

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah adalah anak dengan usia 6-12 tahun, dimana pada usia ini anak memperoleh dasar pengetahuan dan keterampilan untuk keberhasilan penyesuaian diri anak pada kehidupan dewasanya. Sekolah menjadi pengalaman inti pada anak, karena dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua, teman sebaya, dan orang lainnya (Wong, et al. dalam Hockenberry, et. al., 2016). Pada usia ini anak suka berkelompok (*gang age*), anak sudah mulai mengalihkan perhatian dari hubungan intim dalam keluarga dan mulai berkerjasama dengan teman dalam bersikap atau belajar, dengan demikian Anak usia sekolah mulai dominan menghabiskan waktu dengan teman sebayanya (Hurlock, 2007).

Menurut Hurlock (2007) kenakalan pada anak usia sekolah ialah anak cenderung membolos, merokok, mencuri, dan melakukan bullying pada teman sebaya. Bullying merupakan fenomena yang tersebar di seluruh dunia. Prevalensi bullying diperkirakan 8% hingga 50% di beberapa negara Asia, Amerika, dan Eropa (Soedjatmiko dkk, 2013). Jessamyn (2014) mengungkapkan pada tahun 2014 sebanyak 16,5% siswa di Amerika Serikat terpapar dengan perilaku bullying. Untuk kasus bullying Indonesia menjadi Negara dengan peringkat ke dua dalam kejadian bullying (WHO, 2013).

korban bullying lebih banyak menimpa anak yang berusia sekolah dasar yang berusia (9-12 tahun) 53%, usia (13-15 tahun) 38%, dan usia (15-18 Tahun) 36% (Rohman, 2016). Hal ini didukung oleh penelitian Pratiwi (2008) yang menyatakan faktor yang paling kuat dalam masalah perilaku menyimpang siswa bullying adalah peer group (teman sebaya).

Menurut Qodar (2015) dalam Arofa, dkk (2018) menyatakan bahwa Indonesia menjadi urutan pertama pada riset yang dilakukan oleh LSM Plan International dan International Center for Research on Women (IRCW) terkait bullying, riset ini dilakukan di beberapa negara dikawasan Asia. Sebanyak 84% anak di Indonesia mengalami bullying di sekolah.

Selain itu data dari Junior Chamber International (JCI) mencatat sekitar 40 persen pelajar di Kota Bogor, Jawa Barat, menjadi korban bullying. Sebanyak 30 sampai 40 persen dari korban bullying masih berusia SD, SMP, dan SMA. Bullying sering terjadi ketika seorang anak mempunyai kekurangan, baik secara fisik maupun mental (Ariefana, 2016).

Data KPAI mencatat anak berhadapan hukum mengalami peningkatan, total di periode bulan Januari-25 April 2016 ada 298 kasus. Ada meningkat 15 persen dibandingkan dengan 2015, sebanyak 298 kasus itu menduduki peringkat paling tinggi anak berhadapan dengan hukum. Diantaranya ada 24 kasus anak sebagai pelaku kekerasan fisik (Rismawan, 2016).

Dengan gaya hidup yang berubah dari generasi baru, lebih banyak program intervensi untuk anak-anak yang dipilih pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Pendidikan game didefinisikan sebagai “permainan yang

melibatkan pengguna dan berkontribusi pada pencapaian tujuan yang terdefinisi selain hiburan murni“ (Nieh & Wu, 2018).

Menurut Garris, et al dalam Nieh & Wu (2018) model pembelajaran berbasis permainan, ketika siswa belajar dengan bermain game, belajar terjadi tidak hanya selama instruksi dan debriefing oleh fasilitator tetapi melalui pengalaman yang didapat selama siklus permainan. Pemain termotivasi untuk memainkan game beberapa kali, memungkinkan mereka untuk mengalami strategi yang berbeda. Hal ini dapat membantu siswa untuk berlatih dan menjadi lebih baik dan akrab dengan materi tersebut.

Selain memberikan pengetahuan, game edukasi bisa juga menjadi alat yang efektif dan inovatif untuk intervensi mengubah perilaku. Bermain peran selama pertandingan dapat mempromosikan latihan peran. Ketika pemain ditugaskan peran beberapa kali dalam permainan, *self-efficacy* mereka dan niat perilaku di dunia nyata juga meningkat. Beberapa game edukasi dikembangkan untuk tujuan pro sosial. Individu yang memainkan game yang mendorong perilaku altruistik dilaporkan lebih sedikit menunjukkan perilaku menyakiti dan lebih menunjukkan perilaku membantu dibandingkan dengan mereka yang memainkan game kekerasan dan netral (Nieh & Wu, 2018).

