara baik dengan masyarakat sekitar.

Sebagai seorang pendidik, guru memiliki peran penting dalam menopang tujuan pendidikan. Keterampilan seorang pendidik di dalam kelas selama proses pembelajaran merupakan salah satu faktor berpengaruh besar dalam upaya mentransfer materi dan ilmu pengetahuan pada peserta didik (Arsyad, 2013, hlm. 12). Berdasarkan penelitian Aghni (2018), kegiatan pembelajaran di dalam kelas jarang dijumpai suasana keaktifan dengan tingkat yang lebih jauh, seperti saling

Rizqieka Syalsabiela Rahayu, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME: AGENT OF CHANGE BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RESOLUSI KONFLIK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memberikan argumen, berdiskusi, atau bereksperimen dan melakukan penemuan baru. Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tersebut hanya didominasi dengan peserta didik yang duduk, mendengarkan, mencatat, dan menghafalkan. Sebagaimana yang disampaikan Isbandiyah dkk. (2022), bahwa kondisi pembelajaran yang monoton apabila dibiarkan terus terjadi dapat berpengaruh pada berkurangnya kemampuan peserta didik dalam proses pengambilan keputusan.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, perlu diupayakan usaha yang signifikan dari para pendidik untuk menciptakan pendidikan berbasis resolusi konflik dengan kondisi peserta didik merasa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk menanggulangnya, pendidik dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat pendukung penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung (Pratama, 2019). Dari sekian banyak media pembelajaran yang tersedia, *board game* merupakan salah satu media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sosiologi dengan menggunakan metode *Game Based Learning*.

Adapun, media *Board Game: Agent of Change* sendiri merupakan media berbasis digital yang secara khusus diciptakan untuk mendukung pendidik dalam menyampaikan materi Konflik Sosial dan Resolusi Konflik pada mata pelajaran sosiologi. Fokus permainan yang dimiliki oleh *board game* tersebut ialah upaya penyelesaian konflik, baik dari segi konten permainan maupun dari segi interaksi antar pemain. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti ingin melakukan pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sosiologi dalam materi Konflik Sosial dan Resolusi Konflik. Maka dari itu, peneliti mengajukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Board Game: Agent Of Change* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, diajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Board Game: Agent of Change* berbasis digital pada mata pelajaran sosiologi?
2. Bagaimana kelayakan produk media *Board Game: Agent of Change* berbasis digital pada mata pelajaran sosiologi?
3. Bagaimana kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah belajar menggunakan media *Board Game: Agent of Change* berbasis digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai bagaimana pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *board game* berbasis digital pada mata pelajaran sosiologi. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* pada mata pelajaran sosiologi
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* berbasis digital pada mata pelajaran sosiologi
3. Menganalisis kemampuan resolusi konflik peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran *Board Game: Agent of Change* berbasis digital.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian pada perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Sosiologi yang berkaitan dengan penggunaan informasi dan teknologi pada pengembangan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai dasar untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran *board game* berbasis digital ditinjau melalui sudut pandang sosiologi maupun bidang lainnya yang relevan.
- b. Bagi para pendidik, dapat memanfaatkan penelitian ini untuk dijadikan referensi terkait penerapan media pembelajaran *board game* berbasis digital sebagai sumber belajar di Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

- c. Bagi peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik.
- d. Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, dapat memanfaatkan penelitian ini untuk dijadikan sebagai referensi terkait fenomena aktual yang berkaitan dengan ilmu sosiologi, khususnya pada bidang pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Agar proses penelitian tertata dengan sistematis juga terstruktur, penyusunan dalam penelitian terbagi ke dalam lima bab rancangan, di antaranya sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Pemaparan seputar latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan struktur organisasi dalam penelitian.

BAB II: Kajian Pustaka

Pemaparan seputar sumber-sumber pustaka yang berkaitan dengan fokus penelitian, kerangka berpikir peneliti, juga teori-teori mendukung dalam penelitian.

BAB III: Metode Penelitian

Pemaparan seputar pemilihan metode penelitian, penjelasan pelaksanaan alur penelitian dari mulai menentukan lokasi penelitian, subjek penelitian, analisis data, dan sebagainya.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Pemaparan seputar hasil temuan dalam penelitian yang disertai dengan pembahasan analisis dan teori.

BAB V: Simpulan dan Saran

Pemaparan seputar simpulan penelitian yang telah dilaksanakan, juga memberikan saran berdasarkan hasil temuan di lapangan.