



Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan

Nurul Habiba Makkatenni¹, Ancensius Tombo Bamba², Rahmatika Sidar Tandiallo³,
Nurmila⁴, Nadiyah Ariqah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurulhabiba19@gmail.com

Abstract

Bullying occupied the highest percentage as a case of violent children with the most case coverage in schools. The efforts to educate anti-bullying behavior need to be encouraged. One of them was by developing learning media. This research aimed to determine the effectiveness of Molly-Polly as game-based learning media to educate anti-bullying behavior in elementary school students. This research applied an experimental method by using one-group pre-test and post-test design. The intervention by Molly-Polly learning media was given to 144 students of elementary school which aged 7-12 years old who came from five schools in Makassar City. The data was obtained through respondents were analyzed by using paired sample t-tests. The result of the analysis showed a significant value of 0,000. Based on the research results, it can be concluded that the Molly-Polly learning media is effectively used to educate anti-bullying behavior in elementary school students.

Keywords: board games, bullying, elementary school students

Abstrak

Kasus perundungan menempati persentase tertinggi sebagai kasus kekerasan pada anak dengan cakupan terbanyak terjadi di sekolah. Upaya mengedukasi perilaku anti perundungan perlu didorong. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Molly-Polly sebagai media belajar berbasis permainan sebagai upaya mengedukasi perilaku anti perundungan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan model *one-group pre-test and post-test design*. Intervensi dengan media pembelajaran Molly-Polly diberikan kepada 144 siswa SD usia 7- 12 tahun yang berasal dari lima sekolah dasar di Kota Makassar. Data yang diperoleh dari responden dianalisis dengan menggunakan *paired sample t-tests*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikan 0,000. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Molly-Polly efektif digunakan untuk mengedukasi perilaku anti perundungan pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: permainan papan, perundungan, siswa sekolah dasar

Informasi Artikel

Diterima: 01-08-2021

Direvisi: 16-09-2021

Diterbitkan: 01-10-2021



1. PENDAHULUAN

Perundungan merupakan masalah sosial yang biasanya terjadi pada masa anak, tidak hanya eksis di lingkungan sosial tempat tinggal namun juga termasuk lingkungan sekolah. Sullivan (2011) mengemukakan bahwa perundungan merupakan tindakan kekerasan yang bersifat fisik maupun psikologis kepada individu atau kelompok yang lemah. Perundungan merupakan suatu kondisi ketika individu dihadapkan pada tindakan negatif yang dilakukan oleh perseorangan atau kelompok dengan frekuensi yang sering dan intensitas yang cukup besar (Olweus, 1994). Riauskina et al. (2005) mengemukakan bahwa perundungan di lingkungan sekolah sebagai wujud dari salah satu perilaku agresifitas yang dilakukan secara berulang oleh individu maupun kelompok yang merasa mempunyai kekuasaan atas individu lain yang dianggap lebih lemah. Ada beberapa bentuk perilaku perundungan yaitu mengejek, mengancam, dan menyerang baik secara fisik maupun verbal. Perundungan semakin banyak ditiru oleh anak-anak karena didukung oleh ketersediaan media digital yang kerap menampilkan konten kekerasan, ditambah dengan rendahnya pengawasan orang dewasa. Konformitas terhadap teman atau kelompok pun diketahui menjadi salah satu prediktor yang secara tidak langsung mempengaruhi perundungan secara verbal (Irwanto et al., 2019).

Perilaku perundungan pada anak, khususnya di lingkungan sekolah terus meningkat setiap tahun. Data yang dirilis oleh *Program for International Students Assessment (PISA)* pada tahun 2018 (lihat <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>, diakses 10 Februari 2019) menempatkan Indonesia sebagai negara tertinggi kelima di dunia untuk kasus perundungan setelah Filipina, Brunei Darussalam, dan Republik Dominika. KPAI (2020) juga menemukan bahwa dalam waktu 9 tahun, yakni dari tahun 2011 hingga 2019 terdapat sekitar 37.381 kasus pengaduan kekerasan kepada anak. Ranah pendidikan dan media sosial, jumlahnya kasus perundungan mencapai 2.473 laporan dan angka ini akan terus meningkat. Data yang disampaikan oleh KPAI bahwa hanya data yang dilaporkan sehingga dapat diprediksi namun masih banyak kasus yang belum dilaporkan (lihat <https://www.kpai.go.id/>, diakses 29 Januari 2021).

Perundungan merupakan kasus yang penting untuk ditindaklanjuti karena berdampak negatif terhadap kondisi fisik, psikologis dan sosial individu. Anak korban perundungan memiliki resiko kesehatan, sosial, maupun psikologis di masa mendatang (Wolke et al., 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Uba et al. (2010) terhadap 242 siswa berusia 13-16 tahun menemukan bahwa siswa yang menjadi korban perundungan mengalami penurunan prestasi belajar, keterampilan pro sosial, munculnya kecemasan berlebihan, depresi, dan harga diri yang rendah. Dwipayanti dan Indrawati (2014) mengemukakan bahwa siswa yang menjadi korban perundungan memiliki hubungan sosial yang buruk seperti kesulitan dalam bergaul, saat datang ke sekolah justru merasa takut sehingga ketidakhadirannya menjadi lebih tinggi, lebih jauh tertinggal dalam proses belajar, kesulitan berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, serta secara jangka pendek bahkan jangka panjang kesehatan fisik dan mental anak akan terganggu.

