

Pengembangan *Game* Athena Versi 1.0 Sebagai Edukasi *Cyberbullying* Pada Remaja

Widya Nurani Indah Pangestuti^{1*}, Siti Fitriana², MA. Primaningrum Dian³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas PGRI Semarang,

Email: raniindah50@gmail.com^{1*}, sitifitriana@upgris.ac.id²,
primaningrum@upgris.ac.id³

Abstrak

Cyberbullying baik di pendidikan maupun social media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan tren nya terus meningkat. Melalui kajian tersebut, perkembangan sosio-emosional remaja baik pelaku maupun korban bullying tidak lepas dari faktor pendukung yaitu teknologi. Teknologi yang semakin cepat bertumbuh memiliki dampak *positive* dan *negative*. Berdasarkan fakta data yang telah ditemukan melalui telaah pustaka maka disusunlah penelitian untuk memberikan edukasi *cyberbullying* dengan menerapkan teori belajar behavioristic dimana individu yang memiliki kecenderungan sebagai pelaku sekaligus korban *cyberbullying* akan melakukan serangkaian *game* untuk melihat tingkat kecenderungan sebagai pelaku *cyberbullying*, korban *cyberbullying*, dan pengetahuan mengenai *cyberbullying*. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil dari pengembangan *Game* Athena versi 1.0 ini adalah valid digunakan untuk menjadi *game* edukasi *cyberbullying* pada remaja dengan tingkat kevalidan 58% pada materi *cyberbullying*, 70% pada kesesuaian dengan remaja, dan 88% pada media *game* edukasi. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan juga terdapat kenaikan pengetahuan terhadap *cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying, Game Athena, Behavioristik*

Abstract

Cyberbullying both in education and social media, the number reached 2,473 reports and the trend continues to increase. Through this study, the socio-emotional development of adolescents, both perpetrators and victims of bullying, cannot be separated from the supporting factor, namely technology. Technology that is growing faster has both positive and negative impacts. Based on the facts of the data that have been found through a literature review, a research was prepared to provide cyberbullying education by applying behavioristic learning theory in which individuals who have a tendency to be both perpetrators and victims of cyberbullying will do a series of games to see the level of tendency as perpetrators of cyberbullying, victims of cyberbullying, and knowledge about cyberbullying. . The type of research conducted in this research is research and development. The result of the development of Athena Game version 1.0 is valid to be used as a cyberbullying educational game for teenagers with a 58% validity level on cyberbullying material, 70% on compatibility with teenagers, and 88% on educational game media. The results of the limited trial conducted also showed an increase in knowledge about cyberbullying.

Keywords: *Cyberbullying, Athena Game, Behavioristic*

PENDAHULUAN

Remaja merupakan usia emas pada masa pertumbuhan dan perkembangan manusia. Berbagai tantangan untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal merupakan hal wajib agar dapat menjalani kehidupan social dengan baik. Berkembangan optimal artinya berkembang semua aspek kepribadian setinggi-tinggi nya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Menurut (Wicaksana, 2018) masa remaja sering kali menjadi masa-masa yang sulit untuk menemukan identitas diri dan filosofi hidup, karena masa remaja adalah masa perantara perpindahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Identitas diri dan filosofi hidup tersebut merupakan proses menuju kematangan remaja. Dikutip dari (Kartono, 2015) banyak remaja yang hidup di lingkungan tidak mendukung pertumbuhan dan perkembangannya sehingga pribadi yang menampilkan tingkah laku yang baik dan bisa diterima masyarakat pada umumnya, sikap hidupnya sesuai norma & pola kelompok masyarakat,

sehingga ada relasi interpersonal & intersosial yang memuaskan. Oleh karena itu remaja terpaksa untuk mengikuti kondisi atau budaya di lingkungannya agar dapat selaras dengan orang di sekitar, serta tak jarang melakukan perilaku agresif untuk merundung dan menghina orang lain sebagai bentuk ekspresi *negative* tanpa empati oleh remaja.

