



Nilai Sosial dan Pendidikan dalam Drama Korea *Pyramid Game* sebagai Alternatif Bahan Ajar Drama

Fachrul Muhamd Riza Saputra¹, Hendaryan²

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia
fahrulmuhammad428@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai sosial dan nilai pendidikan yang terkandung dalam drama Korea *Pyramid Game* serta potensinya sebagai alternatif pengembangan bahan ajar menganalisis isi drama. Drama ini mengangkat isu sosial mengenai kekerasan, diskriminasi, dan budaya perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah, yang direpresentasikan melalui sistem pemeringkatan di antara siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis isi, teknik dokumenter, dan kajian literatur. Proses tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai sosial dan nilai pendidikan yang terdapat pada dialog, karakter, peristiwa dan alur cerita drama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa drama ini terdapat nilai-nilai sosial seperti nilai material, nilai vital, nilai kerohanian dengan aspek kebaikan, kebenaran, estetika dan religius. Nilai-nilai pendidikan yang ditemukan meliputi nilai ketuhanan, nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, dan nilai estetika. Berdasarkan temuan tersebut, drama Korea *Pyramid Game* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar alternatif yang kontekstual dan relevan dengan realitas sosial peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menganalisis isi drama. Pemanfaatan media populer seperti drama Korea dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap realitas sosial yang dihadirkan dalam karya sastra.

Kata Kunci: Nilai Sosial, Nilai Pendidikan, Drama Korea *Pyramid Game*, Pengembangan Bahan Ajar.

Abstract

*This study aims to analyze the social values and educational values contained in the Korean drama *Pyramid Game* and its potential as an alternative to developing teaching materials to analyze the content of the drama. This drama raises social issues regarding violence, discrimination, and bullying culture that occur in the school environment, which are represented through a ranking system among students. This study uses a descriptive qualitative method with content analysis techniques, documentary techniques, and literature reviews. The process aims to identify and describe the social values and educational values contained in the dialogue, characters, events and storyline of the drama. The results of the study show that this drama contains social values such as material values, vital values, spiritual values with aspects of goodness, truth, aesthetics and religion. The educational values found include divine values, moral values, social*

values, cultural values, and aesthetic values. Based on these findings, the Korean drama Pyramid Game can be used as an alternative teaching material that is contextual and relevant to the social reality of students, especially in learning to analyze drama content. The use of popular media such as Korean dramas can increase the appeal of learning and students' understanding of the social reality presented in literary works.

Keywords: *Social Values, Educational Values, Korean Drama Pyramid Game, Development of Teaching Materials.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, maupun moral, melalui berbagai metode pembelajaran dan pengalaman. Pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai yang memungkinkan seseorang untuk berperan aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat. UU No. 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pembaruan pendidikan sebagai perspektif baru dalam dunia kependidikan mulai dirintis sebagai alternatif untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan yang belum dapat diatasi dengan cara konvensional secara tuntas. Pendidikan tidak hanya di ruang kelas saja, banyak cara dan tempat setiap individu dapat belajar dan mengembangkan diri seperti melalui keluarga, pengalaman sosial, teknologi, atau kegiatan lain yang memperkaya kehidupan mereka. Pendidikan yang holistik melibatkan berbagai sumber dan pengalaman di luar lingkungan formal untuk membentuk individu yang lebih cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. UU No. 2 tahun 1989, pasal 26 mengemukakan bahwa “Peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan belajar pada setiap saat dalam perjalanan hidupnya sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan masing-masing”.

Setiap individu dapat memperoleh nilai-nilai dalam kehidupan individunya, seperti nilai-nilai sosial dan nilai-nilai pendidikan. Ali (1987) mengemukakan bahwa, “Nilai adalah prinsip atau keyakinan yang diterima dan dijadikan pegangan hidup oleh seseorang atau kelompok dalam bertindak dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari”. Nilai-nilai Sosial, seperti empati, kerjasama, dan kejujuran, membentuk karakter siswa dan membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli terhadap orang lain, dan memiliki rasa keadilan yang tinggi. Notonegoro dalam Herimanto (2010:128) mengemukakan bahwa “Nilai-nilai sosial dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan sifatnya, yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerohanian”. Nilai-nilai Pendidikan mengajarkan siswa untuk memiliki keterampilan intelektual dan pemahaman akademis yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan hidup dan berkontribusi dalam masyarakat, hal ini termasuk kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Sukardi (1997:79) mengemukakan bahwa “Nilai-nilai pendidikan terdiri atas nilai pendidikan ketuhanan, nilai pendidikan moral, nilai pendidikan sosial, nilai pendidikan budaya, dan nilai pendidikan estetis”. Pembelajaran nilai-nilai kebaikan tidak terbatas pada ruang kelas saja, tetapi juga dapat diperoleh

dari berbagai sumber, salah satunya adalah media populer seperti drama Korea yang kini banyak digemari oleh remaja.

Drama Korea merupakan salah satu bentuk karya sastra populer yang telah menarik perhatian banyak penonton, termasuk generasi muda di Indonesia. Salah satu drama yang menarik perhatian adalah drama Korea *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun*, TVING sekaligus tim produksi mengonfirmasi bahwa tanggal rilis *Pyramid Game* pada 29 Februari 2024, drama ini diadaptasi dari webtoon berjudul sama karya *Dalgonyak*. Drama ini menceritakan tentang kehidupan para siswi di *Baekhyeon Girl High School* yang menggunakan sistem peringkat berdasarkan jajak pendapat popularitas. Drama Korea *Pyramid Game* mendapatkan rating 9,2% pada episode terakhirnya, rating ini hanya beda tipis 0,2% dari episode pertama. Drama Korea *Pyramid Game*, dengan tema dan pesan-pesan yang kuat, berpotensi menjadi alternatif bahan ajar menganalisis isi drama yang dapat menghubungkan pembelajaran dengan realitas kehidupan siswa dan memiliki potensi besar namun, drama Korea masih jarang digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran sastra di sekolah. Bahan ajar drama yang digunakan dalam kurikulum pendidikan sering kali terfokus pada karya-karya lokal atau klasik, sehingga kurang mampu menarik minat siswa yang hidup dalam era digitalisasi padahal, menggunakan karya yang relevan dengan minat siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik nilai sosial dan nilai pendidikan dalam Korea *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun*, serta mengeksplorasi bagaimana drama tersebut dapat dikembangkan menjadi bahan ajar menganalisis isi drama yang menarik dan relevan dalam pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran drama di sekolah menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah masalah dalam kriteria pembelajaran yang digunakan untuk menilai pemahaman dan keterampilan siswa. Drama memiliki ciri khas berupa penggunaan percakapan antar tokoh, adanya konflik, dan petunjuk panggung yang mendukung pementasan. Unsur utama dalam drama meliputi tema, tokoh, alur, latar, dialog, pesan moral, berbagai jenis dan bentuknya, drama tidak hanya menghibur tetapi, dapat memberikan pesan moral dan pembelajaran bagi penontonnya. Drama berasal dari kata Yunani "*draomai*" yang berarti bertindak, bergerak atau berakting, oleh karena itu *Boulton* (1979:3) dalam *Widayahening* (2020:2) menyatakan Drama sebagai seni yang bergerak atau berakting (*literature that wlak*), sehingga drama biasanya dipentaskan di atas panggung, direkam sebagai teater radio, atau diadaptasi menjadi film/televise, namun siswa lebih banyak diminta untuk membaca dan memahami naskah daripada menghayati serta menampilkan karakter secara langsung, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak menggambarkan esensi drama sebagai seni yang dinamis.