Perilaku perundungan tidak hanya berdampak pada korban dan pelaku. Namun, anak yang menjadi saksi perundungan juga berpotensi mengalami dampak buruk. Bagi pelaku, perundungan dapat menyebabkan meningkatnya perilaku agresifitas (Evans et al., 2019), dipandang negatif oleh teman sebaya (de Bruyn et al., 2010), kurang empati (Williford et

al., 2016), meningkatnya perilaku anti-sosial (Farrington & Ttofi, 2011), dan potensi untuk mengalami masalah pada kesehatan mental (Healy et al., 2013). Adapun individu yang menjadi saksi perundungan, Priyatna (2010) mengemukakan bahwa individu cenderung menjadi mudah takut, cemas, dan memiliki rasa aman yang rendah.

Campbell (2005) menawarkan beberapa bentuk pencegahan yang dapat dilakukan untuk meminimalisir perundungan, yaitu meningkatkan kesadaran dari berbagai pihak, baik kepada guru yang memiliki peran besar hanya menganggap tindakan tersebut sebagai hal biasa dalam proses bermain. Orang tua juga perlu mengawasi penggunaan gadget pada anak, terutama meminimalkan terpapar konten kekerasan yang ditonton oleh anak. Para pembuat kebijakan juga perlu mempertimbangkan kebijakan yang dibuat terkait tayangan untuk anak yang bebas dari konten kekerasan, serta membangun sistem pendidikan dengan memaksimalkan potensi sumber daya manusia secara maksimal baik fisik, intelektual, psikologis, spiritual, dan sosial.

Fenomena perundungan yang sering terjadi pada siswa di sekolah dapat memiliki dampak negatif yang berkepanjangan. Oleh karena itu, guru sebagai pemeran utama dalam pendidikan perlu memiliki media untuk meminimalisir munculnya fenomena tersebut. Guru sangat erat kaitannya dengan penerapan media pembelajaran, oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu bentuk pencegahan perilaku perundungan pada siswa. Media pembelajaran ini diberi nama Molly-Polly (*Monopoly Board Games - Pendidikan Stop Bullying*).

Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa perundungan yang terjadi di sekolah dapat dicegah melalui beberapa pendekatan. Salah satu bentuk perlindungan yaitu mendasari pada Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 mengenai perlindungan anak di Indonesia (Analiya & Arifin, 2022). Pendekatan ini ditempuh dengan berbagai cara, seperti penyuluhan (Limilia & Prihandini, 2019) penggunaan media edukasi berupa *motion graphics* untuk meningkatkan toleransi antar siswa (Savitri et al., 2018), media animasi (Mirnayenti et al., 2015), *digital storytelling* (Puspitasari et al., 2019), dan film (Cahyaningrum et al., 2018). Pencegahan perundungan juga banyak dilakukan secara verbal dengan *skrining* dan edukasi pencegahan melalui *focus group discussion* (Amalia et al., 2019), dan pemberian lagu (Widyaningrum, 2018).

Pendekatan pencegahan perundungan dalam penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pemanfaatan media elektronik. Selain itu, tidak ditentukan sikap mana yang akan dibangun melalui media tersebut. Hal baru yang ditawarkan media pembelajaran Molly-Polly merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Molly Polly dirancang dengan memasukkan aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif dibangun agar anak mengetahui lebih banyak informasi tentang perundungan, cara mencegahnya, dan kepada siapa mereka harus melaporkan perilaku perundungan tersebut. Selain itu aspek afektif yang dibangun oleh peneliti yaitu harga diri dan empati.

Harga diri merupakan hasil berupa diterimanya individu, diberikan perlakuan hingga penghargaan dari orang lain. Yusuf dan Bagus (2012) mengemukakan bahwa harga diri dapat menentukan perilaku individu dalam berhubungan dengan orang lain. Individu yang mampu memenuhi idealisme maka cenderung memiliki harga diri tinggi, sebaliknya jika individu tidak mampu memenuhi idealisme maka cenderung memiliki harga diri yang rendah.

Srisayekti et al. (2015) mengemukakan bahwa harga diri mampu mempengaruhi konsep dan kepribadian individu. Baumeister et al. (2003) bahwa individu dengan harga diri tinggi memiliki pertahanan diri yang baik dan merasa puas dengan keadaannya. Sedangkan individu dengan harga diri rendah mudah melakukan hal negatif seperti kekerasan dan rentan terhadap depresi. Selain itu, Srisayekti et al. (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa prasangka menjadi hal yang juga dapat mempengaruhi bentuk perilaku individu sesuai tingkat self-esteem individu.

