

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu fenomena di dunia pendidikan yang menarik perhatian adalah kekerasan di sekolah, baik yang dilakukan guru terhadap siswanya, ataupun sesama siswa itu sendiri, salah satu bentuk kekerasan di sekolah yang sering terjadi yaitu *bullying* (Firna Yolanda, Gani Apriningtyas Budiyati, 2020)

Perilaku *bullying* jika tidak ditangani akan mengakibatkan harga diri rendah dan anti sosial, seseorang yang menjadi korban dari *bullying* kemungkinan besar akan mengalami depresi dan kurang percaya diri sehingga bisa menyalahgunakan alkohol dan obat-obatan terlarang. Selain itu dampak dari *bullying* jangka panjang dapat menimbulkan perilaku agresif pada remaja hingga usia dewasa yang memicu perilaku kekerasan dan tindak kriminal di kemudian hari, karena perilaku *bullying* juga dapat menjadikan korban merasa tidak nyaman di sekolah, takut, sulit konsentrasi yang akan berdampak pada penurunan prestasi akademik, bahkan sampai keinginan bunuh diri. Perilaku *bullying* sangat beresiko hingga bisa mengakibatkan timbulnya masalah sosial dan pendidikan di suatu negara, antara lain putus sekolah, tingkat pengangguran, dan angka kriminalitas yang tinggi (Junalia & Malkis, 2022).

Salah satu pencegahan *bullying* adalah dengan menggunakan edukasi *audiovisual* dan kartu domino, akan tetapi tindakan ini masih belum banyak dilakukan oleh petugas kesehatan tentang pihak sekolah dalam melaksanakan pencegahan *bullying*.

Dalam jurnal Ningrum et al (2018) hasil survey dari The Annual *Bullying Survey 2018* menunjukkan bahwa dampak *bullying* terhadap korban yaitu merasa depresi 50%, mengalami kecemasan 45%, melukai diri sendiri 28%, niat bunuh diri 34%, membolos dari sekolah 21%, menjadi antisosial 12%, serta bunuh diri sebanyak 11%. Ada beberapa macam perilaku *bullying* yaitu secara fisik, verbal dan sosial. Di dalam jurnal Mahendra et al (2020) data kasus *cyberbullying* di Indonesia khususnya di Polda Metro Jaya menyebutkan bahwa setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* dilaporkan setiap harinya. Selain itu data tahun 2018 dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia menyatakan jumlah angka anak korban *bullying* mencapai 22,4%. Dari hasil penelitian Pradana (2022) dengan judul “hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku *bullying* siswa di SMP Negeri 1 kota Malang” menunjukkan bahwa tingkat perilaku konformitas teman sebaya di SMP Negeri 1 kota Malang cenderung sedang dengan presentase sebesar 41%, dan tingkat perilaku *bullying* siswa SMP Negeri 1 Malang cenderung sedang dengan presentase 43%.

Bullying adalah kejadian yang sangat umum di lingkungan sekitar. *Bullying* biasanya terjadi dari waktu ke waktu, itu tidak terjadi sekali. *Bullying* dapat terjadi karena dapat disebabkan oleh sumber internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari anak, lemah dan pendiam seperti balita. Faktor eksternal adalah hal-hal yang terjadi pada anak dari sumber luar. Keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar merupakan contoh faktor eksternal yang mempengaruhi kemungkinan terjadinya *bullying* (Permata et al., 2021).

Ada beberapa bentuk perilaku *bullying* yang sering terjadi, diantaranya *bullying* secara fisik, verbal, psikologis, dan *cyberbullying*. Hal itu dapat terjadi

secara langsung seperti misalnya memukul, menendang, mencacimaki maupun secara tidak langsung seperti membicarakan sesuatu yang buruk tentang seseorang di belakang dan memfitnah seseorang melalui sosial media (Hertinjung, 2013).

Bullying dapat menjadikan korban merasa tidak nyaman di sekolah,. Adapun salah satu strategi untuk mengubah sikap *bullying* adalah pemberian informasi melalui penyuluhan atau edukasi untuk meningkatkan pengetahuan sehingga menimbulkan kesadaran untuk mengubah sikap sesuai dengan pengetahuannya. Pendidikan kesehatan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi sikap seseorang untuk mencapai kesehatan yang optimal (Junalia & Malkis, 2022).

Pendidikan Kesehatan melalui media *audiovisual* adalah salah satu media yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan imajinasi dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran sangat direkomendasikan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Media *audiovisual* tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, akan tetapi apa yang diterima melalui media *audiovisual* lebih baik untuk terus diingat. (Firdaus, 2017).

