

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah berada pada tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, di mana interaksi dengan teman sebaya berperan penting dalam pembentukan kepribadian, harga diri, dan keterampilan sosial. Namun, interaksi yang diwarnai perilaku intimidasi, ejekan, pengucilan, serta kekerasan fisik atau verbal yang dilakukan secara sengaja dan berulang dapat memicu terjadinya *bullying*, yang berdampak negatif terhadap proses belajar dan perkembangan psikologis anak (Borualogo *et al.*, 2024). *Bullying* di lingkungan sekolah merupakan permasalahan serius karena tidak hanya menurunkan prestasi belajar, tetapi juga menimbulkan dampak psikologis seperti rasa takut, stres, dan tekanan emosional berkepanjangan. Kondisi ini sering diperparah oleh anggapan bahwa *bullying* merupakan hal yang wajar, sehingga banyak siswa memilih untuk diam sebagai saksi, yang pada akhirnya membuat perilaku tersebut terus berulang dan sulit dihentikan (Ningsih *et al.*, 2024).

Bullying merupakan permasalahan sosial dan kesehatan yang masih menjadi isu serius di kalangan anak dan remaja secara global. Berdasarkan *survei Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)* tahun 2021/2022, tercatat sekitar 16% anak usia 11–15 tahun mengalami *cyberbullying* dan 11% mengalami *bullying* di sekolah, sementara 12% lainnya pernah menjadi pelaku *cyberbullying* (WHO, 2024). Fenomena serupa juga terjadi di

Indonesia, di mana survei UNICEF Indonesia menunjukkan bahwa 45% remaja pernah mengalami *cyberbullying*, terutama melalui media sosial dan penyebaran konten pribadi tanpa izin, serta sebagian besar korban tidak melaporkan kejadian tersebut kepada orang dewasa (UNICEF Indonesia, 2020). Tingkat nasional, hasil Asesmen Nasional tahun 2022 menunjukkan bahwa sebanyak 36,31% siswa di Indonesia berpotensi mengalami *bullying* di sekolah, dengan bentuk yang paling sering terjadi berupa ejekan, pengucilan, dan kekerasan fisik ringan (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan data resmi Komisi Perlindungan Anak Indonesia sepanjang tahun 2023 hingga 2025, angka kekerasan dan perundungan terhadap anak menunjukkan tren eskalasi yang signifikan. Pada tahun 2023, KPAI menyoroti tingginya kasus pelanggaran perlindungan anak, termasuk kasus *bullying*/perundungan di lingkungan pendidikan. Memasuki tahun 2024, KPAI mencatat sebanyak 2.057 kasus pelanggaran hak anak, dengan sebagian besar berkaitan dengan kekerasan terhadap anak dan masalah di lingkungan pendidikan (KPAI, 2024). Puncak krisis perlindungan anak di ranah pendidikan terlihat dalam Laporan Akhir Tahun KPAI tahun 2025. KPAI mencatat total 2.031 kasus pelanggaran hak anak yang berdampak pada 2.063 anak. Selain itu, korban anak perempuan mendominasi sebesar 51,5 persen, sedangkan anak laki-laki sebesar 47,6 persen (KPAI, 2026).

Permasalahan perundungan juga tampak nyata di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Data DP3AP2 DIY mencatat sebanyak 1.326 korban kekerasan pada tahun 2024, dengan 504 di antaranya merupakan anak usia

0–17 tahun. Salah satu bentuk kekerasan yang menonjol adalah perundungan, baik secara fisik, verbal, sosial, seksual, maupun melalui media digital (siga.jogjaprovo.go.id). Tercatat melalui Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, dan Pengendalian Penduduk (DP3AP2) DIY yang menghimpun total 1.152 korban kekerasan terhadap perempuan dan anak sepanjang tahun 2025. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan DP3AP2KB Kabupaten Bantul yang mencatat 94 kasus kekerasan terhadap anak sepanjang tahun 2024, di mana lebih dari 50% kasus disebabkan oleh perundungan di sekolah. Data ini menunjukkan bahwa *bullying* masih menjadi faktor dominan dalam kekerasan terhadap anak di wilayah Bantul dan memerlukan perhatian yang serius dalam upaya pencegahannya (HarianJogja.com, 2025).