Fanti dan Heinrich (2015) mengemukakan bahwa ada korelasi negatif antara harga diri dan perundungan. Patchin dan Hinduja (2010) mengemukakan bahwa pelaku dan korban perundungan yang juga terjadi melalui media internet memiliki harga diri lebih rendah daripada individu yang tidak memilih melakukan perundungan. Coopersmith (1967) mengemukakan bahwa harga diri memiliki empat aspek yaitu kekuatan, kemampuan, eksistensi dan kebajikan. Keempat aspek tersebut menjadi acuan dalam membuat pertanyaan dalam media Molly-Polly.

Aspek afektif kedua yaitu empati. Puspita dan Gumelar (2014) mengemukakan bahwa empati merupakan salah satu cara yang efektif untuk memahami, mengenali dan menilai individu. Melalui meta analisis yang dilakukan Andayani (2012), empati terbukti memiliki korelasi negatif dengan perundungan. Melalui empati, individu dapat merasakan kebutuhan, aspirasi, keluhan, kebahagiaan, kecemasan, dan sakit hati yang mereka rasakan. Davis (1980) berpendapat bahwa terdapat empat aspek empati yakni pengambilan perspektif, fantasi, kepedulian, dan kesusahan individu. Keempat aspek inilah yang dijadikan acuan dalam pembuatan pertanyaan untuk meningkatkan empati siswa melalui media Molly-Polly.

Molly-Polly mengadaptasi permainan monopoli dengan melakukan beberapa modifikasi untuk diadaptasi sebagai media pembelajaran. Media ini dirancang untuk anak usia 7-12 tahun, berdasarkan teori tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1929) bahwa usia 7-12 tahun sebagai kriteria usia sekolah dengan pemahaman operasional konkret. Tahap operasional konkret merupakan tahap kognitif ketika anak sudah mampu memahami objek dan menghubungkannya satu sama lain. Media pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan permainan monopoli ini salah satunya pernah dilakukan oleh Kurniawati (2021) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Berbeda dengan metode Molly-Polly, metode ini diaplikasikan kepada siswa SMK sedangkan Molly-Polly diaplikasikan kepada anak.

Molly-Polly menggunakan *board game* sebagai media permainan yang tergolong dalam jenis permainan fungsional yang sederhana dan mencakup pengulangan perilaku. Dengan demikian, anak-anak secara berkala dirangsang dalam belajar konflik, menyusun strategi dan menguasai suatu keterampilan. Sesuai dengan masalah yang diuraikan didukung oleh penelitian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Molly-Polly (*Monopoly Board Games-Pendidikan Stop Bullying*) dalam mengedukasi perilaku anti perundungan pada siswa sekolah dasar.

2. METODE

2.1 Partisipan

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan siswa dapat memenuhi persyaratan dari media edukasi Molly-Polly yaitu telah mampu memahami objek dan menghubungkannya antar satu sama lain. Berdasarkan teknik *purposive sampling*, pada penelitian ini dipilih siswa kelas III dan IV dengan total sampel sebanyak 144 partisipan. Sekolah asal partisipan terdiri dari SD Inpres Maccini Sombala ($n_{\text{laki-laki}} = 14$, $n_{\text{perempuan}} = 15$), SD Inpres Jongaya ($n_{\text{laki-laki}} = 11$, $n_{\text{perempuan}} = 14$), SD Inpres Hartaco Indah ($n_{\text{laki-laki}} = 14$, $n_{\text{perempuan}} = 19$), SD Negeri Parang Tambung 1 ($n_{\text{laki-laki}} = 13$, $n_{\text{perempuan}} = 16$), dan SDIT Ar Rahmah ($n_{\text{laki-laki}} = 8$, $n_{\text{perempuan}} = 20$).

2.2 Desain

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Molly-Polly sebagai upaya untuk memberikan edukasi perilaku anti perundungan pada siswa di sekolah dasar. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan maka peneliti menggunakan pendekatan Intervensi, karena pada hakekatnya untuk menyimpulkan fakta, informasi dan data yang diperoleh melalui percobaan. Desain penelitian yang digunakan merupakan *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest* dan *Posttest Design*.

Dengan pendekatan ini hasil yang diharapkan yaitu suatu gambaran tentang obyek yang diteliti secara utuh, sesuai dengan pendapat Iswara et al. (2018) bahwa penelitian *Pre-Experimental* merupakan penelitian tersistematis guna menguji hipotesis terhadap hubungan sebab akibat. *Pretest-Posttest Design* berfungsi untuk mengukur keberhasilan penelitian. *Pretest* dilakukan dengan memberikan kuesioner. Selanjutnya diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Molly-Polly. Setelah diberi perlakuan, dilakukan pengukuran melalui *posttest*.