Semakin kompleksnya masalah remaja sekarang, diambil dari sudut *bullying* atau kekerasan antara teman dampaknya dapat mengganggu perkembangan sosio-emosional remaja baik pelaku maupun korban *bullying* (Frisen, 2007). Informasi tersebut didukung dengan data nasional yang diambil dari KPAI dalam kurun waktu 2011 – 2019 ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk *bullying* baik di pendidikan maupun social media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat. Melalui kajian tersebut, perkembangan sosio-emosional remaja baik pelaku maupun korban *bullying* tidak lepas dari faktor pendukung yaitu teknologi. Teknologi yang semakin cepat bertumbuh memiliki dampak *positive* dan *negative*. Dampak *positive* dari penggunaan teknologi menjadikan remaja lebih *creative* dalam mencari ilmu dan mempermudah sosialisasi serta kolaborasi, karena dengan social media sekarang dapat mendekatkan yang jauh melalui virtual. Dampak *negative* dari penggunaan teknologi, remaja menjadi lebih tidak terkontrol untuk bersosialisasi dan melupakan etika dalam berkomunikasi cenderung membandingkan kemampuan orang lain dari segala sisi untuk menjadi bahan *bullying*. Menelaah hal *negative* yang berkaitan dengan perilaku *bullying* melalui teknologi memunculkan suatu perilaku baru yaitu *cyberbullying*, perilaku ini merupakan bentuk *bullying* yang dilakukan melalui media sosial facebook, twitter, instagram, youtube, *game*, telegram dan WA. Terfokus pada perilaku *cyberbullying* yang tumbuh seiring dengan percepatan teknologi ditambah dengan adanya pandemi yang mengharuskan berinteraksi dengan media internet. Penggalan data permasalahan tersebut diantaranya diambil dari penelitian Departemen Kesehatan RI terhadap siswa di 18 provinsi terdapat satu dari enam siswa mengalami Tindakan kekerasan di sekolah dengan dilukai, diberikan ancaman, diciptakan teror, dan ditunjukkan sikap permusuhan sehingga menimbulkan dampak seperti stress (76%), hilang konsentrasi (71%), gangguan tidur (71%) paranoid (60%), sakit kepala (55%) dan obsesi (52%). Sedikitnya 25% anak juga memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri. Tindakan kekerasan juga berdampak pada pelaku yaitu mereka merasa menjadi yang paling hebat (54%), berbohong (87%), serta tidak memperdulikan peraturan sekolah (33%) (Erhamwilda, 2011). Ditambah dengan survei yang dilakukan oleh google pada tahun 2021 bahwa Indonesia menjadi pengguna internet yang paling tidak sopan pada skala dunia. Untuk lebih meyakinkan adanya *cyberbullying* di dunia pendidikan dilakukan penggalan data melalui angket kebutuhan peserta didik di SMP N 39 Semarang dan wawancara didapatkan sebanyak 26,3 % siswa belum memahami cara beretika di media sosial sedangkan 42,1 % belum mengetahui perbedaan *cyberbullying* dan *bullying* serta untuk siswa yang melakukan dan mendapatkan perilaku *cyberbullying* sebanyak 18,4 % dan 20,3% data tersebut juga divalidasi dengan wawancara yang dilakukan kepada 3 anak masing-masing merupakan kelas VIII dari SMP tersebut. Ketiga anak tersebut mengaku telah mendapatkan perilaku *cyberbullying* dan dua diantaranya juga melakukan hal yang sama.

