

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses utama yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan intelektual, moral, dan emosional siswa (Sukmawati & Aliyyah, 2023, hlm. 3). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 yang menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Qomarudin, 2021, hlm. 26). Dalam pembelajaran yang baik, siswa tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif dan psikomotorik, tetapi juga berfokus pada perkembangan sosial-emosional (Husnaini, Sarmiati, dan Harimurti, 2024, hlm. 1027). Selain itu, suasana pembelajaran yang inklusif dan berempati dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial-emosional serta akademik siswa (Rizka, 2024, hlm. 2).

Lingkungan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Sebagai tempat siswa menghabiskan sebagian besar waktunya, sekolah perlu menciptakan suasana yang aman, nyaman serta mendukung perkembangan akademik dan karakter siswa (Ruwaidah, dkk, 2025, hlm. 749). Lingkungan sekolah yang nyaman dan mendukung dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan potensinya, terutama dalam pembelajaran. Sebaliknya, lingkungan sekolah yang kurang kondusif dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar maupun kesejahteraan mental siswa (Dian Winei dkk., 2023, hlm. 318).

Lingkungan sekolah yang ideal adalah lingkungan yang bebas dari berbagai tindakan negatif, termasuk perundungan (Rizqi, Salsabila, Hafiansyah, dan Rosyidi, 2024, hlm. 2). Namun nyatanya tindakan perundungan masih banyak terjadi di sekolah dasar dan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa. Salah

satu tindakan perundungan yang sering terjadi di sekolah dasar adalah perundungan fisik, yang meliputi tindakan kasar seperti memukul, menendang, atau mendorong. Selain itu, ada juga perundungan verbal berupa perkataan yang menyakiti perasaan seseorang, seperti ejekan atau julukan yang merendahkan (Yulia Angga Dewi, 2020, hlm. 3). Sejalan dengan itu, menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menyatakan bahwa terdapat 23 kasus perundungan yang tercatat sejak Januari hingga September 2023. Dari 23 kasus perundungan tersebut, 23% terjadi di jenjang sekolah dasar (Adilah & Setiawati, 2024, hlm. 94).

Banyaknya kasus perundungan di berbagai tempat, sekolah menjadi salah satu tempat dengan presentase tingkat perundungan yang tinggi. Sebanyak 18.5% pelajar mengalami perundungan, 29.4% pelajar mengalami kekerasan fisik, dan 3.1% pelajar mengalami kekerasan seksual (Nur Khaliza, Besral, Ariawan, dan EL-Matury, 2021, hlm. 99). Hal ini sejalan dengan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sampai Februari 2023 tercatat ada kenaikan angka kasus perundungan sebanyak 1.138 kasus kekerasan fisik dan psikis yang disebabkan oleh perundungan (Damayanti, Zaki, dan Hidayani, 2024, hlm. 43). Berdasarkan hasil survei tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa angka perundungan di Indonesia terus meningkat.

Menyikapi hal tersebut, pemerintah menggagas beberapa regulasi dan kebijakan baru seperti adanya Permendikbud Nomor 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan, yang menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan dapat memberikan perlindungan optimal kepada peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta bebas dari tindak kekerasan (Andryawan, Cindy, dan Maria, 2023, hlm. 2848). Selain itu, pemerintah juga mengeluarkan kebijakan baru untuk mencegah tindakan perundungan, yaitu Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang penetapan Profil Pelajar Pancasila. Dalam peraturan tersebut, salah satu pasalnya mengatur tentang kewajiban melaksanakan program proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila

guna membentuk karakter bangsa sesuai dengan tujuan nasional serta mencegah segala bentuk perundungan (Siswati & Saputra, 2023, hlm. 217).

Menindaklanjuti program tersebut, sekolah juga penting untuk melakukan berbagai upaya dalam mencegah perundungan. Program seperti sekolah ramah anak, kampanye anti-perundungan maupun integrasi pendidikan anti-perundungan dalam pembelajaran dapat membantu mencegah tindakan perundungan di kalangan siswa. Pada saat pembelajaran, siswa tidak hanya mendalami aspek pengetahuan tetapi keterampilan dalam berkomunikasi juga tidak kalah penting dalam mencegah perundungan (Hasanah, Darwisa, dan Zuhriyah, 2023, hlm. 637). Salah satu kemampuan yang penting dalam mencegah perundungan adalah kemampuan asertif yang dapat membantu siswa untuk berkomunikasi dengan tegas, menyampaikan pendapat dengan baik dan mempertahankan hak tanpa mengintimidasi orang lain (Fitriani & Hasanah, 2023, hlm. 21).

Asertif merupakan keterampilan komunikasi yang efektif di mana seseorang tidak hanya mengekspresikan dirinya secara terbuka tetapi juga dapat melakukannya tanpa merendahkan atau menyakiti orang lain. Asertif merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, pikiran dan keyakinan mereka secara jujur dan langsung, namun tetap menghargai hak-hak orang lain (Putri, Atrup, dan Ningsih, 2025, hlm. 960); (Zihnan Munir, 2019, hlm. 6). Ketidakmampuan siswa dalam berkomunikasi secara asertif dapat menjadi salah satu penyebab meningkatnya kasus perundungan di sekolah (Putri, Yusra, dan Rahman, 2025, hlm. 130).

Berbeda dengan kondisi faktual yang terjadi, berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kuningan, diperoleh informasi bahwa siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kesulitan dalam menyampaikan pendapat pada saat diskusi berlangsung. Siswa yang kesulitan tersebut tidak jarang mendapat perilaku yang tidak baik dari temannya. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dinilai belum sepenuhnya mendukung penguatan keterampilan asertif siswa. Meskipun guru telah berupaya memberikan kesempatan dan bimbingan, masih dibutuhkan

media yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk bersikap asertif dalam mencegah perundungan.