Tingginya angka *bullying* pada anak sekolah dasar menunjukkan pentingnya upaya pencegahan sejak dini melalui edukasi yang sistematis dan berkelanjutan. Edukasi pencegahan *bullying* diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai dampak negatif perundungan, menumbuhkan empati, serta membentuk sikap saling menghargai dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. Penelitian (Wulandari *et al.*, 2025) menunjukkan bahwa edukasi melalui sosialisasi interaktif dan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman anak tentang *bullying* serta menurunkan kejadian perundungan hingga 25–30% di sekolah, sehingga penggunaan media edukatif inovatif menjadi strategi penting dalam upaya pencegahan *bullying*.

Salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Spin-Bull*, yaitu permainan edukatif berbentuk roda putar (*spinner*) yang berisi pertanyaan, pernyataan, atau skenario terkait bentuk-bentuk *bullying* dan upaya pencegahannya. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi, terlibat dalam diskusi, serta mengembangkan empati dan perilaku prososial.

Pembelajaran berbasis permainan seperti *Spin-Bull* sejalan dengan karakteristik anak sekolah dasar yang lebih mudah memahami konsep sosial dan moral melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Selain meningkatkan keterlibatan belajar, media permainan juga dapat memperkuat interaksi antarsiswa serta membantu mereka mempraktikkan perilaku positif dalam suasana yang menyenangkan, sehingga lebih efektif dibandingkan metode ceramah atau penjelasan teoritis.

Efektivitas pembelajaran berbasis permainan ini didukung oleh hasil penelitian (Nailus Sa *et al.*, 2024) yang menunjukkan penggunaan media permainan *Spinning Wheel* terbukti mampu meningkatkan fokus serta mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa media permainan seperti *Wheel of Fortune* efektif meningkatkan hasil belajar, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor *post-test* pada lebih dari 70–80% peserta didik setelah intervensi diberikan (Ing *et al.*, 2025). Oleh karena itu,

penggunaan media *Spin-Bull* diharapkan dapat menjadi strategi edukatif yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Kadipiro terhadap siswa kelas 4 dan 5, diperoleh temuan bahwa rata-rata 66,6% siswa pernah melakukan tindakan *bullying* dalam bentuk verbal, fisik, maupun sosial. Selain itu, masih banyak siswa yang pernah merasakan menjadi korban *bullying* (80,5%) serta menyaksikan temannya mengalami perundungan (95,1%), dan beberapa siswa yang belum pernah mendapatkan edukasi mengenai *bullying*. Hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas 4–5 menunjukkan bahwa edukasi *bullying* terakhir dilaksanakan pada tahun 2024 menggunakan media *PowerPoint* dengan metode satu arah, sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa dan menimbulkan kejenuhan. Akibatnya, pemahaman siswa belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku sehari-hari, serta belum pernah diterapkan media pembelajaran interaktif seperti permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah memahami konsep *bullying* secara umum, perilaku perundungan masih cukup tinggi, sehingga edukasi yang diberikan belum optimal dan belum sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media *Spin-Bull* Terhadap Tingkat

Pengetahuan Pencegahan *Bullying* Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *Spin-Bull* dapat meningkatkan pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media *Spin-Bull* terhadap tingkat pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Diketahui karakteristik responden meliputi usia dan jenis kelamin
- b. Diketahui tingkat pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan edukasi pencegahan *bullying* melalui media *Spin-Bull* pada kelompok intervensi.
- c. Diketahui tingkat pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan edukasi pencegahan *bullying* melalui *powerpoint* pada kelompok pembanding
- d. Diketahui adanya perbedaan hasil pengetahuan tentang *bullying* pada kelompok intervensi dan kelompok pembanding.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam lingkup keperawatan anak yang berfokus mengetahui penggunaan media *Spin-Bull* terhadap tingkat pengetahuan pencegahan *bullying* pada anak usia sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul. Responden pada penelitian ini yakni siswa kelas IV-V dengan waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari 2026

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu keperawatan anak, sebagai langkah untuk meningkatkan pemahaman tentang pencegahan *bullying* di kalangan anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Sekolah di SD Negeri 2 Kadipiro Bantul