Adapun data dikumpulkan menggunakan kuesioner dengan metode tes formatif berbentuk *essay* sebagai penilaian aspek kognitif (*pretest* dan *posttest*). Berikut ini merupakan soal yang diberikan kepada partisipan untuk mengukur pengetahuan partisipan mengenai perilaku perundungan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *Pretest* dan *Posttest*

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu tahu apa itu perundungan?
2	Apakah kamu akan melawan jika mengalami perundungan?
3	Apakah melapor ke orang yang dapat dipercaya adalah tindakan yang tepat saat terjadi perundungan?
4	Apakah kamu mengetahui contoh perilaku perundungan?
5	Apakah penggunaan media sosial yang benar adalah saran bertukar informasi yang penting
6	Apakah perlu kriteria khusus dalam memilih teman?
7	Apakah kamu tahu cara menyalurkan kemarahan yang benar?

2.3 Instrumen

Asesmen dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi pada anak di sekolah melalui studi literatur, serta berdiskusi dengan ahli dalam bidangnya utamanya bidang keilmuan psikologi pendidikan dan psikologi bermain. Lalu, peneliti mengembangkan media dan menguji cobakannya melalui *pilot study* kepada 4 anak berusia 6 tahun ($n_{\text{laki-laki}} = 3$, $n_{\text{perempuan}} = 1$) yang hasilnya menunjukkan bahwa anak belum memahami permainan dan sulit untuk bermain lebih lama karena bosan, maka pemberian edukasi *Molly Polly Board Games- Pendidikan Stop Bullying* diujikan kepada siswa yang berusia 7-12 tahun sebagai kriteria usia sekolah dengan pemahaman operasional konkret berupa tahapan kognitif saat anak telah mampu memahami objek dan menghubungkannya antar satu sama lain. Sementara itu, panduan *pretest* maupun *posttest* ada pada tabel 1.

2.4 Prosedur

Intervensi dilakukan secara berkelompok. Tiap kelompok berisi 4 orang pemain. Sebelum intervensi dimulai, peneliti meminta partisipan untuk menonton video dengan seksama secara serentak. Setelah partisipan selesai menonton, maka diminta untuk mengisi soal *pretest*. Setelah partisipan selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti membacakan peraturan permainan. Partisipan selanjutnya mulai melakukan permainan edukasi Molly-Polly. Setelah semua kelompok selesai melakukan permainan, maka selanjutnya diberikan soal *posttest*. Di akhir, peneliti melakukan *debrief* dan penutup.

Desain *boardgame* menggambarkan ilustrasi bermain bersama sekelompok anak- anak. Desain dapat dilihat pada gambar 1. Lalu didesain dengan warna dasar yang disukai anak-anak. Desain dibentuk memutar seluruh sisi yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Bagian kartu di letakkan di bagian dalam sisi *boardgame*.



Gambar 1. Molly-Polly Boardgame



Gambar 2. Molly-Polly Card

Kartu menjadi komponen penting dalam media ini. Kartu dapat dilihat pada gambar 2. Kartu terdiri dari 3 bagian yaitu kartu Molly berisi pertanyaan seputar perilaku perundungan. Kartu Polly berisi pertanyaan seputar perilaku empati dan harga diri yang disajikan dalam bentuk gambar. Serta Kartu Misteri yaitu kartu yang dapat menggantikan arah pemain baik untuk melanjutkan permainan atau berhenti beberapa saat. Kartu misteri menjadi kartu yang turut menentukan posisi pemain untuk bergerak cepat atau lambat sampai di akhir permainan.

3. HASIL

Peneliti melakukan pengujian Molly-Polly untuk melihat keefektifannya. Para siswa sekolah dasar secara bergiliran bermain Molly-Polly secara aktif dan interaktif. Hasil uji *paired sample t-test* dengan melihat perbedaan pengetahuan individu antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai *mean pre-test* 4.56 < *mean post-test* 5.75 dengan selisih 1.19. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman individu antara sebelum dan setelah diberi intervensi dengan media pembelajaran Molly-Polly pada siswa. Sedangkan, uji beda dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya agar dapat melihat keefektifan perlakuan. Hasil uji beda menunjukkan $t \text{ hitung } 0.000 < t \text{ tabel } 0.05$. Dengan melihat kriteria penentuan keputusan, diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang

menunjukkan bahwa terjadi perubahan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa Molly-Polly kepada responden dalam hal ini siswa sekolah dasar.



Gambar 3. Molly-Polly Pion

Pion dalam Molly-Polly didesain dengan karakter yang khas berupa anak laki-laki dan perempuan dengan pemilihan warna cerah. Pemilihan karakter ini dinilai mampu menarik perhatian anak dalam bermain. Pion yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.

