

PENGEMBANGAN METODE PERMAINAN PUZZLE EDUKASI “MACOA” (ANTI BULLYING UNTUK REMAJA PUTRI)

Lidya Destia, Lutfiah Nirwana Sultan, Wervia Aulia Kusoema, Fitri Khasanah, Hardiyati, Masnaeni Ahmad*

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Mamuju, Jl. Poros Mamuju Kalukku KM 16 Tadui, Mamuju, Sulawesi Barat 91551, Indonesia

*masnaeniahmad@poltekkesmamuju.ac.id

ABSTRAK

Remaja mengalami perubahan dalam interaksi di lingkungan sosial berdampak pada perilaku remaja. Berbagai tekanan yang didapatkan remaja. Bullying merupakan salah satu bentuk perilaku kekerasan di mana ada paksaan psikologis atau tindakan fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih "lemah" oleh individu maupun kelompok. Penelitian ini penting karena fenomena ini telah menjadi masalah serius. Pendekatan untuk mengubah perilaku kekerasan dengan meningkatkan pengetahuan melalui edukasi sehingga menimbulkan kesadaran mengubah perilaku menggunakan media puzzle. Siswa bersemangat, tidak bosan untuk memahami informasi tentang perilaku bullying. Tujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan puzzle edukasi terhadap pemahaman bullying melalui pengembangan permainan puzzle edukasi “MACOA”. Penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan menggunakan rancangan pretest – posttest group desain. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Mamuju dengan melibatkan 30 sampel. Cara pengambilan sampel yaitu simple random sampling atau pengambilan acak sederhana. Penelitian ini dilaksanakan 6 tahapan, yaitu identifikasi fenomena bullying pada remaja putri, desain puzzle, uji coba puzzle, refleksi perasaan dan persepsi peserta permainan puzzle, post test dan skoring, dan penyelesaian media puzzle edukasi “MACOA”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ada perbedaan pemahaman tentang bullying antara sebelum permainan puzzle edukasi dan setelah permainan puzzle edukasi pada kelompok intervensi.

Kata kunci: bullying; edukasi; pengembangan; puzzle; putri; remaja

DEVELOPMENT OF THE "MACOA" EDUCATIONAL PUZZLE GAME METHOD (ANTI-BULLYING FOR TEENAGE WOMEN)

ABSTRACT

Adolescents experience changes in interactions in the social environment that have an impact on adolescent behavior. Teenagers experience various pressures. Bullying is a form of violent behavior where there is psychological coercion or physical action against a person or group of people who are "weaker" by an individual or group. This research is important because this phenomenon has become a serious problem. An approach to changing violent behavior by increasing knowledge through education so as to raise awareness of changing behavior using puzzle media. Students are enthusiastic, not bored to understand information about bullying behavior. The aim is to determine the effect of the educational puzzle game method on understanding bullying through the development of the educational puzzle game "MACOA". This research is a quantitative experiment using a pretest - posttest group design. This research was carried out at SMPN 2 Mamuju involving 30 samples. The sampling method is simple random sampling or simple random sampling. This research carried out 6 stages, namely identifying the phenomenon of bullying in young women, puzzle design, puzzle testing, reflection on the feelings and perceptions of puzzle game participants, post test and scoring, and completion of the "MACOA" educational puzzle media. The results of the study revealed that there was a difference in understanding about bullying between before the educational puzzle game and after the educational puzzle game in the intervention group.