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta menumbuhkan kesadaran anak tentang pencegahan *bullying*.

b. Bagi Guru SD Negeri 2 Kadipiro Bantul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pendukung dan alternatif media pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan kesehatan mengenai pencegahan *bullying* di jenjang pendidikan sekolah dasar.

c. Bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah yang

mendukung proses pembelajaran dan pengembangan wawasan di bidang keperawatan anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi inovasi yang mendorong pengembangan studi lebih lanjut mengenai edukasi pencegahan *bullying* pada anak-anak usia sekolah dasar.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Variabel	Desain dan metode penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Yew Kwong Ing, Nur Anil Sulaiman, Harwati Hashim (University Kebangsaan Malaysia, 2025) Spelling Learning via Wheel of Fortune among Upper Primary Pupils in ESL Classroom	Variabel independent : Penggunaan media Wheel of Fortune Variabel dependent : Kemampuan mengeja	Metode penelitian yang diterapkan : <i>pre-experimental</i> . Desain penelitian yang diterapkan : <i>one-group pretest-posttest</i> . Teknik pengambilan sampel : <i>purposive sampling</i> . Data dianalisis dengan pendekatan secara deskriptif dan inferensial, menggunakan uji-t (<i>Independent Sample T-Test</i>).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif " <i>Wheel of Fortune</i> " memiliki dampak positif terhadap kemampuan mengeja siswa sekolah dasar. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil ujian akhir (<i>post-test</i>) yang signifikan ($p = 0.002 < 0.05$). Lebih dari 80% siswa mencapai nilai yang memenuhi syarat setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.	Persamaan dengan peneliti berada pada variabel independent nya yakni menggunakan media permainan spinning wheel	Perbedaan dengan peneliti berada pada variabel dependent nya yakni Kemampuan mengeja Metode penelitian yang diterapkan : <i>pre-experimental</i> . Teknik pengambilan sampel : <i>purposive sampling</i> . Desain penelitian yang diterapkan : <i>one-group pretest-posttest</i> .

2.	Difa Jeni Novela & Elise Muryanti (2023) The Effectiveness of Spinning Wheel Games in Introducing English Vocabulary in Children in Kindergarten”	Variabel independent : Penggunaan media permainan Spinning Wheel Variabel dependent : Tingkat kemampuan menguasai kosakata Bahasa Inggris (<i>vocabulary</i>)	Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i> Desain penelitian yang diterapkan : <i>pre-test dan post-test control group design</i> . Teknik pengambilan sampel : <i>Cluster sampling</i> Menggunakan analisis data uji-t (<i>Independent Sample T-Test</i>)	Studi ini membuktikan bahwa penerapan media permainan edukatif " <i>Spinning Wheel Game</i> " dampak signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$) dengan nilai <i>effect size</i> mencapai 1,77 yang tergolong dalam kategori tinggi. Data tersebut menegaskan adanya perbedaan capaian yang mencolok antara kelompok siswa yang belajar menggunakan media permainan ini dibandingkan dengan kelompok kontrol.	Persamaan dengan peneliti berada pada variabel independent nya yakni menggunakan media permainan spinning wheel Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i> Desain yang diterapkan : <i>pre-test dan post-test control group design</i>	Perbedaan dengan peneliti berada pada variabel dependent nya yakni Tingkat kemampuan menguasai kosakata Bahasa Inggris (<i>vocabulary</i>) pada anak usia dini. Teknik pengambilan sampel : <i>Cluster sampling</i>
3.	Citra Nailus Sa'ida Rahma & Sri Sumaryati (2024) Pengaruh Penerapan Model Game-Based Learning Berbantuan Media Spin or Skip terhadap Motivasi	Variabel independent : menggunakan media Spin or Skip Variabel dependent : Motivasi berprestasi peserta didik	Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i> Desain yang diterapkan : <i>nonequivalent control group design</i>	Berdasarkan analisis statistik, ditemukan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media <i>Spin or Skip</i> terhadap motivasi berprestasi siswa. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai $p = 0.000 (< 0.05)$.	Persamaan dengan peneliti berada pada variabel independent nya yakni menggunakan media <i>Spin or Skip</i> Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i>	Perbedaan dengan peneliti terletak pada variabel dependent nya yakni Motivasi berprestasi peserta didik Teknik pengambilan