Selain itu, peneliti melakukan observasi pada saat proses mengajar guru dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban. Sebagian besar guru cenderung menyampaikan teori saja tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang relevan. Sehingga siswa terlihat pasif dan kurang percaya diri ketika diajak berdiskusi. Meskipun guru telah memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpendapat, tidak semua siswa mampu memanfaatkannya dengan baik. Beberapa siswa juga terlihat diam pada saat temannya berbuat yang tidak baik dan mengganggu. Temuan ini menegaskan pentingnya penguatan keterampilan asertif agar siswa lebih berani menyuarakan pendapat dan berperan aktif dalam mencegah perundungan di sekolah.

Berdasarkan telaah dokumen pada perangkat ajar yang digunakan guru saat mengajar diketahui bahwa media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan adalah diskusi dan tanya jawab sedangkan media yang digunakan adalah media visual seperti poster dan media interaktif seperti video *online*. Tetapi pada pelaksanaannya, guru tidak menerapkan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar. Selain itu, bahan ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga tidak digunakan, guru cenderung langsung memberikan materi dari buku dan soal latihan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan telaah dokumen yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa kemampuan asertif siswa kelas IV masih tergolong rendah. Banyak siswa yang tampak pasif, kurang percaya diri saat berdiskusi, serta mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat. Selain itu, beberapa siswa memilih diam ketika menyaksikan perilaku tidak baik dari teman-temannya. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah terbatasnya media pembelajaran yang mendukung penguatan keterampilan asertif. Meskipun guru telah memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpendapat, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran

yang lebih interaktif sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi siswa untuk bersikap asertif dan berperan aktif mencegah perundungan di sekolah.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pemikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati dkk, 2023, hlm. 285). Pengembangan media ini relevan untuk diintegrasikan pada materi hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membantu siswa memahami dan menerapkan hak serta kewajiban mereka di sekolah, khususnya dalam mencegah perundungan. Dengan pemahaman yang lebih baik, siswa diharapkan mampu bersikap tegas dalam menyatakan pendapat dan hak mereka tanpa mengorbankan kenyamanan pribadi, sekaligus melaksanakan kewajiban sosial, seperti bersikap jujur dan menghormati orang lain, sehingga terhindar tindakan perundungan.

Pengembangan media ini memiliki nama "*Assertive Heroes*" yaitu sebuah media kartu permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan asertif siswa dalam mencegah perundungan. Pemilihan kata tersebut bertujuan untuk menciptakan keterkaitan dengan konsep permainan yang dikenal oleh siswa, sehingga diharapkan dapat mempermudah mereka dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai asertif. Media ini juga mengintegrasikan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi yang sehat. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang motivasi belajar, serta meningkatkan keterampilan asertif mereka dalam konteks sosial.

Penelitian terdahulu menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam meningkatkan perilaku asertif sejak dini. Dalam hal ini, pengembangan buku panduan peningkatan perilaku asertif terbukti efektif dalam membantu siswa mencegah perundungan di sekolah (Adilah & Setiawati, 2024, hlm. 99). Penelitian lain mengungkapkan

bahwa keterampilan komunikasi asertif dapat ditingkatkan melalui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Umar, Rafli, Junaid & Mentari (2022, hlm. 42) yang mengembangkan aplikasi *U-SHIELD* berbasis komunikasi asertif sebagai strategi pertahanan diri (*self-defense*) dalam upaya mencegah *cyberbullying*. Melalui media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan sikap asertif dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu melindungi diri dari perundungan serta menjalin komunikasi yang sehat dengan teman sebaya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan kemampuan asertif siswa dalam mencegah perundungan, dengan judul Pengembangan Media *Game Card "Assertive Heroes"* untuk Meningkatkan Kemampuan Asertif dalam Mencegah Perundungan Siswa Fase B Sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah pengembangan media *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar. Secara khusus rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi para ahli media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar?
3. Bagaimanakah produk akhir media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar?

4. Bagaimanakah hasil implementasi pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu "Mendeskrripsikan pengembangan media *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan produk akhir media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* untuk meningkatkan kemampuan asertif dalam mencegah perundungan siswa Fase B sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada kajian media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan asertif siswa Fase B sekolah dasar sebagai upaya pencegahan perundungan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur akademik terkait penguatan karakter siswa melalui pendekatan inovatif serta menjadi landasan bagi penelitian lanjutan di bidang pendidikan karakter dan pencegahan perundungan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat penelitian secara teoritis, pada penelitian ini juga terdapat manfaat penelitian secara praktis, sebagai berikut:

1) Bagi Peserta Didik

Untuk memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dan keterampilan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan asertif mereka, sehingga dapat menghindari dan mencegah perilaku perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah.

2) Bagi Guru

Sebagai informasi dan pedoman tambahan bagi sekolah dalam merancang program penguatan karakter dan menciptakan lingkungan yang aman serta bebas dari perundungan melalui implementasi media pembelajaran interaktif.

3) Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang mendukung kemampuan asertif siswa, sekaligus menjadi referensi dan landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada pencegahan perundungan di sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Aspek kemampuan asertif yang diteliti yaitu kemampuan menyatakan perasaan dan pendapat, mampu mempertahankan hak-hak pribadi, dan mampu menghormati hak-hak orang lain.
3. Objek penelitian dalam penelitian ini hanya mencakup satu kelas siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Lokasi penelitian dilakukan pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.