Keywords: bullying; development; education; girls; puzzle; teenagers

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak menuju dewasa. Menurut WHO, remaja adalah seseorang yang berusia sekitar 10 hingga 19 tahun, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10 hingga 24 tahun dan belum menikah. Pada masa remaja akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang disebut masa pubertas. Dimana pada masa ini akan mengalami perubahan yang sangat menonjol yang dalam hubungannya dengan interaksi di lingkungan sosial akan berdampak pada perilaku remaja. Masa pubertas ini adalah masa yang singkat pada remaja akan tetapi pada beberapa orang dianggap sebagai masa yang sulit bagi remaja dan berpengaruh pada keadaan fisik dan psikologis remaja pada masa yang akan datang (Yunalia, 2019). Pubertas berlangsung lebih cepat pada anak perempuan dibandingkan pada anak laki-laki. Efek pubertas pada anak perempuan lebih cepat karena mereka lebih cepat dewasa daripada anak laki-laki. Perubahan masa pubertas pada remaja putri ini berdampak pada kebebasan diri mereka terhadap tekanan dari orang tua dan orang-orang sekitarnya. Perubahan-perubahan yang terjadi ini berdampak pada sikap dan perilaku remaja, seperti hilangnya kepercayaan diri. Tekanan dan kritikan yang terus-menerus dari orang tua dan teman-temannya membuat daya tahan fisik menurun akibat kurangnya rasa percaya diri dan sikap optimis mereka (Ifdil et al., 2017). Dimasa pubertas ini tekanan yang didapatkan dari orang-orang sekitar termasuk teman sebaya atau teman sekolah bisa menimbulkan perilaku intimidasi.

Bullying adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya (Zakiyah et al., 2017). Bullying merupakan salah satu bentuk perilaku kekerasan di mana ada paksaan psikologis atau tindakan fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih "lemah" oleh seseorang atau sekelompok orang. Pengganggu biasa yang disebut bullying bisa seseorang, bisa juga kelompok orang, dan dia atau mereka melihatnya memiliki kekuatan untuk melakukan apapun terhadap korban (Zakiyah et al., 2018). Fenomena ini telah menjadi masalah serius khususnya dalam bidang pendidikan. Bullying dapat menimbulkan akibat negatif baik bagi korban maupun pelaku, keduanya dapat mengalami masalah mental dan sosial, bahkan sampai melakukan bunuh diri (Muhopilah & Tentama, 2019).

Salah satu pendekatan untuk mengubah perilaku kekerasan adalah dengan meningkatkan pengetahuan melalui penyuluhan atau edukasi sehingga menimbulkan kesadaran untuk mengubah perilaku sesuai dengan pengetahuan (Junalia & Malkis, 2022). Informasi edukasi tentang bullying sangat penting dilakukan pada anak remaja mengingat bahwa kurangnya pemahaman mengenai perilaku bullying. Informasi yang disampaikan dengan cara ceramah seringkali membuat siswa bosan dan tidak bersemangat untuk mendengarkan materi. Pemberian informasi edukasi tentang perilaku bullying menggunakan media puzzle, diharapkan siswa lebih bersemangat, tertarik dan tidak bosan untuk memahami informasi tentang perilaku bullying. Permainan Puzzle adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dengan cara mencocokkan beberapa potongan gambar menjadi satu gambar yang utuh. Penerapan media puzzle dalam suatu pembelajaran dapat lebih menarik minat, melatih daya ingat, keterampilan psikomotorik, meningkatkan kemampuan kognitif, serta melatih berpikir kritis untuk memecahkan teka teki puzzle tersebut (Safitri et al., 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nyaman, 2020) menggunakan media puzzle sebagai model pembelajaran Pendidikan agama Buddha dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dari pemaparan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi terhadap bullying melalui pengembangan permainan puzzle edukasi “MACOA” untuk mengantisipasi bullying pada remaja putri Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode permainan puzzle edukasi terhadap pemahaman siswa terhadap bullying melalui pengembangan permainan puzzle edukasi “MACOA” untuk mengantisipasi bullying pada remaja putri.

METODE

Penelitian ini mendapatkan Ethical Approval Nomor 115/III/Komisi Bioetik/2023 Dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Unissula. Penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan menggunakan rancangan pretest – Posttest group desain. Objek penelitian adalah permainan Puzzle serta Subjek penelitian adalah siswi kelas 7,8,9 SMPN 2 Mamuju yang berjumlah 30 orang. Jenis Data Data Primer dan Data Sekunder. Tahapan Penelitian yaitu Identifikasi fenomena bullying pada remaja putri, desain puzzle, Uji coba puzzle, Refleksi perasaan dan persepsi peserta permainan puzzle, Post Test dan Skoring, dan Penyelesaian media puzzle edukasi “MACOA”. Teknik Pengolahan dan Analisa Data yaitu Analisis Data Pemahaman Siswi Tentang Bullying kemudian dilakukan Uji Normalitas hasilnya diperoleh berdistribusi normal dengan Kriteria didasarkan pada taraf signifikan. Sig(2-tailed) > 0,05 maka residual berdistribusi -normal.