Popularitas drama Korea di kalangan remaja Indonesia dapat menarik minat siswa untuk mempelajari drama, terutama jika bahan ajar yang disajikan relevan dengan dunia mereka. Drama Korea *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun* diyakini mengandung nilai-nilai sosial dan pendidikan yang relevan dengan kehidupan siswa, terutama dalam menggambarkan isu-isu seperti perundungan, stratifikasi sosial, dan ketidakadilan. Bahan ajar berbasis drama Korea dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran menganalisis isi drama, yang selama ini cenderung terfokus pada karya klasik atau lokal. Drama ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang nilai-nilai universal yang relevan dalam konteks global, sekaligus membantu mereka memahami struktur dan karakteristik Isi drama secara lebih menarik, tidak hanya

memberikan variasi dalam bahan ajar menganalisis isi drama, tetapi juga dalam membangun kesadaran sosial dan moral siswa. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pengembangan bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam materi pelajaran drama khususnya pada kelas XI dengan alur tujuan pembelajaran 3.19 yaitu “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca dan ditonton” dengan satu capaian pembelajaran dan satu indikator pencapaian kompetensi yaitu “Menganalisis isi drama yang dibaca maupun ditonton”.

Penulis melihat beberapa hasil karya terdahulu yang relevan dengan kajian penelitian ini, adapun hasil karya tersebut sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh Ciamis pada tahun 2024 dengan judul “Nilai Sosial dalam Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* karya Angga Dwimas Sasongko”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai sosial yang terdapat pada film *Nanti Kita Cerita Hari Ini*. Nilai sosial yang terkandung dalam film ini diantaranya yaitu: 1) Kasih Sayang yang terdiri dari pengabdian, tolong menolong, kekeluargaan, kesetiaan, dan kepedulian; 2) Nilai Tanggung Jawab yang terdiri dari rasa memiliki, disiplin, dan empati; 3) Nilai Keserasian Hidup yaitu terdiri dari keadilan, toleransi dan kerja sama.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Gabriela mahasiswa Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Budhi Dharma pada tahun 2022 dengan judul “Representasi Nilai Sosial Keluarga *Sung Duk Seon* dalam drama Korea *Reply 1988* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”. Nilai sosial dalam drama Korea *Reply 1988* yaitu: 1) nilai material, merupakan segala sesuatu yang memiliki nilai guna bagi jasmani manusia; 2) nilai vital, merupakan segala hal yang berkaitan dengan nilai guna bagi manusia; 3) nilai kerohanian, meliputi nilai kebenaran dan empiris, nilai keindahan, nilai moral dan nilai religius.

Ketiga, Penelitian dalam *International Journal of Social And Human Reseach* yang berjudul *Social Values and Education : A Brief Comparative Approach from Schwartz to White's and Hand's Theories* (Georgios & Christos-Thomas 2021). Artikel ini mengemukakan peran penting nilai-nilai sosial dan aksioma sosial dalam memprediksi dan membentuk perilaku sosial. Pada konteks pendidikan, nilai dan aksioma sosial dianggap krusial dalam membentuk kepribadian moral anak, melalui teori *Michael Hand* tentang pendidikan moral dan kritik dari *John White* dijelaskan bahwa pendidikan moral yang efektif harus menghindari indoktrinasi dan sebaliknya menumbuhkan pemahaman kritis atas norma-norma etis. Peran pendidik dan sistem pendidikan sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ini, selain itu seni dan humaniora (seperti teater, musik, dan seni rupa) disarankan sebagai media yang lebih efektif untuk pembentukan karakter dibandingkan hanya mengandalkan pelajaran kognitif seperti matematika atau bahasa. Nilai-nilai menurut teori *Schwartz* diantaranya yaitu Keamanan (*Security*), Stimulasi (*Stimulation*), Arah Diri (*Self-Direction*), Universalisme (*Universalism*), Kebaikan Hati (*benevolence*), Konformitas (*Conformity*), Tradisi (*Tradition*), Kekuasaan (*Power*), Prestasi (*Achievement*), and Hedonisme (*Hedonism*).

Keempat, penelitian dilakukan oleh Rahasti mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh pada tahun 2023 dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan dalam Novel *Home Sweet Loan* karya Almira Bastari”. Nilai pendidikan dalam Novel *Home Sweet Loan* yaitu : 1) nilai pendidikan ketuhanan, didasarkan pada

ajaran agama terkait kepercayaan atau iman perintah atau larangan dan sebagainya; 2) nilai pendidikan moral, didasarkan pada perbuatan, sikap, kewajiban, ahlak, budi pekerti, dan susila; 3) nilai pendidikan sosial, didasarkan pada bagaimana pola perilaku seseorang dalam kehidupan bermasyarakat; 4) nilai pendidikan budaya, didasarkan pada apa yang dianggap bernilai, berharga dan penting dalam hidup; 5) nilai pendidikan estetika, didasarkan pada sesuatu yang indah.

Hasil dari telaah pustaka dapat kita ketahui banyak yang sudah meneliti nilai sosial maupun nilai pendidikan, meskipun telah banyak peneliti terdahulu yang telah meneliti nilai sosial dan nilai pendidikan dalam sebuah film atau novel, drama Korea berjudul *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun* belum banyak diteliti bahkan drama Korea ini termasuk drama yang baru tayang pada 2024 lalu. Peneliti juga belum menemukan penelitian terkait nilai sosial dan nilai pendidikan pada drama Korea *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun*, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti drama ini yang kemudian dapat digunakan sebagai alternatif pengembangan bahan ajar menganalisis isi drama.

Metode

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah salah satu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam fenomena atau masalah tertentu berdasarkan data yang dikumpulkan, tanpa melakukan manipulasi atau eksperimen terhadap objek yang diteliti. Indrawan, (2014:67) mengemukakan bahwa “Metode-metode penelitian dalam pendekatan kualitatif sering digunakan untuk melihat lebih dalam suatu fenomena sosial termasuk di dalamnya kajian terhadap ilmu pendidikan, manajemen dan administrasi bisnis, kebijakan publik, pembangun ataupun ilmu hukum”. Pendekatan ini, peneliti berfokus pada deskripsi dan analisis makna data, baik yang bersifat teks, visual, maupun interaksi sosial. Menurut Sugiyono (2012), mengemukakan bahwa “Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab permasalahan yang diteliti”.

Teknik metode kualitatif deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi, teknik dokumenter dan kajian literatur. Penggunaan tehnik pada metode ini disebabkan karna penelitian ini bertujuan untuk mengungkap nilai sosial dan nilai pendidikan dalam drama Korea *Pyramid Game* secara mendalam dan relevan untuk alternatif pengembangan bahan ajar menganalisis isi drama.

Hasil dan Pembahasan

Nilai Sosial

1. Nilai Material

Nilai material merupakan segala sesuatu yang berguna bagi manusia dalam bentuk sandang, pangan, dan papan. Nilai sosial dalam penelitian ini diambil dari setiap episode dengan bentuk dialog, adegan maupun pesan yang disampaikan. Data yang dapat disajikan dalam nilai material kali ini diataranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 1 menit 04.31-04.40

Sung Soo Ji kembali ke supermarket untuk membeli makanan saat pulang sekolah.

Kasir: “Harganya 1,1 dolar, kamu butuh kantong?”

