

## **STOP SKIP CHALLENGE DI LINGKUNGAN SEKOLAH**

Maulana Arafat Lubis

*Skip Challenge* merupakan salah satu permainan yang saat ini menjadi buah bibir yang masih hangat diperbincangkan diberbagai kalangan khususnya di Indonesia. Permainan ini menjadi viral di media sosial. Tersebar luasnya video-video yang dapat dilihat pada media sosial seperti youtube, instagram, facebook, dan sebagainya. *Skip challenge* salah satu permainan yang berawal dari negara Amerika Serikat dengan sebutan *pass out challenge* yang tersebar melalui jejaring media sosial youtube. Hal ini yang menjadi landasan anak-anak Indonesia ingin mengikuti tren barat.

Permainan *skip challenge* mayoritasnya banyak dilakukan oleh para pelajar, dan ini menjadi fenomena baru bagi dunia pendidikan. Tren *skip challenge* sudah masuk di lingkungan sekolah, dalam tingkatan SD, SMP, dan SMA. Tentunya ini menjadi perhatian keras bagi pihak sekolah, baik itu kepala sekolah, guru, maupun pegawai sekolah. Maka dari itu perlu adanya kerja sama antara pihak sekolah dan para orang tua siswa, agar memberikan perhatian yang ekstra dan selalu memantau aktivitas para pelajar.

*Skip Challenge* merupakan suatu permainan yang menimbulkan bahaya bagi para pemain. Permainan ini dilakukan dengan cara menekan dada selama beberapa detik sampai orang tersebut merasa kekurangan oksigen. Setelah itu ia bisa kehilangan kesadaran atau pingsan. Selain menekan dada, permainan ini juga biasa dilakukan dengan menjerat leher, atau melakukan gerakan squat kemudian menahan napas. Tapi intinya adalah berusaha mencapai kondisi hilang kesadaran sementara.

Permainan *skip challenge* ini bisa saja merenggut nyawa seseorang karena para pemain *spele* akan respon yang ditimbulkan dari para pemain. Melalui permainan ini seseorang juga bisa mengalami sesak nafas dan bahaya dari tantangan ini berupa hilangnya kesadaran, kepikunan dini saat remaja, hipoksia (kondisi otak kurang pasokan oksigen), kejang, kerusakan otak, hingga kematian. Permainan *skip challenge* sangat diminati oleh para pelajar karena dianggap sebagai permainan yang menegangkan, bersifat menantang dan lucu akibat ekspresi kejang-kejang yang dialami oleh pemain. Oleh sebab itu mereka sangat menyukai permainan *skip challenge*, tanpa memikirkan bahaya dari permainan tersebut.

Seperti yang dikemukakan oleh Direktur Kesehatan Keluarga Kementerian Kesehatan Eni Gustina mengatakan fenomena skip challenge yang sedang menjadi viral di media sosial dapat membahayakan otak. Eni menyebutkan kondisi pingsan dan kejang dalam permainan tersebut sebagai asfiksia (kekurangan oksigen). Menurutnya, jika dalam waktu delapan detik manusia tidak mendapat oksigen, dapat menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak. Melihat pernyataan yang dikemukakan oleh Direktur Kesehatan tersebut tentunya menjadi perhatian yang sangat besar terhadap pihak sekolah maupun orangtua. Terutama pendidikan informal atau yang biasa lebih dikenal dengan pendidikan keluarga. Karena pendidikan keluarga sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan tingkah laku para pelajar.

Melihat banyaknya negatif dari permainan *skip challenge* ini, tentunya kejadian ini harus segera ditindaklanjuti dengan keseriusan yang tinggi. Karena pada dasarnya lingkungan sekolah menjadi tempat yang dapat memberikan inspirasi bagi para peserta didik, bukan sebaliknya. Sekolah merupakan suatu lembaga masyarakat yang dapat memberikan pengetahuan dan perlindungan bagi para pelajar. Guru dituntut untuk mengubah karakter peserta didik sejak mereka duduk dibangku sekolah dasar (SD), dan menyikapi hal ini guru harus mampu memberikan tenaga ekstra dan perhatian yang khusus untuk para pelajar.

Para pelajar menganggap *skip challenge* merupakan suatu permainan yang menyenangkan, dapat dilihat pada video-video yang tersebar pada jejaring sosial media, mereka justru tertawa dan menganggap *skip challenge* ini permainan yang lucu dan tidak berbahaya. Kemungkinan-kemungkinan lain yang menyebabkan para peserta didik bermain *skip challenge* karena mereka tidak mengetahui informasi yang lebih jelas mengenai *skip challenge*, tidak memikirkan resiko dan bahaya yang dapat ditimbulkan. Karena pada dasarnya untuk tingkat SD, cara berpikir mereka tidak sama dengan orang dewasa. Seperti pada perkembangan anak SD, mereka mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, jadi ketika berhadapan dengan sesuatu yang baru, mereka lebih senang mencobanya secara langsung tanpa memikirkan efek samping yang dapat terjadi pada diri mereka. Berbeda dengan anak SMP, yang sudah mampu berpikir kritis, walaupun pada dasarnya kemauan untuk bermain juga tidak terlepas dari diri mereka. Sedangkan kalau dilihat dari perkembangan anak SMA, mereka sudah tahu dan mengerti dampak-dampak yang ditimbulkan dari suatu objek. Namun, mereka menganggap bahwa siapa yang bisa melewati suatu tantangan yang sangat berbahaya dapat menjadikan dirinya yang paling hebat atau dengan kata lain *keren*. Meskipun pada dasarnya permainan *skip challenge* merupakan suatu tindakan yang sangat berbahaya.

Mengenai kejadian tren *skip challenge* yang sudah diketahui oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Prof. Dr. Muhadjir Effendy ,MAP. Dalam menyikapi hal ini Beliau menghimbau kepada pihak sekolah dan sangat melarang keras kepada para pelajar untuk tidak melakukan permainan *skip challenge*. Karena permainan *Skip Challenge* ini sangat berbahaya bagi para pelajar dan harus ditiadakan. Untuk itu kepada pihak sekolah diperlukan perhatian khusus dalam menyikapi hal ini. Pihak sekolah harus lebih sigap dalam memperhatikan para pelajar, karena biasanya permainan ini sering dilakukan ketika jam istirahat, saat guru tidak masuk ke kelas, dan saat jam pulang sekolah. Pada waktu tersebut pihak sekolah sering lalai dalam memperhatikan para pelajar.

Pihak sekolah terutama guru harus lebih kreatif untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi para peserta didik. Guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan yang dapat merangsang para peserta didik, tentunya ke arah yang lebih baik lagi. Guru juga harus mampu menyiapkan permainan-permainan yang dapat merangsang kognitif, afektif, dan juga psikomotorik siswa ke arah yang lebih positif. Harapannya ialah pihak sekolah harus bertindak secara dan sigap agar tren *skip challenge* tidak lagi dilakukan oleh pelajar baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan manapun. Pihak sekolah harus aktif melakukan kegiatan yang positif yang dapat meningkatkan kreativitas untuk kemajuan bangsa Indonesia.

**Penulis adalah Dosen PGMI Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN  
Padangsidempuan**