HASIL

Hasil Output Uji Normalitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

Tabel 2.
 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig(2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest-posttest</i>	0,280	Normal
N = 30		

Tabel 2 hasil output uji normalitas, nilai signifikansi pretest dan posttest nilai sig(2-tailed) 0,280 > 0,05 maka Ho diterima sehingga data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Kolomogorov Smirnov dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Uji-t

Perhitungan Uji-t dalam penelitian ini menggunakan SPSS, uji ini digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Berikut ini hasil Output Uji-t menggunakan SPSS.

Tabel 3.
 Uji *Paired t-test*

Variabel	t-hitung	Sig.	Level of Significant
<i>Pre-test & Post-test</i>	-3.563	0,001	0,05
N : 30			

Hipotesis analisis korelasi :

1. Ho : tidak ada pengaruh metode permainan puzzle edukasi terhadap pemahaman siswa tentang bullying
2. H1 : ada pengaruh metode permainan puzzle edukasii terhadap pemahaman siswa

tentang bullying

Hasil nilai signifikan dapat dilihat pada tabel 3 yaitu nilai signifikan $<0,05$ yaitu Sig.(0,001) sehingga H_0 ditolak, maka H_1 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Pada tabel t diperoleh t hitung negatif, yaitu -3,563 yang artinya rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode permainan puzzle edukasi menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan metode analisis uji normalitas dan uji t. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode permainan puzzle edukasi MACOA anti bullying terhadap pemahaman siswa mengenai bullying.

Tabel 4.
Analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* siswa

	Minimum	Maximum	Sum	Mean
<i>Pre test</i>	23	81	1331	44,37
<i>Post test</i>	30	82	1516	50,53

N = 30

Tabel 3 hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai *pretest* siswa nilai minimum= 23 dan nilai maximum= 81. Sedangkan nilai *post test* siswa nilai minimum=30 dan nilai maximum= 82. Sementara itu, rerata *pretest* siswa = 44,37 dan *posttest* siswa = 50,53 menunjukkan terjadinya peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pemahaman yang bermakna antara sebelum permainan puzzle edukasi MACOA anti bullying dengan sesudah permainan puzzle edukasi MACOA anti bullying.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Puzzle MACOA

Tahapan awal dalam pengembangan media puzzle yaitu melakukan kajian pustaka dari hasil review beberapa jurnal yang dituangkan dalam materi edukasi puzzle. Pengambilan kesimpulan dengan penyusunan kata yang mencakup 4 hal mengenai bullying, yaitu definisi bullying, jenis-jenis bullying, dampak bullying, dan cara mengatasi bullying. Tahapan kedua setelah penyusunan puzzle dilakukan uji coba puzzle terhadap 30 siswi yang terdiri dari kelas 7,8 dan 9. Uji coba dilakukan puzzle dengan membentuk 4 kelompok bermain dimana masing-masing kelompok diberikan sebuah puzzle untuk diselesaikan secara berkelompok.

Pengaruh Media Puzzle

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 22 soal pilihan ganda melalui link dan melakukan pengerjaan secara online. Tujuan dilakukan tes awal adalah untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai bentuk perilaku bullying yang dialami sebelum diberikan permainan puzzle edukasi MACOA, didapatkan nilai terendah *pretest* yang didapatkan 23 dan nilai tertinggi mendapatkan 81. Siswa setelah selesai melakukan *pretest*, selanjutnya memberikan perlakuan atau permainan puzzle edukasi MACOA. Dalam perlakuan permainan puzzle edukasi MACOA hasil *post test* yang terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 82. Berikut ini hasil dari beberapa uji normalitas, uji t dan nilai rata-rata untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode permainan puzzle edukasi MACOA anti bullying terhadap pemahaman siswa mengenai bullying. Hasil uji normalitas berdasarkan