4. DISKUSI

Molly-Polly (*Monopoly Board Game-Pendidikan Stop Bullying*) merupakan media pembelajaran yang terwujud dalam bentuk permainan dan dibuat untuk mencegah terjadinya perilaku perundungan. Pengujian dilakukan kepada 144 siswa dari lima sekolah yang ada di kota Makassar dengan rentang usia yaitu 7-12 tahun. Pengaruh dari permainan ditunjukkan pada nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan korelasi yang signifikan dimana nilai *pre-test* lebih rendah dari nilai *post-test*. Hasil yang diperoleh pada *pre-test* menunjukkan bahwa masih banyak responden yang tidak mengetahui perundungan dan jenis-jenisnya. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa. Namun setelah peneliti memberikan edukasi melalui media pembelajaran Molly-Polly, pengetahuan siswa mengenai perundungan meningkat dan nilai yang diperoleh juga meningkat. Melalui hasil uji analisis menunjukkan perbedaan pengetahuan antara *pre-test* dan *post-test*. Maka, disimpulkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki pengaruh terhadap bertambahnya pengetahuan siswa. Selain itu, hal ini semakin dikuatkan pengaruhnya melalui pemilihan usia yang dilakukan oleh peneliti.

Peneliti memilih usia 7-12 tahun mengacu penjelasan Hurlock (1953) bahwa pada masa perkembangan anak sekolah dasar dengan usia tersebut terdapat beberapa aspek yang

berkembang yaitu fisik, kognitif, sosial dan bahasa. Hal ini menguatkan bahwa usia sebagai karakter penting dalam perubahan pengetahuan yang terjadi. Hurlock (1953) pada rentang usia sekolah dasar, anak lebih memilih kelompok dan mulai mencoba untuk menyesuaikan diri melalui standar yang paten ditetapkan oleh kelompok. Hal ini, semakin menekankan selain usia, penyesuaian diri anak terhadap lingkungan berupa didapatkannya banyak pengalaman dan sebagai salah satu sumber pembelajaran juga menjadikan salah satu faktor yang semakin menguatkan perlakuan diberikan terjadi perubahan dalam hal aspek pengetahuan dan afeksi siswa. Melalui faktor ini juga dapat menjadikan siswa mengembangkan dan menanamkan karakter yang baik pada dirinya.

Berdasarkan hasil uji analisis didapatkan bahwa terjadi perubahan perilaku yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* sehingga menjadikan Molly-Polly dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif diberikan kepada siswa dalam mencegah perundungan dalam hal peningkatan pengetahuan tentang perundungan dan mewujudkan dalam sikap atau afektif. Sesuai dengan tujuannya, Molly-Polly dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak tentang perilaku perundungan untuk meminimalisir munculnya pelakudan jika menjadi korban maka anak sudah mengetahui hal yang harus mereka lakukan. Sejalan dengan teori behaviorisme perilaku individu dapat diubah dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan stimulus yang dapat mengontrol perilaku individu (Putri & Suyanto, 2016). Melalui Molly-Polly, stimulus diberikan dalam bentuk pertanyaan tentang perilaku perundungan dan cara menangani perundungan. Pertanyaan dalam media yang diberikan mampu meningkatkan empati dan harga diri pada siswa.

Kedua pendekatan ini dapat dipahami dengan baik sesuai usia setingkat sekolah dasar yaitu usia yang tepat untuk mengajarkan empati dan mengembangkan karakter yang baik. Pentingnya meningkatkan empati saat usia sekolah menjadi salah satu alasan yang mendasari Upright (2002) dalam memberikan intervensi mengenai hal tersebut. Ketika empati siswa meningkat maka nilai kepatuhan individu dan perilaku positif juga akan meningkat. Kurangnya empati pada individu merupakan salah satu penyebab terjadinya perundungan. Jolliffe & Farrington (2004) juga menyatakan bahwa individu dengan empati rendah sulit untuk menunjukkan reaksi emosional kepada individu lain. Oleh karena itu, peningkatan empati pada siswa menjadi fokus utama peneliti. Sehingga dapat meminimalisir perilaku perundungan antar anak.

Peningkatan empati siswa pada umumnya mampu menurunkan tingkat perundungan. Namun, ada beberapa faktor lain yang berpengaruh pada peningkatan perundungan, seperti pola asuh dan kondisi lingkungan. Pola asuh sebagai kondisi internal yang turut banyak mempengaruhi perilaku individu khususnya pembentukan kepribadian anak. Terdapat tiga jenis pola asuh yang diterapkan dalam keluarga yaitu demokratis, otoriter, dan permisif. Chaux (2009) menyatakan bahwa anak yang diasuh oleh pola asuh demokratis cenderung tidak melakukan perundungan. Korua et al. (2015) mengklarifikasi bahwa anak yang diasuh dengan pola asuh otoriter cenderung melakukan perundungan karena teladan orang tuanya. Apabila pola asuh otoriter ini terus diterapkan di lingkungan keluarga maka anak dapat membentuk kepribadian yang kasar, tidak taat terhadap aturan baik di dalam rumah maupun di luar rumah seperti sekolah atau lingkungan bermain (Putri, 2018). Sehingga peneliti juga memberikan pertanyaan yang mengacu pada pola asuh yang dilakukan oleh orang tua untuk menilai bahwa pola asuh berperan penting membentuk kondisi afektif anak yang melakukan perundungan.

