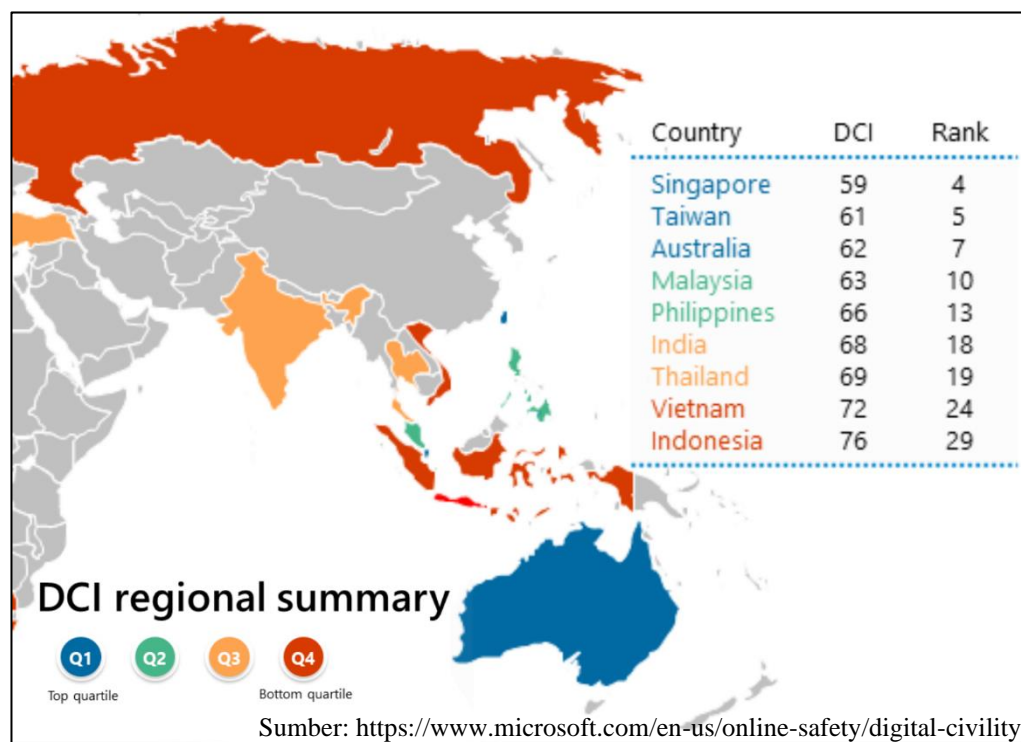


BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting saat ini, bahkan teknologi sendiri tidak pernah berhenti untuk berkembang. Inovasi-inovasi teknologi bermunculan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Di masa pandemic ini, teknologi sangat penting terlebih untuk alternatif pencegahan penyebaran Covid-19. Ruang pertemuan secara online sangat bermanfaat dan juga salah satu platform paling penting selama 2 tahun terakhir. Namun dibalik banyaknya manfaat yang diberikan oleh teknologi, ada pula dampak negatif teknologi yaitu *cyber bullying* atau ujaran kebencian. Microsoft mengumumkan laporan tahunan bertajuk “Indeks Keberadaban Digital” atau “*Digital Civility Index*” yang mengatakan bahwa Indonesia menempati posisi pertama untuk masyarakat yang paling tidak sopan se-Asia di tahun 2020.



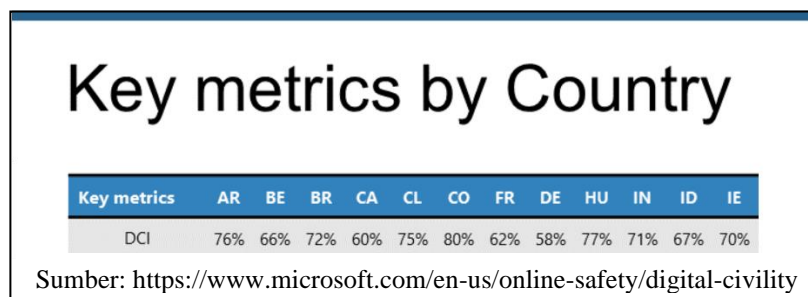
Gambar 1.1 *Digital Civility Index* 2020

Tabel 1.1 Digital Civility Index Asia

Country	DCI	Rank
Singapore	59	4
Taiwan	61	5
Australia	62	7
Malaysia	63	10
Philippines	66	13
India	68	18
Thailand	69	19
Vietnam	72	24
Indonesia	76	29

Sumber: <https://www.microsoft.com/en-us/online-safety/digital-civility>

Dilihat dari data diatas, Indonesia mendapatkan nilai DCI 76. DCI atau skala keberadaban ini adalah perilaku berselancar di dunia maya dan aplikasi media social penduduk dalam suatu negara, termasuk pengukuran risiko terjadinya penyebarluasan berita bohong atau *hoax*, ujaran kebencian, diskriminasi, misogini, *cyber bullying*, *trolling* atau tindakan sengaja untuk memancing kemarahan. Indonesia berada di posisi keempat dari 32 negara dengan melibatkan 16.000 responden.