perhitungan spss dari tabel didapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,280 dimana $>0,05$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Kolomogorov Smirnov dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Hasil uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikan dari hasil spss kurang dari 0,05 yaitu sig(2-tailed) = 0,001 $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_1 diterima yang berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode permainan puzzle edukasi. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (pretest) yang terdiri dari 22 soal pilihan ganda melalui link dan melakukan pengerjaan secara online. Tujuan dilakukan tes awal adalah untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai bentuk perilaku bullying yang dialami sebelum diberikan permainan puzzle edukasi MACOA, didapatkan nilai terendah pretest yang didapatkan 23 dan nilai tertinggi mendapatkan 81. Siswa setelah selesai melakukan pretest, selanjutnya memberikan perlakuan atau permainan puzzle edukasi MACOA. Dalam perlakuan permainan puzzle edukasi MACOA hasil post test yang terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 82. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode permainan puzzle edukasi menggunakan pretest dan posttest dengan menggunakan metode analisis uji normalitas dan uji t. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode permainan puzzle edukasi MACOA anti bullying terhadap pemahaman siswa mengenai bullying.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang didapatkan di atas maka penelitian yang dilakukan dengan judul Metode Permainan Puzzle Edukasi MACOA Anti Bullying untuk Remaja Putri dapat dikatakan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta refleksi diri mengenai bentuk-bentuk perilaku bullying yang dialami setelah melakukan permainan puzzle edukasi MACOA. Perilaku bullying dapat menurun setelah dilakukan pemberian informasi melalui media puzzle edukasi (Andriani, C., Hidayati, A., & Maynawati, A. F. R. N, 2019). Hal ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa efektifitas penerapan metode permainan dengan media puzzle dalam perkembangan kognitif anak (Mu'min & Yultas, 2020). Penelitian lain mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan pada anak di sekolah TK (Made Intan Asri Devi, 2020). Sementara menurut (Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. 2020) permainan merupakan metode yang dinilai efektif untuk mengubah perilaku dan meningkatkan kesadaran serta mengajarkan strategi dalam mengatasi bullying di dunia maya.

SIMPULAN

Ada perbedaan pemahaman mengenai bullying sebelum dan sesudah permainan puzzle edukasi. Terjadi peningkatan screening bullying yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan persepsi diri mengenai bullying yang pernah dialami. Intervensi yang dilakukan berupa metode permainan puzzle edukasi terbukti ada perbedaan pemahaman mengenai bullying.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, C., Hidayati, A., Fitri, A., Nur, R., Veteran, U., Nusantara, B., Puzzle, M., Informasi, L., Andriani, C., Hidayati, A., Fitri, A., Nur, R., & Program, C. S. (2020). Layanan Informasi Dengan Media Puzzle Untuk Information Service With Puzzle Media To Reduce. 4, 224–230.

- Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2020). Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: A systematic serious games and literature review. *Computers & Education*, 157, 103958.
- Fox, C. L., Jonse, S. E., Stiff, C. E., & Sayers, J. (2013). December 2013. 44(December), 28.
- Ifdil, I., Denich, A. U., & Ilyas, A. (2024). Hubungan body image dengan kepercayaan diri remaja putri. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 2(3), 11.
- Junalia, E., & Malkis, Y. (2022). Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Tirtayasa Jakarta. *Journal Community Service and Health Science*, 1(3), 15–20.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Mardiana, L., Pratiwi, M. R., & Hening, D. (2021). Analisis media edukasi puzzle untuk pendidikan karakter anak usia dini. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 115-128.
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Tabbiyah Syari'ah Islam*, 26(1), 60–75.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Muhopilah, P., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bullying. *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(2), 99.
- Safitri, Y. L., Sulistyowati, E., & Ambarwati, R. (2021). Pengaruh edukasi gizi dengan media puzzle terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar. *Journal of Nutrition College*, 10(2), 100-104.
- Volk, A. A., & Mularczyk, K. P. (2018). Girls Psychological Bullying. *March*, 1–4.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.
- Yunalia, E. M. (2017). Hubungan antara konsep diri dengan penerimaan perubahan fisik remaja putri pada masa pubertas. *Nursing Sciences Journal*, 1(1), 30-36.
- Zakiah, E. Z., Fedryansyah, M., & Gutama, A. S. (2018). Dampak bullying pada tugas perkembangan remaja korban bullying. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(3), 265-279.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor yang mempengaruhi remaja dalam melakukan bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2020). Serious games to prevent and detect bullying and cyberbullying: A systematic serious games and literature review. *Computers & Education*, 157, 103958.