Sung Soo Ji: “Tidak”

Pada cuplikan episode 1 menit 10.57-11.30.

Sung Soo Ji: (mengambil makanan dan minuman)

Kasir: "Harganya 2,1 dolar, kamu butuh kantong plastik?"

Sung Soo Ji: "Tidak"

Pada cuplikan episode 1 menit 11.30-11.58

Sung Soo Ji: (mendapatkan pesan dari temannya)

Pesan Grup: "Mau makan tteoboki sepulang sekolah besok?"

"Kamu kuat makan pedas?"

Pada Cuplikan cuplikan episode 2 menit 05.16-05.40

Menunjukkan kebutuhan material seorang tokoh yaitu *Baek Ha-Rin* dikemas dalam adegan seorang pelayan toko dari sebuah brand ternama yang mempromosikan keunggulan sebuah produk.

Penjual: "Ini barang Hermes, bersama dengan detail rumbai yang elegan, ini memiliki dekorasi logam yang khas dan sepatu royal dari kulit anak sapi dirumbai dengan suasana feminim, ada ikat pinggang H emas merah muda, desain klasik dan kelas atas menonjol dengan sisi ramping."

Pada Cuplikan episode 2 menit 49.45-49.45

Menunjukkan bahwa seluruh siswa melaksanakan makan siang di kantin sekolah hal ini menunjukkan nilai material dengan aspek pangan dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu.

Pada cuplikan episode 3 menit 07.40-08.30

menunjukkan *Sung Soo Ji* untuk memenuhi kebutuhan material seseorang, dengan membeli kebutuhan di sebuah *supermarket* maupun tempat lainnya yang menyediakan kebutuhan kita.

Pada cuplikan episode 3 menit 55.24-55.50

Terdapat nilai material ketika seorang tokoh yang bernama *Yewon* yang membeli sebuah laptop baru untuk kebutuhan dirinya yang ditunjukkan dalam sebuah percakapan berikut.

Ye-Rim : "Hei *Yewon*, kamu membeli laptop baru? Sepertinya bisa bekerja dengan baik, apa itu *Mackbook Pro*?"

Yewon : "Kamu tahu Macbook dengan baik?"

Ye-Rim : "Aku hanya tau harganya mahal, kudengar jika kamu dapat kartu grafis dan memori terbaik, harganya lebih dari 10.000 dolar.

Yewon : "Aku punya laptop baru di rumah, itu dia."

Pada cuplikan episode 4 menit 33.39-33.50

Sung Soo Ji membeli makanan saat jam istirahat sekolah

Soo Ji : "Aku pesan roti lapis klub dan Italian BMT, semua sayuran di roti gandum, tolong tambahkan saus yang direkomendasikan".

Pada cuplikan episode 6 menit 51.11

Sung Soo Ji kembali membeli sebuah roti saat jam istirahat berlangsung.

2. Nilai Vital

Nilai vital merupakan sesuatu yang berguna bagi manusia untuk melaksanakan kegiatan. Nilai vital dalam penelitian ini diambil dari setiap episode dengan bentuk

dialog, adegan maupun pesan yang disampaikan. Data dengan nilai vital dapat disajikan di antaranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 1 menit 10.57-11.58

Sung Soo Ji menggunakan transportasi umum yaitu Bus untuk berangkat ke sekolah, hal ini menggambarkan nilai vital sesuai dengan kehidupan nyata siswa yaitu penggunaan transportasi umum.

Pada cuplikan episode 1 menit 18.35-19.40

Pyramid Game ini menggunakan sebuah aplikasi dalam *smartphone* untuk memainkannya seperti dapat di gambarkan dalam dialog berikut.

Soe Do Ah : “Murid pindahan membutuhkan penjelasan, pada hari kamis tiap bulan, kita memainkan permainan di HR”

Sung Soo Ji : “Permainan?”

Soe Do Ah : “Unduh aplikasinya, kata sandi unduhannya adalah peringkat”

Sung Soo Ji : “Permainan apa itu?”

Soe Do Ah : “*Pyramid Game*, sederhananya ini adalah pemungutan suara popularitas. Ini tidak wajib, jika tidak mau berpartisipasi kamu bisa seperti *Myoung Ja-eun*.”

Pada cuplikan episode 1 menit 20.15-21.40

Ketua kelas yaitu *Soe Do Ah* menggunakan papan tulis untuk menjelaskan permainan hal ini menggambarkan kebutuhan vital untuk mendukung suatu proses pekerjaan dan *Seo Do Ah* menggunakan layar vidio untuk menjelaskan permainan, hal ini serupa dengan point di atas yang menggambarkan pendukung dalam proses pekerjaan.

Pada cuplikan episode 2 menit 11.00-11.35

Guru menggunakan buku dan papan tulis untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, hal ini menggambarkan nilai vital dalam kehidupan nyata di sekolah. Penggunaan buku, papan tulis dan lainnya merupakan kebutuhan vital yang sering digunakan untuk penunjang pembelajaran.

Pada cuplikan episode 2 menit 14.08-14.35

Siswi menggunakan vidio dan peralatan elektronik lainnya untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, hal ini menggambarkan bahwa peserta didik tidak luput dalam penggunaan alat pendukung pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

3. Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian merupakan nilai yang berhubungan dengan kehidupan batin dan jiwa manusia. Penelitian ini nilai kerohanian dibedakan menjadi empat, yaitu nilai kebenaran bersumber pada akal pikiran manusia, nilai estetika bersumber pada rasa manusia, nilai kebaikan bersumber pada kehendak atau nurani manusia dan nilai religius bersumber pada keyakinan manusia. Data yang diambil dalam drama Korea *Pyramid Game* dengan menggambarkan nilai kerohanian di antaranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 1 menit 17.11

Nilai kerohanian (kebaikan) digambarkan dalam sebuah cuplikan saat *Sung Soo Ji* memberikan sebuah *plester* luka untuk *Ja-Eun* dan memberikannya setelah di pukuli oleh siswi lain.

Sung Soo Ji : “Aku akan memberi mu ini saja (plester luka), bekas luka itu, kamu... (dia pun diam dan terheran dengan keadaan *Ja-Eun* yang selalu dibully)

Pada cuplikan episode 3 menit 26.13

Terdapat nilai kerohanian (kebaikan) ketika *Ja-Eun* berusaha menolong temannya yang sedang dibully dalam cuplikan ini *Ja-Eun* menolong dan berusaha menggantikan temannya.

Pada cuplikan episode 2 menit 07.40

Terdapat nilai kerohanian (kebenaran) bu *Choi* merasa ada pembullying di kelas dan berusaha melaporkan agar dapat ditindak lanjuti walaupun hal tersebut tidak dihiraukan oleh kepala sekolah.

Bu *Choi* : “Begini, sepertinya ada perundungan dikelasku, ini kali pertama menjadi wali kelas, jadi aku tidak tahu harus bagaimana panduan kekerasan di sekolah.”

Kepala sekolah : “Astaga (ekspresi kesal), apa murid itu memiliki orang tua yang sangat berkuasa?”

Bu *Choi* : “Apa? korbannya? tidak orang tuanga hanya....

Kepala sekolah langsung memotong perkataan guru baik tersebut

Kepala sekolah : “Kamu pernah mendengar selebritas atau bintang olah raga yang terpuruk karena terlibat dalam kekerasan di sekolah, bukan?”