Gambar 1.2 Digital Civility Index 2019

Pada laporan *Digital Civility Index* tahun 2019, Indonesia juga menempati posisi pertama sebagai negara paling tidak sopan se-Asia Tenggara dengan memperoleh nilai DCI 67 poin. Menurut Danaryati (2021), sejak pandemi sebanyak 4 dari 10 responden survei ini menilai kesopanan pengguna internet Indonesia lebih baik dari tahun lalu. Namun, hampir 5 dari 10 orang mengaku terlibat dalam bullying dan 19% responden mengaku sebagai target. Predikat

Wineu Siti Rachawati, 2022

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI "NOXIOUS" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN KARAKTER REMAJA (STUDI KASUS DI KABUPATEN BANDUNG)

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

masyarakat paling tidak sopan ini seharusnya menjadi pukulan kepada masyarakat Indonesia terutama dalam implementasi bijak bersosial media. Hal ini juga berkaitan dengan Pendidikan karakter yang ada di Indonesia ini belum menemui titik keberhasilan yang signifikan, di mata dunia etika masyarakat Indonesia dipertanyakan, padahal Indonesia merupakan negara yang terkenal ramah kepada para pendatang. Berkaca dari temuan tersebut Indonesia perlu memikirkan solusi untuk mengurangi angka DCI tersebut. Pendidikan karakter adalah salah satu solusi yang perlu ditingkatkan untuk mengatasi hal tersebut. Pendidikan karakter sendiri sudah diterapkan di sekolah secara tidak langsung, namun Pendidikan karakter yang secara khusus membahas etika bersosial media belum ditemukan sehingga pendidikan karakter dalam bersosial media adalah yang perlu ditingkatkan.

Berbicara tentang Pendidikan karakter, menurut Suprayitno and Wahyudi (2020) saat ini fakta menunjukkan bahwa karakter bangsa pada zaman globalisasi ini merosot tajam, hal ini lah yang melatarbelakangi munculnya pendidikan berkarakter. Pendidikan sendiri dianggap suatu media yang paling jitu dalam mengembangkan potensi anak didik baik berupa keterampilan maupun wawasan. Oleh karena itu, Pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Demikian dengan Indonesia, bangsa kita juga tidak ingin menjadi suatu bangsa bodoh dan terbelakang terutama dalam menghadapi zaman yang terus berkembang di era kecanggihan teknologi dan komunikasi.

Salah satu solusi penerapan pendidikan karakter di era teknologi ini adalah dengan menggunakan *Game*. *Game* adalah sebuah permainan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung peserta mentoring agar terlibat lebih aktif dan memberi respon (Putra & Nugroho, 2016). Permainan juga dapat dijadikan sarana Pendidikan dengan mengemas visualisasi dan konten yang mengarah kepada Pendidikan. *Game* yang mengarah kepada Pendidikan biasa disebut dengan *Game* edukasi yang juga dirasa akan memberikan dampak positif dalam Pendidikan dengan adanya visualisasi dan permasalahan yang nyata.

Game sebagai media pembelajaran sudah digunakan sejak lama, baik itu *game* tradisional maupun *game* digital. Menurut Wibawanto (2020) berbagai

penelitian telah membuktikan efektivitas *game* dalam mempengaruhi pemainnya. Muatan atau konten yang berada di dalam *game* dengan mudah dipahami oleh pemain, hal ini dikarenakan interaktivitas yang ada di dalam *game*, sekaligus imersi yang diberikan oleh *game* menjadikan pemain dalam kondisi yang paling rileks dan terbuka dalam menerima materi. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh beberapa peneliti *game* untuk mempengaruhi pemain, dalam artian positif maupun negatif. Kecepatan *game* dalam mempengaruhi pemain ini sangat terkait dengan perkembangan siswa didik di era teknologi saat ini.

Dari penjelasan tersebut, *game* edukasi yang memiliki konten atau muatan Pendidikan karakter akan menjadi solusi yang baik untuk mengedukasi masyarakat. Karakter adalah mustika hidup yang membedakan manusia dengan binatang, maka dari itu sangatlah penting bagi Indonesia untuk memperhatikan karakter bangsa Indonesia dan mengatasi krisis yang nyata dan mengkhawatirkan.