Berdasarkan fakta data yang telah ditemukan melalui telaah pustaka maka disusunlah penelitian untuk memberikan edukasi *cyberbullying* dengan menerapkan teori belajar behavioristic dimana individu yang memiliki kecenderungan sebagai pelaku sekaligus korban *cyberbullying* akan melakukan serangkaian game untuk melihat tingkat kecenderungan sebagai pelaku *cyberbullying*, korban *cyberbullying*, dan pengetahuan mengenai *cyberbullying*. Dalam rangkaian game yang menerapkan teori belajar behavioristic juga menampilkan edukasi berupa animasi *cyberbullying* meliputi pengertian, ciri-ciri, dan contoh di dunia nyata. Edukasi tersebut sebagai stimulus belajar bagi individu untuk melihat respon individu di permainan selanjutnya yaitu *flying copter* dimana individu akan memainkan dengan kesabaran atau sebaliknya. Hasil dari penelitian *game* Athena yang dilakukan di SMP N 11 Semarang valid dengan menyatakan ada penurunan antara *pre test* kecenderungan sebagai pelaku dan korban sebanyak 1,49 dan 0,63 sedangkan untuk pengetahuan tentang *cyberbullying* terjadi peningkatan 2,08. Namun *game* Athena masih memiliki keterbatasan yang belum dapat diselesaikan dalam penelitian sebelumnya. Oleh sebab itu peneliti selanjutnya mengidentifikasi melalui review peserta didik di SMP N 39 sebagai bentuk validasi dari *game* Athena dan ditemukan masih banyak kekurangan dari *game* Athena. Review *negative* tersebut meliputi desain grafik, tampilan, dan kemudahan dalam memainkan *game* Athena ini sebagai tindak lanjut untuk *upgrade game* Athena ke *Game* Athena versi 1.0.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2014:297) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Di dalam pendidikan dan edukasi penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan yang berupa model desain aplikasi untuk penelitian ini, Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada, melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti karena pengembangan Game Athena versi 1.0 membutuhkan Langkah-langkah RnD untuk memaksimalkan penelitian dan mendapatkan desain game yang valid digunakan sebagai edukasi *cyberbullying*". Tahapan pengujian pada penelitian pada game Athena versi 1.0 sebagai berikut.

a. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2018) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian game Athena versi 1.0 populasi yang diambil adalah siswa kelas VIII semester dua SMP Negeri 39 Semarang namun dalam pelaksanaannya dikarenakan sudah naik kelas maka menjadi kelas IX semester satu.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2018: 131) menjelaskan pengertian sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini sebanyak enam belas siswa dengan kriteria memiliki telepon pintar dan mengakses media sosial dengan frekuensi waktu minimal 3 jam per hari.

c. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2018: 133) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Menurut Supardi (2019: 138) menjelaskan purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan bertujuan atau pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan dengan dasar bahwa sampel yang diteliti harus mempunyai ciri-ciri seperti yang ditetapkan oleh peneliti.

d. Uji Normalitas Data

Dalam penelitian *game* Athena versi 1.0 sebelum dilakukan uji analisis data peneliti menguji ke normalitasan data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan uji statistik non parametrik (*Wilcoxon Signed Ranks Test*). Tujuannya untuk melihat perbedaan sebelum dengan sesudah mendapat perlakuan. Analisis data kualitatif menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan hasil tanggapan dari siswa terhadap *game* Athena ke tiga dengan level satu hingga tiga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *game* Athena versi 1.0 adalah penelitian lanjutan untuk *game* Athena terdahulu, hal yang mendasar dari penelitian ini adalah saran, kritik, dan data yang diperoleh dari penelitian *game* Athena terdahulu. Data tersebut diambil dari saran siswa SMP N 11 Semarang yang menjadi sasaran dalam penelitian *game* Athena terdahulu selain itu saran dan kritik dari siswa SMP N 39 Semarang juga mejadi pertimbangan dalam penelitian ini, data lainnya juga berdasarkan dari angket kebutuhan peserta didik sebanyak 26,3 % siswa belum memahami cara beretika di media sosial sedangkan 42,1 % belum mengetahui perbedaan *cyberbullying* dan *bullying* serta untuk siswa yang melakukan dan mendapatkan perilaku *cyberbullying* sebanyak 18,4% dan 20,3% data tersebut juga divalidasi dengan wawancara yang dilakukan kepada 3 anak masing-masing merupakan kelas VIII dari SMP N 39 Semarang.

Keterbatasan penelitian juga menjadi acuan pertama dalam mengembangkan *game* Athena versi 1.0. Perbedaan yang mendasar dari penelitian sebelumnya yaitu bentuk *game* Athena yang semula berbasis android, sekarang berubah berbasis web. Perbedaan *Game* Athena sebelumnya dan *game* Athena versi 1.0 juga terlihat dari kalimat *pre test* dan *post test* di tahap pertama, di tahap kedua yang merupakan edukasi *cyberbullying* juga

berbeda konten disesuaikan dengan hasil validasi ahli. Untuk tahapan ke tiga yang juga sebagai *game* tiga pada Athena versi 1.0 juga berbeda yang semula adalah *flypi copter* dirubah menjadi *game* astronot yang merupakan ciri khas dari *game* Athena versi 1.0.