Pada cuplikan episode 4 menit 47.05-47.25

Guru sastra berusaha mengungkapkan kekerasan yang ada di kelasnya dengan melaporkan hal tersebut kepada ayah *Sung Soo Ji*. Hal ini menggambarkan nilai kebaikan yang berasal dari tindakan seorang tokoh dalam drama.

Pada cuplikan episode 6 menit 05.06-05.35

Terdapat nilai kerohanian (estetika) dari *Sung Soo Ji* yang berusaha meminta maaf lebih dulu dan mengakui kesalahannya.

Sung Soo Ji : “*Seung Yi*, tentang kali terakhir”

Seung Yi : “Apa?”

Sung Soo Ji : “Jika aku benar benar menyakiti dan menyiksamu, maafkan aku, aku serius”

Seung Yi : “Baiklah”

Sung Soo Ji : “Terima Kasih sudah menerima permintaan maaf ku, sekali lagi maafkan aku”

Pada cuplikan episode 8 menit 07.23-07.26

Terdapat nilai kerohanian (kebaikan) *Koo Seol Ha* mengingatkan temannya agar introspeksi diri, hal ini merupakan nilai kebaikan yang berasal dari nurani seorang tokoh sehingga memiliki rasa unntuk mengingatkan temannya.

Koo Seol Ha : “Dasar bodoh, sadarlah, kamu pikir gadis itu akan melindungimu dari ayahmu? Berhentilah bermimpi, kamu sangat bodoh selama ini, gunakan akal sehatmu.”

Pada cuplikan episode 9 menit 10.37

Terdapat nilai kerohanian (Kebajikan) yaitu *Ja-Eun* memilih menghapus aplikasi *Pyramid Game* dan menolak menjadi tingkat F permanen dan permainan dapat dimusnahkan sehingga tidak akan ada korban pembullying untuk selamanya. Hal ini

menggambarkan kebaikan yang berasal dari tindakan seorang tokoh untuk memilih keputusan.

Pada cuplikan episod 9 menit 17.00

Terdapat nilai kerohanian (Kebaikan) yaitu *Soe Do ah* membantu menyimpan kamera di dalam kelas untuk mengungkapkan kebenaran dan menghancurkan permainan *Pyramid Game*. Hal ini menggambarkan kebaikan dari seorang tokoh berdasarkan tindakan yang dilakukannya.

Pada cuplikan episode 10 menit 23.17

Terdapat nilai kerohanian (estetika) yaitu bu *Choi* berusaha mengungkap kejadian pembullying kepada guru sastra sehingga pembullying dapat diungkapkan dan menyelesaikan kasus tersebut kepada polisi oleh guru sastra.

Nilai Pendidikan

1. Nilai Pendidikan Ketuhanan

Nilai pendidikan ketuhanan yang merujuk pada pendidikan yang berfokus pada pembentukan spiritual dan pengembangan hubungan manusia dengan tuhan. Sukardi menekankan bahwa pendidikan harus memperhatikan dimensi ketuhanan sebagai dasar moral dan etika dalam berinteraksi dengan sesama serta alam semesta. Data yang diambil dalam drama Korea *Pyramid Game* dengan menggambarkan nilai pendidikan ketuhanan di antaranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 2 menit 26.45-26.47

Terdapat simbol keagamaan dan menunjukkan keyakinan dan kepercayaan tokoh yang ada dalam drama tersebut.

Pada cuplikan episode 7 menit 35.29

Terdapat kembali sebuah simbol keagamaan dan menunjukkan keyakinan dan kepercayaan tokoh yang ada dalam drama tersebut.

Pada cuplikan episode 7 menit 35.30-35.50

Pembacaan al-kitab oleh salah satu tokoh yaitu nenek *Baek Ha-Rin*. Hal ini menggambarkan keyakinan dan kepatuhan akan tuhan yang di yakini. "Al-Kitab perjanjian lama dan baru ayat 27"

Pada cuplikan episode 10 menit 9.19

Terdapat cuplikan saat *Baek Ha-Rin* menulis dan mempelajari Al-Kitab dan terdapat pula simbol keagamaan.

2. Nilai Pendidikan Moral

Nilai pendidikan moral yaitu berkaitan dengan pembentukan karakter sikap, dan perilaku yang baik, yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral yang universal. Sukardi menekankan bahwa nilai moral dalam konteks pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki integritas, tanggung jawab, dan kemampuan untuk membuat keputusan. Beberapa elemen nilai moral yang dikembangkan dalam pendidikan meliputi kejujuran, tanggung jawab, keadilan, disiplin, dan rasa hormat. Data yang diambil dalam drama Korea *Pyramid Game* dengan menggambarkan nilai pendidikan moral di antaranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 1 menit 02.51-03.32

Guru melakukan tindakan disiplin dengan menghukum murid yang terlambat datang ke sekolah agar menjadi lebih disiplin saat datang ke sekolah sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Guru : “Tiga, dua, satu. Stop! Kamu yang pertama, semua orang dari sini mendapat hukuman karena terlambat.”

Pada cuplikan episode 5 menit 30.45-31.13

Terdapat nilai pendidikan moral (keadilan) yaitu dalam cuplikan *Ye-Rim* mengajukan hukuman untuk *Baek Ha-Rin* karena sudah membuat kesalahan dengan membuka rahasia permainan di depan orang tua siswa sehingga *Baek Ha-Rin* harus menerima hukuman karena sebelumnya *Sung Soo Ji* menerima hukuman karena kesalahannya dalam permainan.

Ye-rim : “Jika *Soo Ji* kehilangan hak memilih karena melanggar peraturan bukankah peraturan yang sama harus diterapkan kepada Ha-Rin? Meski ia tingkat A seperti perkataanmu, ini permainan semua orang hukuman harus adil jika kamu melanggar peraturan juga.”

Baek Ha-Rin : “Ya, ini permainan semua orang.”

Pada cuplikan episode 6 menit 25.00-25.25

Terdapat nilai pendidikan moral (kejujuran) yaitu dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* berbicara mengungkapkan bahwa dirinya menjadi saksi pembullying *Ja-Eun* di luar ketentuan permainan.

Sung Soo Ji : “Aku melihat mereka 31 Agustus, setelah pelajaran olah raga jam keempat, di gudang tempat perlengkapan kelas olah raga disimpan. Kalian memukulinya begitu keras hingga meninggalkan memar.”

Pada cuplikan episode 7 menit 50.18-53.13

Terdapat nilai pendidikan moral (kejujuran) yaitu dalam cuplikan ketika memilih untuk mengakhiri permainan dan menembak diri sendiri dengan mengakui kesalahan selama dia berteman, sehingga tidak ada korban yang menjadi sasaran pembullying.

Pada cuplikan episode 8 menit 06.22-06.40

Terdapat nilai pendidikan moral (rasa hormat) saat peristiwa pembullying di karyawisata seorang murid terluka sehingga dilarikan ke rumah sakit, hal ini membuat kepala sekolah merasa bersalah dan berusaha untuk meminta maaf kepada pimpinan yayasan.

Kepala sekolah : “Ini semua salahku” (dengan membungkukan badan)

Pimpinan yayasan : “Aku tidak butuh permintaan maaf mu, memastikan tidak ada yang membahas ini adalah prioritas kita, ini tidak boleh tersebar.”

Kepala sekolah : “Tentu saja tidak, kupastikan itu semua tidak akan terjadi.”