	Age			Gender		Adults		Teens		Generation			
	Total	Adults	Teens	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Gen Z	Millennials	Gen X	Boomers
DCI	67%	71%	63%	67%	67%	72%	71%	63%	63%	66%	75%	67%	61%
Intrusive	57%	63%	52%	57%	57%	63%	63%	52%	52%	55%	66%	60%	54%
Behavioral	43%	42%	44%	43%	43%	42%	42%	44%	43%	46%	49%	36%	24%
Sexual	34%	40%	29%	32%	36%	38%	42%	27%	30%	32%	44%	37%	30%
Reputational	18%	20%	17%	18%	18%	20%	19%	17%	17%	18%	24%	17%	11%
Pain (4-10)*	64%	61%	67%	61%	67%	58%	65%	65%	69%	67%	68%	58%	44%
Worry*	62%	59%	65%	59%	65%	56%	62%	61%	69%	65%	65%	56%	44%
Frequency 3x or more	63%	67%	59%	63%	64%	68%	67%	58%	61%	61%	68%	67%	64%
Consequences	76%	77%	76%	74%	78%	75%	79%	74%	77%	77%	80%	75%	65%
Actions taken	93%	90%	96%	92%	93%	89%	91%	96%	96%	96%	93%	88%	82%
Past week/month	35%	35%	35%	37%	33%	38%	32%	36%	33%	36%	38%	31%	29%

Sumber: <https://www.microsoft.com/en-us/online-safety/digital-civility>

Gambar 1. 3 Key Digital Civility Index by Demographics

Dari data diatas generasi milenial merupakan generasi yang memiliki angka DCI paling tinggi dibandingkan generasi x dan *boomers*. Namun di sisi lain juga, berdasarkan umur pengguna internet dikatakan bahwa angka DCI untuk remaja juga mencapai angka 63% dan dewasa 71%. Bila dibandingkan dengan angka DCI dewasa memang angka DCI remaja tidak besar, namun juga tidak kecil, sama halnya seperti kenaikan angka DCI Indonesia, angka DCI remaja ini dapat sewaktu waktu dapat naik. Maka dari itu pencegahan untuk mengurangi angka

DCI pada remaja perlu diperhatikan, terlebih remaja adalah masa depan bangsa yang akan memimpin negeri ini.

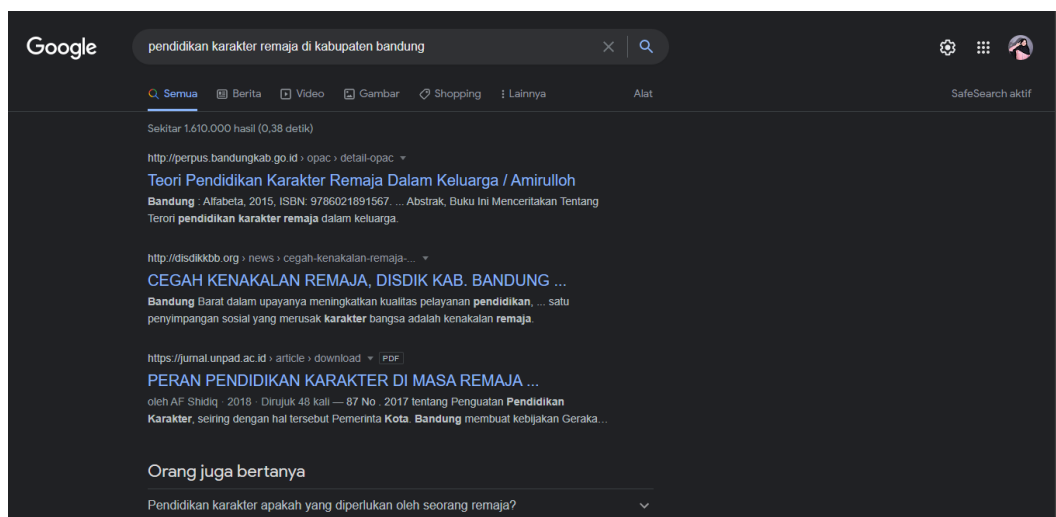
Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja awal terjadi pada usia 13 atau 14 tahun sampai 17 tahun, yaitu dengan terjadinya perubahan fisik yang sangat cepat dan mencapai puncaknya. Terjadi juga ketidak seimbangan emosional dan ketidak stabilan dalam banyak hal. Mencari identitas diri dan hubungan sosial yang berubah. Perkembangan psisik remaja yaitu perubahan yang terjadi pada jiwa, pikiran dan emosi seseorang menjadi lebih matang atau dewasa dalam menghadapi kehidupan yang berbeda dengan ketika masa kanak-kanak. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan psikis adalah kecerdasan emosional dan spiritual masing-masing individu (Octavia, 2020).