Selain pertanyaan tentang empati, peneliti juga fokus pada harga diri siswa. Matsumoto (2009) menjelaskan bahwa yang disebut sebagai harga diri merupakan saat individu mampu menilai dirinya sendiri dalam proses menerima dan menolak. Peningkatan harga diri pada siswa dimaksudkan agar siswa tidak menjadi korban perundungan. Saniya (2019) mengemukakan bahwa individu dengan harga diri rendah cenderung menjadi korban perundungan. Jadi, fokus peneliti juga meningkatkan harga diri siswa. Coopersmith (1967) mengemukakan bahwa individu dengan harga diri tinggi lebih mudah beradaptasi dengan lingkungannya dan memiliki ketahanan diri yang akan membantu individu terhindar dari perundungan. Hal tersebut juga dibuktikan dalam penelitian Wulandari et al. (2018) bahwa semakin rendah harga diri individu maka semakin tinggi pula perilaku perundungan.

Molly-Polly sebagai media pembelajaran berbasis permainan dipandang efektif sebagai upaya preventif terjadinya perundungan. Selain variabel penunjang yang dibangun melalui media ini seperti peningkatan empati dan harga diri, bentuk interaksi sebagai proses dalam bermain juga diperhatikan. Proses yang berlangsung melibatkan interaksi interpersonal sehingga selama permainan anak juga dapat berinteraksi serta menghubungkan perasaan atau perlakuan yang mereka alami antara dirinya sendiri, temannya, guru, orang tua, maupun orang-orang di sekitarnya. Interaksi interpersonal ini penting ditumbuh kembangkan sejak dini karena dinilai dapat mempererat hubungan peer khususnya di sekolah sehingga terwujud iklim sosial yang hangat dan jauh dari sikap antisosial dengan demikian perundungan dapat diminimalisir.

Media pembelajaran yang diberikan sejak dini menjadi modal bagi para orangtua maupun guru menjelaskan mengenai konsekuensi yang terdapat apabila perundungan terjadi. Hal ini semakin dinilai efektif karena menyesuaikan dengan karakteristik usia sekolah dasar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sulistyowati (2014) bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu pertama, senang bermain. Saat anak senang bermain terkhusus pada usia kelas rendah I-III sekolah dasar atau sederajat guru dituntut untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang ramah bermain pada anak. Kedua, senang bergerak. Jika dibandingkan dengan orang dewasa yang mampu mendengarkan dan menyimak materi pembelajaran selama berjam-jam lamanya, berbeda dengan anak yang cenderung aktif dan mudah bosan. Aktifitas yang membuat anak senantiasa bergerak mudah membuat anak memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Ketiga, merasa senang saat bekerja bersama kelompok. Anak usia sekolah dasar banyak belajar melalui lingkungan sosialnya sehingga penting baginya dalam melakukan sosialisasi atau bergaul dengan teman sebayanya. Proses pembelajaran yang sering dilakukan sehingga bersama kelompok merupakan aktifitas yang menyenangkan baginya yaitu ketika ia belajar bersama tentang cara mengikuti nilai atau aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar menerima tanggungjawab, belajar bersaing secara sehat dan lainnya. Guru dituntut untuk memberikan model pembelajaran yang memungkinkan anak lebih banyak menghabiskan waktu belajar secara kelompok. Keempat, senang melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar yang telah memasuki tahap operasional konkret tentu hal ini menjadikan anak mudah memahami pembelajaran apabila diberi kesempatan bertemu langsung dengan objek pembelajaran hingga ia mampu memainkan dan atau melakukannya sendiri dalam setiap percobaan pembelajaran. Guru dapat menyusun model pembelajaran yang aktif dimana anak terlibat langsung di dalamnya.

Karakteristik anak seperti yang telah disebutkan di atas mewujud pada saat permainan dalam molly-polly dilakukan di mana siswa memiliki antusias yang tinggi dan tertarik untuk turut dengan senang hati bermain. Rasa senang dan lingkungan belajar yang menjadi lebih ceria dan hangat saat memainkan media belajar molly-polly mampu memudahkan siswa dalam proses menangkap dan menerima pesan-pesan edukasi terkait perundungan. Media pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan oleh lebih dua orang mampu menumbuhkan hubungan interpersonal sekaligus komunikasi efektif anak sejak dini. Keefektifan komunikasi dan hubungan interpersonal yang hangat dapat berdampak pada tidak mudahnya anak merasa anti-pati pada orang di sekitarnya khususnya kepada teman sebayanya.