Pada cuplikan episode 9 menit 17.37-18.40

Terdapat nilai pendidikan moral (keadilan) dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* berusaha menghancurkan permainan dan menghilangkan korban selanjutnya yang akan dibullying oleh permainan ini. Hal ini memberikan keadilan kepada para korban sehingga melepaskan mereka dari penderitaan yang mereka alami selama ini sehingga sebagian besar siswa setuju untuk menghancurkan permainan ini.

Sung Soo Ji : “Kecuali *Im-Yelim* dan *Sim Eun Jung* yang tidak ada disini, dari 22 orang 12 orang setuju denganku dan 10 tidak setuju mayoritas setuju untuk melenyapkan permainan. Baru saja kita mengakhiri permainan.”

3. Nilai Pendidikan Sosial

Nilai pendidikan sosial merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan pembentukan sikap dan perilaku sosial yang baik, yang melibatkan interaksi antara individu dengan masyarakat. Beberapa nilai pendidikan sosial antara lain kerjasama, toleransi, solidaritas, rasa hormat dan keadilan. Data yang diambil dalam drama Korea *Pyramid Game* dengan menggambarkan nilai pendidikan sosial diataranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 2 menit 42.18-23.22

Terdapat nilai pendidikan sosial (solidaritas) dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* berusaha melaporkan pembullying di sekolah kepada gurunya namun, oleh guru tersebut *Sung Soo Ji* mendapatkan kekerasan fisik sehingga *Ja-Eun* berusaha menolong *Sung Soo Ji* dan membawanya untuk melarikan diri dan menjelaskan kekejaman guru tersebut.

Pada cuplikan episode 2 menit 52.10-54.28

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* berusaha membuat rencana untuk menghancurkan permainan dengan meminta bantuan dari *Ja-Eun* karna menurutnya dia tidak bisa melakukannya sendiri *Ja-Eun* pun setuju untuk menghancurkan permainan ini.

Ja-Eun : “Kamu benar, permainan ini harus dihancurkan.”

Pada cuplikan episode 3 menit 06.27-07.05

Terdapat nilai sosial (rasa hormat) dalam cuplikan ketika siswa memperoleh tingkatan lebih rendah, siswa tersebut harus patuh dan mempunyai rasa hormat kepada siswa yang memiliki tingkatan lebih tinggi darinya seperti pada saat *Sung Soo Ji* mencoba menjatuhkan pulpen untuk melihat bagaimana sikap siswa di bawah tingkat dari dirinya.

Sung Soo Ji : (menjatuhkan pulpen)

(lalu diambilkan oleh siswa yang berada di bawah tingkat dari dirinya)

Sung Soo Ji : “Thank you”

Pada cuplikan episode 3 menit 11.35-11.50

Terdapat nilai pendidikan sosial (rasa hormat) dalam cuplikan ketika pimpinan *Choi* merasa hormat kepada nenek *Ha-Rin* selaku ibunya namun dalam adegan ini menggambarkan rasa hormat dalam aspek atasan dan bawahan dalam sebuah instansi. Nenek *Ha-Rin* : “Pimpinan *Choi* berikan kesayanganku semua yang dia mau dan butuhkan, itu sebabnya kamu ditunjuk jadi pimpinan.”

Pimpinan *Choi* : “Tentu saja, akan ku pastikan dia memiliki segalanya ibu.”

Pada cuplikan episode 4 menit 32.14-32.27

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) dalam cuplika ketika *Sung Soo Ji* berusaha untuk membongkar dan menghancurkan permainan ini sehingga *Sung Soo Ji* mengajak kakanya *Wo-ri* untuk bekerja sama.

Sung Soo Ji : “Ini bisa kukatakan kepadamu dia korban, kamu ingin tahu apa yang terjadi kepada adkmu bukan? Kamu tidak mau satu tim dengan kami?”

Pada cuplikan episode 4 menit 37.23

Terdapat nilai pendidikan sosial (solidaritas) dalam cuplikan ketika *Ja-Eun* melihat temannya akan di pukul ia berusaha untuk menolongnya sehingga temannya tidak dipukuli oleh orang lain.

Pada cuplikan episode 5 menit 29.38-29.50

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* mengajak *Ye-Rim* untuk bekerja sama dengannya menghancurkan permainan tersebut selain itu, *Soo Ji* memulai dengan menghancurkan citra pemimpin *Baek Ha-Rin*.

Sung Soo Ji : “Dia tingkat A kita harus menghancurkan citra pemimpin *Ha-rin*. Jangan khawatir, dia tidak berniat membalasmu karena ini, meski dia tahu seperti apa posisi mu di kelas, aku hanya ingin kamu menuruti permintaanku.”

Pada cuplikan episode 6 menit 46.20

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) dalam cuplikan ketika pembelajaran olah raga berlangsung yaitu bermain bola tangan. Siswa saling melempar bola untuk mendapatkan point agar tidak memperoleh point paling rendah dan hal tersebut menyakiti tubuh para siswa. Hal ini membuat siswa geram dengan strategi yang sudah *Soo Ji* buat semua siswa bekerja sama untuk menghentikan permainan tersebut sehingga, semua siswa berhasil menghentikan permainan itu.

Pada cuplikan episode 7 menit 11.00

Terdapat nilai pendidikan sosial (solidaritas) dalam cuplikan ketika berbagai sikap tentang *Baek ha-Rin* kepada *Ja-Eun* namun, saat *Baek Ha-Rin* terjatuh dan tenggelam di sebuah kolam, *Jae-Eun* tetap menolongnya karna ia merasa dirinya adalah teman.

Pada cupllikan episode 8 menit 11.03

Terdapat nilai pendidikan sosial (solidaritas) yaitu dalam cuplikan ketika karya wisata *Sung Soo Ji* dan teman temannya memberikan pakaian untuk teman lain yang membutuhkan untuk berganti pakaian setelah bermain.

Pada cuplikan episode 8 menit 22.10

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) yaitu dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* membuat percakapan online dalam sebuah aplikasi permainan *Zepeto* ia menyebarkan rumor tentang adanya pembullying dan *Pyramid Game* tujuannya yaitu untuk menghancurkan permainan ini dimulai dengan selalu menyebarkan semua informasi peristiwa yang telah terjadi.

Pada cuplikan episode 8 menit 45.20

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) yaitu dalam cuplikan ketika *Sung Soo Ji* dan teman-temannya berdiskusi menyusun strategi untuk menghancurkan *Pyramid Game* semua siswa bekerja sama membuat rencana untuk menghancurkannya.

Pada cuplikan episode 9 menit 11.28

Terdapat nilai pendidikan sosial (kerja sama) yaitu dalam cuplikan ketika semua siswa mulai bekerja sama untuk menghapus aplikasi dan menghancurkan permainan.

Pada cuplikan episode 10 menit 43.00

Terdapat nilai sosial (keadilan) yaitu dalam cuplikan saat pelaku diataranya siswa, guru maupun pengurus yayasan pendidikan yang terlibat dalam *Pyramid Game* akan

diadili dan ditindak lanjuti oleh pihak kepolisian dengan mempertanggung jawabkan hasil perbuatan mereka.

4. Nilai Pendidikan Budaya

Nilai pendidikan budaya berkaitan dengan pembentukan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya, adat istiadat, serta warisan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Beberapa aspek yang termasuk dalam nilai pendidikan budaya antara lain penghargaan terhadap keberagaman budaya, pelestarian budaya, identitas budaya, integrasi nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan seni dan kreativitas budaya. Data yang diambil dalam drama Korea *Pyramid Game* dengan menggambarkan nilai pendidikan budaya di antaranya sebagai berikut.