Sebagaimana yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Meidiana et al (2018) pada remaja SMP *overweight*, ada pengaruh edukasi dengan media *audiovisual* terhadap pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan hasil uji statistik *Wilcoxon rang test* pada *pre-test* dan *post-test* pengetahuan didapatkan *p*-value 0,0003 dan sikap *p*-value 0,001 yang berarti ada pengaruh edukasi melalui media *audiovisual* terhadap pengetahuan dan sikap remaja sesudah diberikan edukasi. Variabel sikap dan pengetahuan dilakukan sebanyak 1 kali dalam 1 minggu, dan diberikan kuisioner 1 kali sebelum diberikan

edukasi dengan media *audiovisual* dan 7 hari sesudah diberikan edukasi dengan media *audiovisual*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ferasinta & Dinata (2020) tentang pengaruh pemberian edukasi dengan *audiovisual* terhadap motivasi ibu dalam merawat balita dengan diare yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi ibu sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan *audiovisual* dengan keyakinan 95% dan didapatkan hasil uji statistik dengan nilai $p\text{-value} > 0.05$.

Tidak hanya media *audiovisual* saja, media pembelajaran perlu adanya alternatif dan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan permainan menggunakan bahan dasar kartu (*game card*). Sebagaimana yang telah diteliti oleh Khomsatun (2010) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Materi Pokok Bilangan Pecahan Menggunakan Model *Realistic Mathematic Education*” menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan diperoleh rata-rata 77,75. Menurut peneliti responden memiliki pengetahuan baik bertambah, hal ini disebabkan oleh teknik domino *card* yang bisa meningkatkan pengetahuan pada siswa sertabisa menambah wawasan dengan bermain sambil belajar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Handayani et al (2021) dengan judul “Permainan Card Domino Dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Perilaku Seks Bebas Pada Remaja SMP” menunjukkan bahwa hasil analisis secara statistik terdapat perubahan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dengan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode kartu domino tentang dampak seks bebas yaitu 60,33 menjadi 74,17. Selisih antara sebelum dan sesudah adalah 13,84. Hasil analisis

dengan menggunakan uji *paired sample t-test* didapatkan nilai $p=0,00 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa metode kartu domino efektif dilakukan terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang dampak seks bebas.

Sebagaimana juga yang telah diteliti oleh (Irawati & others (2019) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem sirkulasi darah. Hal ini ditunjukkan oleh uji statistik menggunakan uji-t yakni $t_{hitung} (9,08) > t_{tabel} (2,00)$, pada taraf signifikan yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh perlakuan juga dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest antar kelompok yakni, kelompok eksperimen sebesar 86,81 dan kelompok kontrol sebesar 64,3. Selain itu, pengaruh dari perlakuan juga ditunjukkan oleh rata-rata N-Gain untuk kelompok eksperimen 0,83 dan kelompok kontrol 0,52.

Pada penelitian sebelumnya ada beberapa penelitian yang meneliti tentang peningkatan pengetahuan dan sikap pencegahan *bullying* dengan metode edukasi menggunakan *audiovisual*, hanya saja belum ada penelitian yang membandingkan lebih efektif mana antara metode edukasi menggunakan *audiovisual* dan permainan kartu domino terhadap sikap siswa dalam mencegah terjadinya *bullying*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada sebagian siswa kelas VIII yang dipilih langsung oleh pihak sekolah dengan jumlah siswa yaitu 5 siswa, mereka mengatakan bahwa beberapa dari mereka melakukan

tindakan *bullying*, perilaku *bullying* yang sering dilakukan siswa yaitu mendorong temannya, mengejek temannya, memanggil nama temannya dengan sebutan orang tua, mengabaikan temannya dan pernah mengejek temannya melalui sosial media. Dari 5 siswa tersebut 3 orang melakukan tindakan *bullying* dan 2 orang mengalami *bullying*, mereka mengaku bahwa pernah diolok-olok (ditertawakan, disindir), dicubit dan dibicarakan buruk di belakang.

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan pada remaja agar dapat menggambarkan konsep fisik secara nyata, dalam hal ini selain guru disekolah peran perawat juga sangat penting sebagai edukator. Maka perawat dapat memberikan wawasan pada anak, salah satu media yang dapat digunakan adalah kartu domino dan media *audiovisual* yang dapat menyampaikan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Melalui kartu domino dapat mengembangkan potensi kecerdasan, penghayatan, tantangan, inspirasi dan keterampilan motorik individu dan media video, siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui videotersebut dapat dipahami secara utuh (Meidiana et al., 2018).

Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil judul ini, untuk mengetahui efektivitas antara media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media edukasi *audiovisual* terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang ?
2. Apakah ada pengaruh media edukasi kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang ?

3. Apakah ada perbedaan efektivitas media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis efektivitas media edukasi *audiovisual* dan permainan kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis pengaruh media edukasi *audiovisual* terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang
2. Menganalisis pengaruh media edukasi kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang dalam mencegah terjadinya *bullying*
3. Menganalisis perbedaan efektivitas media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya intervensi keperawatan jiwa dalam mencegah terjadinya *bullying* dengan melalui media edukasi menggunakan *audiovisual* dan kartu domino.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah (SMP Negeri 1 Malang)

Diketuinya efektivitas media edukasi *audiovisual* dan kartu domino dapat digunakan sebagai media untuk mencegah terjadinya *bullying*. Sekolah dapat

menggunakan media ini dimana saja, misalnya pada saat permainan tertentu, olahraga, outbound dan lainnya.

1.4.3 Manfaat Pengembangan

Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan cara mengobservasi dan wawancara mendalam, agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam sikap pencegahan *bullying*.