Penelitian ini memberikan implikasi secara akademis dan praktis. Implikasi akademis, penelitian ini bertujuan untuk memperluas kajian psikologi di bidang pendidikan melalui media pembelajaran yang mendidik untuk menghentikan perilaku perundungan pada siswa. Implikasi praktis, penelitian ini diharapkan menjadi acuan ilmiah kepada praktisi pendidikan dalam upaya mendidik perilaku anti perundungan melalui media pembelajaran Molly-Polly. Hal yang baru dalam penelitian ini yaitu pengembangan pada media pembelajaran yang menitikberatkan pada beberapa teori yang dapat mereduksi perilaku perundungan, yaitu empati dan harga diri yang dikemas dalam sebuah permainan yang dianggap minim resiko, desain interaktif dan menarik untuk anak usia sekolah dasar. Maka, berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Molly-Polly dipandang efektif digunakan untuk mengedukasi perilaku anti perundungan pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran Molly-Polly dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang perilaku perundungan serta membangun rasa empati dan juga harga diri. Hal ini dapat meminimalisir munculnya perilaku perundungan di kemudian hari. Pengembangan media pembelajaran Molly-Polly masih perlu ditingkatkan ke depannya dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya. Pertama, partisipan dalam penelitian ini hanya terdiri dari sejumlah sekolah dasar di Makassar. Hal ini dapat menimbulkan kendala dalam generalisasi, sehingga saran untuk penelitian selanjutnya yaitu melibatkan pesertadari berbagai daerah. Kemudian fitur-fitur yang ada pada media pembelajaran berbasis permainan ini masih perlu dikembangkan sehingga untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk menambahkan fitur-fitur lain agar anak semakin tertarik bermain.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji analisis didapatkan bahwa terjadi perubahan perilaku yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* sehingga menjadikan Molly-Polly dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif diberikan kepada siswa dalam mencegah perundungan dalam hal peningkatan pengetahuan tentang perundungan dan mewujud dalam sikap atau afektif. Sesuai dengan tujuannya, Molly-Polly dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak tentang perilaku perundungan untuk meminimalisir munculnya pelaku dan jika menjadi korban maka anak sudah mengetahui hal yang harus mereka lakukan. Penelitian ini memberikan implikasi secara akademis dan praktis. Implikasi akademis, penelitian ini bertujuan untuk memperluas kajian psikologi di bidang pendidikan melalui media pembelajaran yang mendidik untuk menghentikan perilaku perundungan pada siswa. Implikasi praktis, penelitian ini diharapkan

menjadi acuan ilmiah kepada praktisi pendidikan dalam upaya mendidik perilaku anti perundungan melalui media pembelajaran Molly-Polly.

REFERENSI

- Amalia, E., Nurbaiti, L., Affarah, W. S., and Kadriyan, H. (2019). Skrining dan edukasi pencegahan bullying pada siswa SMA Negeri di Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 1(2), 30-35.
- Analiya, T. R., and Arifin, R. (2022). Perlindungan hukum bagi anak dalam kasus bullying menurut Undang-Undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak di Indonesia. *Journal of Gender and Social Inclusion in Muslim Societies*, 3(1), 36-54.
- Andayani, T. R. (2016). Studi meta-analisis: Empati dan bullying. *Buletin Psikologi*, 20(1-2), 36-51.
- Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., & Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance, interpersonal success, happiness, or healthier lifestyles?. *Psychological science in the public interest*, 4(1), 1-44.
- Cahyaningrum, V. D., Handarini, D. M., and Simon, I. M. (2018). Pengembangan panduan pelatihan empati menggunakan teknik sinema edukasi untuk mencegah perilaku bullying siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 139-145.
- Campbell, M. A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise?. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 15(1), 68-76.
- Chaux, E., Molano, A., & Podlesky, P. (2009). Socio-economic, socio-political and socio-emotional variables explaining school bullying: a country-wide multilevel analysis. *Aggressive Behavior*, 35, 520-529.
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedent of self esteem*. W. H. Freeman and Company.
- Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10 (85), 1-19.
- De Bruyn, E. H., Cillessen, A. H. N., and Wissink, I. B. (2010). Associations of peer acceptance and perceived popularity with bullying and victimization in early adolescence. *Journal of Early Adolescence*. 30(4), 543-566.
- Dwipayanti, I. A. S., dan Indrawati, K. R. (2014). Hubungan antara tindakan bullying dengan prestasi belajar anak korban bullying pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 251-260.
- Evans, C. B. R., Smokowski, P. R., Rose, R. A., Mercado, M. C., and Marshall, K. J. (2019). Cumulative bullying experiences, adolescent behavioral and mental health, and academic achievement: An integrative model of perpetration, victimization, and bystander behavior. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 2415-2428.
- Fanti, K. A., & Heinrich, C. C. (2015). Effects of self-esteem and narcissism on bullying and victimization during early adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 35(1), 5-29.
- Farrington, D. P., and Ttofi, M. M. (2011). Bullying as a predictor of offending, violence and later life outcomes. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 21(2), 90-98.
- Healy, K. L., Sanders, M. R., and Iyer, A. (2013). Parenting practices, children's peer relationships and being bullied at school. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 127-140.