Menurut Hromek & Roffey (2009) bermain game pro sosial juga lebih meningkatkan kemauan untuk membantu, dibandingkan hanya menonton pertandingan. Dalam permainan kolaboratif, pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan bukannya bersaing satu sama lain. Untuk keberhasilan permainan kolaboratif, pemain perlu mempraktek pengaturan

diri dan keterampilan sosial. Ini membuat pembelajaran berbasis game sangat cocok untuk sosial dan pembelajaran emosional.

Backlund dan Hendrix (2013) mengulas 40 program permainan intervensional dan ditemukan bahwa 72,5% dari program memiliki efek yang signifikan pada evaluasi hasil. Meskipun sebagian besar literatur permainan berbasis pembelajaran mengacu pada permainan komputer, format permainan tidak terbatas pada perangkat elektronik. Mandryk dan Maranan (2002) membandingkan *board game* dan game komputer tentang pendidikan gizi pada anak-anak dan menyarankan bahwa *board game* dapat menyediakan komunikasi tatap muka tambahan dan meningkatkan kemampuan interpersonal. Bermain permainan papan atau *board game* dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, belajar untuk mengontrol perilaku dan emosi, dan yang paling penting, untuk berlatih bagaimana caranya berinteraksi dengan orang lain. Berg dalam Gallo-Lopez L dan Schaefer CE (2005) telah mengembangkan permainan kartu yang dimainkan pemain dapat memperoleh token dengan menjawab pertanyaan terkait pengganggu, korban, dan penonton.

Data dari Polresta Padang dalam Johani (2017) pada bulan Januari - Mei 2017 dilaporkan sebanyak 44 kasus bullying berupa tindakan penganiayaan, pemalakan dan pelecehan, dan perbuatan tidak menyenangkan disekolah baik ditingkat SD, SMP, SMA. Data tersebut menunjukkan 5 kasus bullying pada siswa sekolah dasar, 13 kasus bullying pada siswa menengah pertama, 26 kasus bullying pada siswa menengah atas.

Hasil studi pendahuluan melalui penyebaran kuesioner pada tanggal 7 November 2018 di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah didapatkan data bahwa dari 116 siswa, 39 murid (35,5%) yang pernah melakukan sesuatu untuk memulai perkelahian dengan teman, 38 murid (34,5%) yang pernah mendorong atau memukul teman di sekolah, 53 murid (48,2%) yang pernah di perlakukan jahat atau di bully oleh temannya, dan 46 murid (41,8%) yang pernah melihat banyak teman yang diperlakukan jahat oleh teman lain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana *Collaborative Board Game* dapat meningkatkan pengetahuan siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang mengenai perilaku *bullying*?
2. Bagaimana *Collaborative Board Game* dapat meningkatkan sikap empati pada siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang terkait perilaku *bullying*?
3. Bagaimana *Collaborative Board Game* dapat membantu menurunkan perilaku *bullying* pada siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menggambarkan pelaksanaan asuhan keperawatan yang komprehensif

terhadap siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang terkait perilaku *bullying*

2. Tujuan Khusus

- a. Melakukan pengkajian mengenai perilaku *bullying* pada siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- b. Merumuskan diagnosa keperawatan dengan masalah *bullying* pada siswa SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- c. Menetapkan intervensi keperawatan menggunakan *Collaborative Board Game* yang dapat diberikan pada siswa dengan masalah *bullying* di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- d. Melakukan implementasi tindakan keperawatan pada siswa dengan masalah *bullying* menggunakan *Collaborative Board Game* di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang.
- e. Melakukan evaluasi terhadap implementasi *Collaborative Board Game* yang sudah dilakukan pada siswa dengan masalah *bullying* di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- f. Melakukan analisa kasus anak usia sekolah dengan masalah *bullying* di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- g. Melakukan pelaksanaan manajemen kasus anak usia sekolah di komunitas menggunakan *Collaborative Board Game* di SDN 30 Cubadak Air Lubuk Lintah Padang
- h. Melakukan analisa manajemen kasus anak usia sekolah di komunitas menggunakan *Collaborative Board Game* di SDN 30 Cubadak Air

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai pengembangan sumber referensi mahasiswa dalam hal perawatan komprehensif dan menambah pengalaman mahasiswa dalam merawat anak usia sekolah dengan masalah *bullying* dengan cara penerapan *Collaborative Board Game*.

2. Bagi Pelayanan Keperawatan

Menjadi bahan masukan bagi tenaga keperawatan sebagai pilihan intervensi menggunakan *Collaborative Board Game* dalam memberikan asuhan keperawatan pada anak usia sekolah dengan masalah *bullying*.

3. Bagi Institusi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas

a. Diharapkan hasil karya tulis ilmiah ini dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam praktik keperawatan yang berhubungan dengan anak usia sekolah dengan masalah *bullying*

b. Hasil laporan ilmiah akhir ini dapat menjadi informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama bagi mahasiswa yang ingin meneliti penerapan asuhan keperawatan anak usia sekolah dengan masalah *bullying* dengan cara penerapan *Collaborative Board Game*.