Pada cuplikan episode 2 menit 27-28.20

Terdapat nilai pendidikan budaya dalam cuplikan penampilan tari Balet. Balet adalah bagian dari budaya, tepatnya budaya seni pertunjukan. Balet berasal dari Italia pada masa *Renaissance* dan berkembang lebih lanjut di Prancis dan Rusia, menjadi salah satu bentuk tari klasik paling berpengaruh di dunia. Balet bukan hanya sekadar tarian, tetapi juga mencerminkan sejarah, nilai estetika, dan tradisi dari masyarakat yang mengembangkannya.

Pada cuplikan episode 8 menit 51.00-52.00

Terdapat nilai pendidikan budaya dalam cuplikan sebuah penampilan *Girlband* Korea, hal ini menunjukkan budaya yang ada di Korea. Idol group merupakan bagian dari budaya Korea, terutama dalam konteks budaya populer Korea atau K-pop (Korean Pop). K-pop sendiri adalah salah satu elemen utama dari Korean *Wave* (*Hallyu*), yaitu fenomena global penyebaran budaya Korea melalui musik, drama, film, mode, dan gaya hidup.

5. Nilai Pendidikan Estetika

Nilai pendidikan estetika berkaitan dengan pengembangan rasa keindahan dalam diri peserta didik, baik dalam konteks seni maupun dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa aspek yang terkandung dalam nilai pendidikan estetika antara lain, apresiasi terhadap seni, kreativitas, keindahan dalam kehidupan sehari-hari, sensitivitas terhadap estetika, dan pengembangan rasa keindahan.

Pada cuplikan episode 3 menit 42.05-43.20

Terdapat nilai pendidikan estetika dalam cuplikan ketika *Baek Ha-Rin* dan temannya mengunjungi pameran lukisan, pameran lukisan merupakan sebuah acara yang menampilkan berbagai karya seni rupa dalam bentuk lukisan, yang dibuat oleh seniman profesional maupun amatir. Pameran ini bertujuan untuk memperkenalkan, mengapresiasi, serta mempromosikan hasil karya seniman kepada masyarakat luas. Pameran lukisan tidak hanya menjadi ajang untuk menikmati keindahan seni, tetapi juga sebagai media edukasi dan apresiasi terhadap kreativitas para seniman. Masyarakat dapat lebih memahami makna di balik setiap karya dan mendukung perkembangan seni rupa di berbagai lapisan masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, nilai-nilai yang terkandung dalam drama Korea *Pyramid Game* akan dipaparkan berdasarkan nilai sosial menurut teori Notonegoro dan nilai pendidikan menurut teori Sukardi.

Nilai Sosial

1. Nilai Material

Teori Notonegoro mengemukakan bahwa nilai material yaitu segala sesuatu yang berguna bagi fisik manusia dan dapat dimanfaatkan sebagai kebutuhan fisik. Nilai ini berfokus pada pemenuhan kebutuhan jasmani dan kesejahteraan fisik diantaranya dalam bentuk sandang, pangan, dan papan. Kebutuhan pangan ditunjukkan melalui kebiasaan tokoh seperti *Sung Soo Ji* yang membeli makanan di supermarket dan kantin sekolah, serta interaksi mengenai makanan dalam percakapan grup. Kebutuhan sandang tampak dalam adegan ketika *Baek Ha-Rin* mendengar promosi produk, serta dalam percakapan tentang pembelian laptop mahal oleh *Yewon*. Nilai material dalam drama ini menggambarkan bagaimana manusia bergantung pada berbagai barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

2. Nilai Vital

Teori Notonegoro mengemukakan bahwa nilai vital yaitu nilai yang berkaitan dengan segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk melaksanakan kegiatannya. Kebutuhan vital ditunjukkan melalui berbagai adegan dengan aspek yang mendukung aktivitas tokoh dalam menjalani kehidupan sehari-hari seperti penggunaan transportasi umum oleh *Sung Soo Ji* menunjukkan peran sarana mobilitas dalam kehidupan pelajar, penggunaan aplikasi dalam *smartphone* untuk permainan *Pyramid Game* menggambarkan bagaimana teknologi berperan dalam interaksi sosial. Proses pembelajaran, berbagai alat seperti papan tulis, buku, layar video, dan perangkat elektronik digunakan untuk menunjang kegiatan akademik.

3. Nilai Kerohanian

Teori Notonegoro mengemukakan bahwa nilai kerohanian merupakan nilai yang sangat penting dalam membentuk perilaku manusia dalam masyarakat. Pada teori ini nilai kerohanian dibedakan menjadi nilai kebenaran bersumber pada akal pikiran manusia, nilai estetika bersumber pada rasa manusia, nilai kebaikan bersumber pada kehendak/nurani manusia, dan nilai religius bersumber pada keyakinan manusia. Kerohanian ditunjukkan melalui berbagai adegan dengan aspek aspek kebaikan, kebenaran, estetika, kebaikan dan religius. Nilai kebaikan ditunjukkan ketika *Sung Soo Ji* memberikan plester kepada *Ja-Eun* yang terluka akibat perundungan. Hal serupa juga tampak *Ja-Eun* membantu temannya yang sedang dibuli, mencoba menggantikan posisi temannya yang terpojok. Kebaikan juga tercermin saat *Koo Seol Ha* mengingatkan temannya untuk introspeksi diri, dengan kata-kata yang tegas namun penuh perhatian, untuk membuat temannya sadar akan kesalahan yang telah dilakukan. Nilai kebenaran hadir ketika karakter-karakter seperti Bu *Choi* dan Guru Sastra berusaha mengungkapkan dan melaporkan perundungan yang terjadi di kelas meskipun mereka menghadapi hambatan. Bu *Choi* merasa ada perundungan di kelasnya dan berusaha melaporkannya kepada kepala sekolah, meskipun usahanya tidak dihargai. Upaya untuk mengungkapkan kebenaran juga terlihat ketika *Soe Do Ah* membantu dengan menyimpan kamera untuk mengungkapkan kebenaran tentang *Pyramid Game*, yang memungkinkan untuk menghancurkan permainan berbahaya tersebut. Nilai estetika tampak dalam tindakan *Sung Soo Ji* ketika ia dengan tulus meminta maaf kepada *Seung Yi* setelah merasa telah menyakiti temannya.

Nilai Pendidikan

1. Nilai Pendidikan Ketuhanan

Teori Sukardi mengemukakan bahwa nilai ketuhanan merujuk pada pendidikan yang berfokus pembentukan spiritual dan pengembangan hubungan manusia dengan tuhan. Sukardi menekankan pendidikan harus memperhatikan dimensi ketuhanan sebagai dasar moral dan etika dalam berinteraksi dengan sesama serta alam semesta. Nilai ketuhanan ditunjukkan melalui berbagai adegan Cuplikan-cuplikan dalam drama menunjukkan adanya keyakinan dan kepercayaan tokoh terhadap ajaran agama. Simbol-simbol keagamaan dan praktik spiritual yang ditampilkan oleh para tokohnya, seperti simbol keagamaan dan pembacaan Alkitab oleh tokoh *Baek Ha-Rin*. Hal ini menegaskan bahwa aspek ketuhanan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan nilai moral dalam kehidupan.