Game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu menurut Budi Trisanti, dkk (2021), mengatakan bahwa adanya pengaruh terhadap rata-rata hasil belajar pretest dengan post-test yang artinya penggunaan *game* edukasi ini dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu menurut Citra dan Rosy (2020), dan Simanjuntak dan Ananda (2018), menemukan bahwa dengan adanya penggunaan *game* edukasi ditemukan adanya kenaikan hasil pembelajaran peserta didik, bahkan menurut Alfiah dan Amir (2022) siswa sekolah dasar mengalami peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada materi bangun datar siswa sekolah dasar. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penggunaan game edukasi dinilai dapat memberikan pengaruh terhadap siswa, sehingga rancang bangun game edukasi tentang pendidikan karakter juga dapat menjadi langkah awal dalam penanganan tingginya angka digital civility index Indonesia.

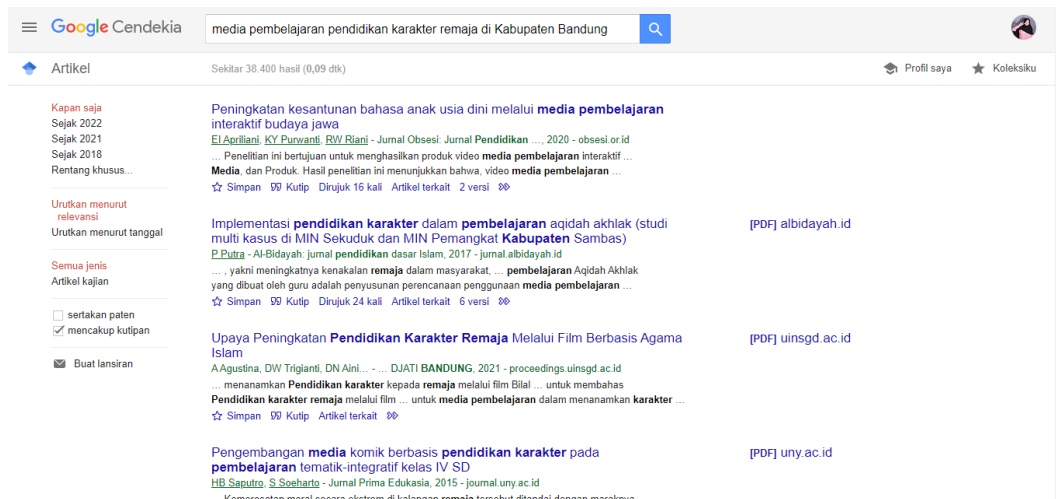


Gambar 1. 4 Pencarian Penelitian di *google scholars*

Berdasarkan pencarian ada *google scholar* dengan kata kunci pendidikan karakter di Kabupen Bandung, tidak ditemukannya ada penelitian yang membahas tentang pendidikan karakter di Kabupaten Bandung. Adapun pencarian lain yang dilakukan di dalam google search dengan kata kunci yang sama, tidak ditemukan penelitian maupun artikel yang berkaitan dengan pendidikan karakter di Kabupaten Bandung.



Gambar 1. 5 Pencarian penelitian di *google search*



Gambar 1. 6 Pencarian penelitian di *google scholars*

Pencarian dilakukan kembali di *google scholars* tentang media pembelajaran pendidikan karakter remaja di Kabupaten Bandung dengan kata kunci media pembelajaran pendidikan karakter remaja di Kabupaten Bandung dan hasil dari pencarian tersebut adalah tidak ditemukan adanya penelitian serupa. Dari pencarian tersebut, tidak ditemukan adanya media pembelajaran yang dikhususkan untuk pendidikan karakter beretika di sosial media di Kabupaten Bandung, sehingga perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang khusus mengedukasi remaja di Kabupaten Bandung tentang pendidikan karakter etika bersosial media. Maka dari itu, perlunya penelitian mengenai rancang bangun *game* edukasi “NOXIOUS” sebagai media pembelajaran bagi Pendidikan karakter remaja khususnya di Kabupaten Bandung.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana merancang *game* edukasi yang tepat untuk media Pendidikan karakter tentang etika bersosial media bagi remaja?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media untuk penelitian *game* edukasi “NOXIOUS” bagi remaja?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui cara mengembangkan *game* edukasi yang tepat untuk media Pendidikan karakter tentang etika bersosial media bagi remaja

Wineu Siti Rachawati, 2022

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “NOXIOUS” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIKAN KARAKTER REMAJA (STUDI KASUS DI KABUPATEN BANDUNG)

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

2. Mengetahui hasil uji kelayakan media untuk penelitian *game* edukasi “NOXIOUS” bagi remaja

1.4. Manfaat Penelitian

Bagi Remaja

1. Memberikan pengetahuan tentang Pendidikan karakter dalam beretika di sosial media
2. Memberikan kemampuan berpikir kritis dalam bersosial media dan memahami situasi sekitar bagi remaja

Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman, wawasan serta pengetahuan tentang Pendidikan karakter dalam beretika di sosial media.
2. Dapat menciptakan *game* edukasi Pendidikan karakter yang berdampak nyata terhadap remaja khususnya di Kabupaten Bandung