	Berprestasi Peserta Didik		<p>Teknik pengambilan sampel : <i>Purposive sampling</i></p> <p>Menggunakan analisis data Uji prasyarat (normalitas & homogenitas), lalu uji-t (<i>Independent Sample T-Test</i>)</p>		<p>Desain yang diterapkan : <i>nonequivalent control group design</i></p>	<p>sampel : <i>Purposive sampling</i></p>
4.	Noer Intan Oktavia, Sutarno, Khusnul Khotimah (2025) Effectiveness of Gamification-Based Learning Application to Prevent <i>Bullying</i> Behavior in Elementary School	<p>Variabel independent : Aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi (UNIGUARD)</p> <p>Variabel dependent : Tingkat pemahaman dan kesadaran siswa tentang pencegahan <i>bullying</i></p>	<p>Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i></p> <p>Desain yang diterapkan : <i>one-group Pretest-posttest</i></p> <p>Teknik pengambilan sampel : <i>saturated sampling</i></p> <p>Menggunakan analisis data uji t pasangan sampel, serta analisis N-gain untuk</p>	<p>Pemanfaatan aplikasi berbasis gamifikasi terbukti memberikan pengaruh positif dalam mengedukasi siswa sekolah dasar mengenai pencegahan perundungan (<i>bullying</i>). Temuan ini didasarkan pada peningkatan skor yang substansial, dari rata-rata <i>pretest</i> sebesar 52,33 menjadi 87 pada <i>posttest</i>, dengan selisih kenaikan 35,18 poin. Hasil uji <i>paired sample t-test</i> yang menghasilkan nilai $p < 0,001$ mempertegas signifikansi temuan tersebut. Selain itu, perolehan nilai rata-rata <i>N-gain</i> sebesar 0,71 menempatkan efektivitas</p>	<p>Persamaan dengan peneliti berada pada variabel <i>dependent</i> nya yakni tingkat pemahaman tentang pencegahan <i>bullying</i></p>	<p>Perbedaan dengan peneliti berada pada variabel <i>independent</i> nya yakni Aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi (UNIGUARD)</p> <p>Teknik pengambilan sampel : <i>saturated sampling</i></p> <p>Desain yang diterapkan : <i>one group Pretest-posttest</i></p>

			mengetahui seberapa efektif metode tersebut.	aplikasi ini dalam kategori tinggi untuk meningkatkan pemahaman siswa.		
5.	Linga Anita Tangkudung, Sylvia Sonya Tampi, dan Yulita J. Sakung (2025) Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Waterfall Card terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Pencegahan <i>Bullying</i> pada Anak Sekolah di SD GMIM 1 Kakaskasen	Variabel independent : penggunaan media Waterfall Card Variabel dependent : Tingkat pengetahuan dan sikap pencegahan <i>bullying</i>	Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i> Desain yang diterapkan : <i>pre-test dan post-test control group design</i> . Teknik pengambilan sampel : <i>random sampling</i> Menggunakan analisis data <i>Wilcoxon</i>	Pemanfaatan media "Waterfall Card" dalam edukasi pencegahan <i>bullying</i> terbukti efektif dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan skor yang signifikan setelah intervensi diberikan, dengan nilai ($p = 0.001 < 0.05$ untuk pengetahuan dan $p = 0.002 < 0.05$ untuk sikap). Pasca-intervensi, mayoritas responden menunjukkan penguasaan materi dan sikap yang positif terhadap upaya pencegahan perundungan.	Persamaan dengan peneliti berada pada variabel <i>dependent</i> nya yakni tingkat pengetahuan tentang pencegahan <i>bullying</i> Metode penelitian yang diterapkan : <i>Quasi eksperimen</i> Desain yang diterapkan : <i>pre-test dan post-test control group design</i> .	Perbedaan dengan peneliti berada pada variabel <i>independent</i> nya yakni menggunakan media <i>Waterfall Card</i> Teknik pengambilan sampel : <i>random sampling</i>