2. Nilai Pendidikan Moral

Teori Sukardi mengemukakan bahwa nilai moral berkaitan dengan pembentukan karakter, sikap, dan perilaku yang baik, yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral yang universal. Sukardi menekankan bahwa nilai moral dalam konteks pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki integritas, tanggung jawab dan kemampuan untuk membuat keputusan yang baik. Beberapa elemen nilai moral yang dikembangkan dalam pendidikan meliputi kejujuran, tanggung jawab, kesetiaan, disiplin dan rasa hormat. Nilai moral ditunjukkan melalui berbagai adegan dalam cuplikan-cuplikan seperti disiplin terlihat ketika guru memberikan hukuman kepada murid yang datang terlambat agar lebih bertanggung jawab terhadap waktu. Keadilan tercermin dalam upaya memastikan aturan permainan berlaku sama bagi semua, termasuk pemberian hukuman yang adil. Kejujuran ditunjukkan oleh *Sung Soo Ji* yang berani mengungkap kebenaran terkait kasus perundungan. Rasa hormat ditampilkan melalui adegan kepala sekolah yang meminta maaf atas insiden di karyawisata. Pada akhirnya, perjuangan menghentikan *Pyramid Game* mencerminkan keberanian untuk melawan ketidakadilan demi membebaskan korban perundungan.

3. Nilai Pendidikan Sosial

Teori Sukardi mengemukakan bahwa nilai-nilai yang berkaitan dengan pembentukan sikap dan perilaku sosial yang baik yang melibatkan interaksi antara individu dan masyarakat. Beberapa elemen nilai sosial di antaranya kerja sama, toleransi, solidaritas, rasa hormat dan keadilan. Nilai sosial ditunjukkan melalui berbagai adegan dalam cuplikan-cuplikan seperti nilai sosial yang terlihat jelas adalah solidaritas, di mana para karakter saling membantu dalam menghadapi situasi sulit, contohnya, *Ja-Eun* menunjukkan solidaritas dengan membantu *Sung Soo Ji* melarikan diri dari tindakan kekerasan seorang guru. Begitu pula ketika *Ja-Eun* tetap menolong *Baek Ha-Rin* yang tenggelam, meskipun mereka sebelumnya memiliki konflik. Sikap peduli terhadap sesama ini mencerminkan bagaimana solidaritas dapat memperkuat hubungan antar individu dalam masyarakat.

4. Nilai Budaya

Teori Sukardi mengemukakan nilai budaya berkaitan dengan pembentukan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya, adat istiadat, serta warisan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Nilai-nilai ini juga diharapkan dapat membentuk sikap peserta didik yang menghargai keragaman budaya dan berperan dalam mempertahankan serta mengembangkan budaya tersebut. Beberapa elemen yang termasuk dalam nilai budaya antara lain penghargaan terhadap keberagaman budaya, pelestarian budaya, identitas budaya, integritas budaya dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan seni dan kreativitas budaya. Nilai budaya ditunjukkan melalui berbagai adegan dalam cuplikan-cuplikan seperti *Baek Ha-Rin* menampilkan

sebuah tari balet, sebagai seni pertunjukan balet memiliki nilai budaya yang kaya, berasal dari Italia pada masa *Renaissance* dan berkembang pesat di Prancis serta Rusia. Seni ini bukan sekadar tarian, tetapi juga mencerminkan sejarah, nilai estetika, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Cuplikan penampilan *Ye-Rim* yaitu sebagai girlband Korea yang merepresentasikan budaya populer Korea, khususnya K-pop. Fenomena K-pop merupakan bagian dari *Korean Wave* (Hallyu) yang membawa budaya Korea ke ranah global melalui musik, film, mode, dan gaya hidup. Keberadaan idol group dalam budaya Korea tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga mencerminkan identitas budaya modern yang berkembang dan diterima secara luas di berbagai negara.

5. Nilai Estetika

Teori Sukardi mengemukakan nilai estetika berkaitan dengan pengembangan rasa keindahan dalam diri peserta didik, baik konteks seni maupun kehidupan sehari-hari. Nilai pendidikan estetika mengajarkan peserta didik untuk menghargai dan menikmati keindahan, serta mengintegrasikan nilai-nilai estetika dalam perilaku dan cara berfikir mereka. Beberapa aspek yang terkandung dalam nilai pendidikan estetika antara lain apresiasi terhadap seni, kreativitas keindahan dalam kehidupan sehari-hari, sensitivitas terhadap estetika dan pengembangan rasa keindahan. Nilai estetika ditunjukkan melalui berbagai adegan dalam cuplikan-cuplikan seperti ketika *Baek Ha-Rin* dan temannya mengunjungi pameran lukisan yang dibuat oleh seniman profesional maupun amatir. Aspek-aspek seperti apresiasi seni, kreativitas, sensitivitas estetika, dan pemahaman terhadap keindahan dapat dipelajari melalui berbagai pengalaman, salah satunya dengan mengunjungi pameran lukisa.

Hasil dari penelitian di atas pengembangan bahan ajar dengan berdimensi nilai sosial dan nilai pendidikan dalam drama Korea *Pyramid Game* yaitu layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK dalam alur tujuan pembelajaran 3.19 “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca dan ditonton”, yang berkaitan dengan satu capaian pembelajaran, dengan satu indikator pencapaian kompetensi yaitu “Menganalisis isi drama yang dibaca maupun ditonton”. Kelayakan ini didukung oleh prinsip konsistensi (kesesuaian antara tujuan, materi, dan evaluasi), relevansi (kecocokan materi dengan kebutuhan, perkembangan, dan konteks peserta didik), serta kecukupan (kelengkapan materi untuk mencapai kompetensi dasar). Model Pengembangan Bahan Ajar digunakan yaitu Elektronik Modul (E-Modul) dengan memperhatikan sistematika dan penulisan bahan ajar yang benar. Karakteristik e-modul memiliki struktur yang jelas, mencakup tujuan pembelajaran, materi, latihan, dan evaluasi, serta dilengkapi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, atau animasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Pemanfaatan teknologi multimedia, e-modul memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik dan efisien. Penyajiannya yang sistematis serta kemampuannya untuk diakses kapan saja dan di mana saja menjadikan e-modul sebagai solusi pembelajaran yang relevan di era digital, sekaligus mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap drama Korea *Pyramid Game* karya *Lee Jae-Gyun* penulis dapat mengemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Terdapat nilai sosial yang ditemukan pada drama Korea *Pyramid game*. Nilai sosial tersebut adalah nilai sosial material, nilai sosial vital dan nilai sosial kerohanian.
 - a) Nilai sosial material yang ditunjukkan oleh tokoh seperti memenuhi kebutuhan makanan dengan membeli makanan di supermarket, kebutuhan untuk membeli pakaian dan alat elektronik untuk menunjang kegiatan sehari-hari sehingga, hal tersebut menggambarkan manusia memiliki kebutuhan dengan melibatkan materi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
 - b) Nilai vital yang ditemukan dalam mendukung aktivitas tokoh seperti kebutuhan transportasi, kebutuhan media pembelajaran, penggunaan alat elektronik, sehingga hal ini menggambarkan penunjang kebutuhan setiap tokohnya.
 - c) Nilai kerohanian ditemukan dalam berbagai tindakan tokoh seperti aspek kebaikan, kebenaran, estetika dan religius, yang dilihat dari sikap dan perbuatan yang ditunjukkan oleh setiap tokohnya.
2. Terdapat nilai pendidikan yang ditemukan pada drama Korea *Pyramid Game*. Nilai pendidikan tersebut yaitu nilai pendidikan ketuhanan, nilai pendidikan moral, nilai pendidikan sosial, nilai pendidikan budaya dan nilai pendidikan estetika.
 - a) Nilai pendidikan ketuhanan ditunjukkan oleh simbol-simbol dan praktik spiritual oleh para tokohnya, hal ini menunjukkan bahwa nilai ketuhanan sangat berperan aktif dalam kehidupan.
 - b) Nilai pendidikan moral ditunjukkan oleh tindakan setiap tokohnya seperti kejujuran, keadilan, disiplin dan rasa hormat, hal ini menggambarkan bahwa nilai pendidikan moral sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.
 - c) Nilai pendidikan sosial ditunjukkan oleh tindakan tokoh seperti solidaritas, sikap peduli dan kerjasama, hal ini menggambarkan bahwa nilai pendidikan sosial sangat berperan penting dalam kegiatan bersosial di masyarakat.
 - d) Nilai pendidikan budaya ditunjukkan oleh cuplikan sebuah pertunjukan dalam drama ini seperti ballet dan *girlband* Korea, hal ini menunjukkan sebuah budaya lokal yang harus di lestarikan oleh masyarakat.
 - e) Nilai pendidikan estetika terdapat dalam cuplikan yang menunjukkan sebuah nilai untuk mengembangkan rasa keindahan dalam diri.
3. Drama Korea *Pyramid Game* layak untuk dijadikan sebagai alternatif pengembangan bahan ajar dengan alur tujuan pembelajaran 3.19 yaitu “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca dan ditonton” dengan capaian pembelajaran yaitu “Menganalisis isi drama yang dibaca maupun ditonton”. Kelayakan ini berdasarkan rekapitulasi Hasil analisis di atas dengan simpulan bahwa drama Korea *Pyramid Game* layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar menganalisis isi drama.
4. Modul bahan ajar dikembangkan dalam bentuk Elektronik Modul (E-Modul) yang dapat dikemukakan dengan memperhatikan sistematika dan isi bahan ajar seperti diantaranya sebagai berikut.
 - a) Pengertian Drama
 - b) Unsur Intrinsik Drama
 - c) Unsur Entrinsik Drama
 - d) Struktur Drama
 - e) Nilai Sosial (Nilai Material, Nilai Vital dan Nilai Kerohanian)