- Hurlock, E. B. (1953). *Developmental psychology*. Mc-Graw-Hill
- Irwanto, M. S. H., Suryarnto, and Matulesy, A. (2019). Correlation between conformity and verbal abuse tendency behavior through self-esteem. *Psikologia: Jurnal Psikologi*, 4(1), 1-8.
- Iswara, W., Gunawan, A., dan Dalifa. (2018). Pengaruh bahan ajar muatan lokal mengenal potensi bengkulu terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal PGSD*, 11(1), 1-7.
- Jasmadi, J., dan Azzama, A. (2017). Hubungan harga diri dengan perilaku konsumtif remaja di Banda Aceh. *Psikoislamedi: Jurnal Psikologi*, 1(2), 325-334.
- Korua, S., Kanine, E., dan Bidjuni, H. (2015). Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku *bullying* pada remaja SMK Negeri 1 Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112963.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKNn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Jolliffe, D., & Farrington, D. P. (2004). Empathy and offending: A systematic review and meta-analysis. *Aggression and Violent Behavior*, 9(5), 441-476.
- Limilia, P., dan Prihandini, P. (2019). Penyuluhan stop bullying sebagai pencegahan perundungan siswa di SD negeri sukakarya, arcamanik-bandung. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(01), 12-16.
- Mirnayenti, M., Syahniar, S., dan Alizamar, A. (2015). Efektivitas layanan informasi menggunakan media animasi meningkatkan sikap anti bullying peserta didik. *Konselor*, 4(2), 84.
- Olweus, D. (1994). Annotation: Bullying at school: Basic facts and effects of a school based intervention program. *Child Psychology*, 35(7), 1171-1190.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self esteem. *Journal of School Health*, 80(12), 614-621.
- Piaget, J. (1929). *The child's conception of the world*. Routledge
- Priyatna, A. (2010). *Lets end bullying*. Elex Media Komputindo.
- Puspita, R. S. D., dan Gumelar, G. (2014). Pengaruh empati terhadap perilaku prososial dalam berbagi ulang informasi atau retweet kegiatan sosial di jejaring sosial twitter. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 3(1), 1-7.
- Puspitasari, D., Maulida, H., and Nofiyanto, N. (2019). DST (digital storytelling) to familiarize 'stop bullying' cases among elementary school aged-children. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 195.
- Putri, F. R. (2018). Hubungan pola asuh otoriter terhadap perilaku perundungan pada remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(2), 101-108.
- Putri, F., dan Suyanto, T. (2016). Strategi guru dalam mengatasi perilaku bullying di SMP Negeri 1 Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 62-76.
- Riauskina, I. I., Djuwita, R., & Soesetio, S. R. (2005). Gencet-gencetan" di mata siswa/siswi kelas 1 SMA: Naskah kognitif tentang arti, skenario, dan dampak" gencet-gencetan". *Jurnal Psikologi Sosial*, 12(01), 1-13.
- Saniya. (2019). Dampak perilaku bullying terhadap harga diri (self esteem) remaja di pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Abdurrah Dirinya*, 3(73), 8-16.

- Savitri, J. M., Nugraha, N. D., Kreatif, F. I., Telkom, U., dan Asuh, P. (2018). Perancangan motion graphic sebagai media edukasi bullying anak untuk orangtua motion graphic design as child bullying educational media for ilustrasi warna typografi 4. *Data Khalayak Sasaran*. 5(1), 322–329.
- Srisayekti, W., Setiady, D. A., dan Sanitioso, R. B. (2015). Harga-diri (self-esteem) terancam dan perilaku menghindar. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 141–156.
- Sulistiyowati, E. (2014). Penggunaan permainan dalam pembelajaran perkalian di kelas IISD/MI. *Al-Bidayah*, 6(2), 143–158.
- Sullivan, K. (2011). *The anti-bullying handbook*. Oxford University Press.
- Uba, I., Yaacob, S. N., Juhari, R., and Talib, M. A. (2010). Effect of self-esteem on the relationship between depression and bullying among teenagers in Malaysia. *Asian Social Science*. 6(12), 77-85.
- Upright, R. L. (2002). To tell a tale: The use of moral dilemmas to increase empathy in the elementary school child. *Early Childhood Education Journal*, 30(1), 15-20.
- Widyaningrum, A. (2018). Lagu anak sebagai preventif perilaku bullying. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 186–193.
- Williford, A., Boulton, A. J., Forrest-Bank, S. S., Bender, K. A., Dieterich, W. A., and Jenson, J. M. (2016). The effect of bullying and victimization on cognitive empathy development during the transition to middle school. *Child and Youth Care Forum*. 45, 525-541.
- Wulandari, R., Dwikurnaningsih, dan Loekmono, L. (2018). Hubungan antara harga diri dengan pelaku perilaku perundungan siswa kelas VIII SMPN 2 Tenganan. *Jurnal Psikologi Konseling*, 13(2), 249–260.
- Wolke, D., Copeland, W. E., Angold, A., & Costello, E. J. (2013). Impact of bullying in childhood on adult health, wealth, crime, and social outcomes. *Psychological science*, 24(10), 1958-1970.
- Yusuf, L., dan Bagus, C. (2012). Harga diri pada remaja menengah putri di SMA Negeri 15 Kota Semarang. *Journal Nursing Studies*, 1(1), 225–230.