Tahapan pengembangan game Athena versi 1.0 untuk mendapatkan kualitas game yang baik dan tepat sasaran sesuai dengan tujuan pengembangan, maka dilakukan uji validasi dan uji terbatas pada pemakaian game Athena versi 1.0 Uji validasi dan uji terbatas *game* Athena versi 1.0 dapat diuraikan sebagai berikut. Pengujian kevalidan produk maka dilakukan uji validasi oleh ahli yang menghasilkan capaian nilai 58% untuk validasi isi dibidang materi *cyberbullying*, 70% dibidang remaja dan validasi konstruk sebesar 88% di bidang media *game* edukasi. Berdasarkan hasil validasi tersebut secara keseluruhan *game* Athena cukup valid untuk digunakan mengedukasi siswa mengenai *cyberbullying* dan valid untuk digunakan sebagai media game edukasi *cyberbullying*. Hasil validasi tersebut juga memuat saran dari para ahli untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan *Game* Athena versi 1.0.

Selain dari uji validasi oleh ahli, pengembangan game Athena versi 1.0 juga dilakukan uji coba terbatas dengan *one grup pre test and post test design* berdasarkan hasil uji coba terbatas di dapatkan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif dengan desain yang berbeda. Analisis kuantitatif pada pengembangan *game* Athena versi 1.0 ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum memainkan game Athena versi 1.0 dengan sesudah memainkan *game* Athena versi 1.0, sedangkan analisis kualitatif pada pengembangan ini dimaksudkan untuk mengetahui respon dari siswa ketika sedang memainkan *game* Athena versi 1.0. Hal ini memiliki tujuan untuk peneliti mengetahui apakah stimulus edukasi yang diberikan dapat meresap ke pengetahuan dan tingkah laku siswa pada saat memainkan *game* Athena yang ke tiga. Hasil dari uji coba terbatas dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari analisis kuantitatif dalam pengembangan game Athena versi 1.0 dengan desain *pre test* dan *post test* yaitu uji normalitas data dengan hasil nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka data penilaian tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil dari *pre test* dan *post test* indikator pengetahuan siswa terhadap *cyberbullying* yang telah dilakukan dalam uji coba terbatas, pada analisis ini *positive rank* (7) lebih besar dari pada *negative rank* (0) maka pengetahuan mengenai *cyberbullying* mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa game Athena versi 1.0 dalam uji coba terbatas dapat meningkatkan pengetahuan *cyberbullying* siswa SMP Negeri 39 Semarang. Hasil analisis ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Dari Uji coba terbatas ada beberapa uji yang dilakukan oleh peneliti uji terhadap kecenderungan menjadi korban dan kecenderungan menjadi pelaku dalam desain *pre test* dan *post test*. Hasil yang didapatkan dari uji tersebut terfokus di pengetahuan dan kecenderungan siswa sebagai pelaku *cyberbullying* di dapatkan data nilai *positive ranks* (4) lebih kecil dari pada *negative rank* (7) maka kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* menurun.

SIMPULAN

Simpulan dari pengembangan Game Athena versi 1.0 ini adalah valid digunakan untuk menjadi *game* edukasi *cyberbullying* pada remaja dengan tingkat kevalidan 58% pada materi *cyberbullying*, 70% pada kesesuaian dengan remaja, dan 88% pada media game edukasi. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan juga terdapat kenaikan pengetahuan terhadap *cyberbullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Erhamwilda, E. (2011). Peningkatan Kompetensi Intrapersonal Siswa SMK Melalui Model Konseling Sebaya. *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 27(2), 173-182. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/326>
- Frisén, A., Jonsson, A. K., & Persson, C. (2007). Adolescents' perception Of Bullying: Who Is The Victim? Who Is The Bully? What Can Be Done To Stop Bullying?. *Adolescence*, 42(168). <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.514.8522&rep=rep1&type=pdf>
- Kartono, M. (2005). Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja Yang Berasal Dari Keluarga Bercerai Dengan Keluarga Utuh. *Jurnal Psikologi Vol*, 3(1), <https://www.academia.edu/download/53576645/25-110-1-PB.pdf>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksana, I. (2008). *Mereka Bilang Aku Sakit Jiwa: Refleksi Kasus-Kasus Psikiatri Dan Problematika Kesehatan*