- f) Nilai Pendidikan (Nilai Ketuhanan, Nilai Moral, Nilai Sosial, Nilai Budaya, dan Nilai Estetika)
- g) Media dan Sumber Pembelajaran
- h) Format Analisis Nilai Sosial dan Nilai Pendidikan

Daftar Pustaka

- Azzahra, L., Akbar, M. F., & dkk. (2023). Kultivasi dan Budaya K-Pop (Studi Analisis Kultivasi Drama Korea pada Gaya Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta). *Jurnal Bincang Komunikasi*, 1(2), 184-194.
- Akan, Y. (2021) *An Analysis of the Impact of the Values Education Class Over the*
- Fatmawati, (2024). Nilai Sosial dalam Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* karya Angga Dwimas Sasongko. (Skripsi, Universitas Galuh Ciamis).
- Fatmaira, Z. (2022). Nilai Pendidikan dari Novel *Rantau 1 Muara* Karya A. Fuadi. *Sintaks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), halaman 1-6.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., & dkk. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Gabriela, (2022). Representasi Nilai Sosial Keluarga *Sung Duk Seon* dalam drama Korea *Reply 1988* (Analisis Semiotika Roland Barthes). (Skripsi, Universitas Budhi Dharma).
- Georgios, D., Christos-Thomas, K. (2021) *Social Values And Education : A Brief Comparative Approach from Schwartz to Whit's and Hand's Theoris*. *International Journal of Social Science And Human Research*, 4 (8), 2078-2082.
- Hasbullah.(2012). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Halstead, J., M. & Taylor, M., J. (1996) *Values in Education and Education in Values*. Hong Kong : *Routletger Falmer, Taylot & Francis Group*.
- Herlinda, N., N., (2025) Nilai Moral film Keluarga Cemara 2 Karya Ismail Basbeth. *Jurnal Diksastrasia*, 9 (1) 184-191.
- Indrawan, R., & Yaniawati, R. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- James, D., (2015). *How Bourdieu bites back: Recornising in Education and Educational Research*. *Cambridge Journal of education*, 45 (1) 97-112.
- Malla, H., A., B., Hidayat, Y., A., & Abu, A., (dkk), (2022). The Application of Multicultural Education Values in Islamic Religious Learning at Karuna High School DIPA Palu, Central Sulawesi, Indonesia, 5 (6) 2309-2315
- Najuah, M. Pd., Suhendro Lukitoyo, P., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: Prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, A., A., Rufi'I, & Suhari, (2022) *Character Education Values in Web-Based Learningg Media in Indonesia History Subjects*. *International Journal of Science and Human Research*, 5 (5)1603-1609
- Rahasti, (2023). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Novel *Home Sweet Loan* karya Almira Bastari. (Skripsi, Universitas Galuh).
- Sari, R. H., M.Hum. (2023). *Apresiasi Sastra Indonesia: Puisi, Prosa, dan Drama*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, Anggota IKAPI.
- Sari, S., N., Rachman, M., & Utari, I., S. (2015) Model Penanaman Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kehidupan Sosial Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Agama. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1) 225-6390.

- Setiari, I. (2019). *Kajian Nilai Sosial dalam Lirik Lagu "Buka Mata dan Telinga" Karya Sheila On 7*. *Jurnal Diksatrasia Universitas Galuh*, 2(2).
- Sukardi, Drs., M.P. (1997). *Nilai-Nilai Pendidikan Budi Pekerti dalam Dongengan Sulawesi Selatan*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sultoni, A., Juidah, I., & Hilmi, H., S. (2021) Kontruksi Nilai Sosial dalam Kumpulan Cerpen *Tawa Gadis Sampah* Karya Ahmad Tohari. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6 (2), 2541-3252.
- Sumarno, M. (2017). *Apresiasi Film*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Institut Kesenian Jakarta.
- Suroso, Dr., M.Pd. (2015). *Drama: Teori dan Praktik Pementasan*. Yogyakarta: Elmatara.
- Tanna, M., Saleh, M., & Idawati. (2024) Representasi Nilai Pendidikan Dan Nilai Sosial pada Deskripsi Ukiran Rumah Adat Toraja (Kajian Semiotika Teori Charles Sanders Peirce). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10 (4) 2715-4564.
- Udin, A. F., S.Sos., M.M., & Sarja, S.Sos.I, M.M. (2023). *Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (1989). Pasal 26
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- University Students' Levels of Acquisition of Moral Maturity and Human Values. International Journal of Psychology and Educational Studies*, 8 (2), 38-50.
- Wageenar, P., Rodenberg, J., & Rutgers, M., (2023). *The Crowding out of social values: on the reason why social values so consistently lose out to other values in heritage management. International Journal of Heritage Studies*, 29 (8) 759-772.
- Widiawati,R., & Ansori, Y. Z. (2023) *Pentingnya nilai-nilai sosial dan Perilaku sosial pada siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2 (1), 27-34.
- Widyahening, Ch. E. T., M.Hum. (2020). *Kajian Drama: Teori dan Implementasi dengan Metode Sosiodrama*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Yuberti, Dr., M.Pd. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Penerbit Utama Raharja (AURA).