

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Remaja**

##### **2.1.1 Pengertian Remaja**

Menurut WHO (*Who Health Organization*) bahwa definisi remaja dikemukakan melalui tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosioekonomi. Sehingga dapat dijabarkan bahwa remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan sosial. Individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa. Serta individu yang mengalami peralihan dari ketergantungan menjadi keadaan yang relatif lebih mandiri serta remaja dapat didefinisikan melalui beberapa sudut pandang yaitu remaja merupakan individu yang berusia 11-12 tahun sampai 20-21 tahun. Remaja merupakan individu yang mengalami perubahan pada penampilan fisik, maupun perubahan psikologis. Remaja merupakan masa yang penting dalam perjalanan kehidupan manusia. Masa remaja ini merupakan jembatan antara masa kanak-kanak yang bebas menuju masa dewasa yang menuntut tanggung jawab.

Pendapat tentang usia remaja bervariasi antara beberapa ahli, organisasi, maupun lembaga kesehatan. Menurut WHO (*Who Health Organization*) remaja merupakan periode usia 10 sampai 19 tahun. Menurut PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) usia remaja berada dikisaran usia 15 sampai 24 tahun. Sedangkan, menurut *The Health Resources Services Administrations Guidelines* 12 Amerika Serikat, rentang usia remaja terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal 11-14 tahun, remaja menengah 15-17 tahun, remaja akhir 18-21 tahun (Oktaviana n.d.).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa remaja yaitu individu yang berusia 11-12 tahun sampai 20-21 tahun. Dimana remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa dimana individu tersebut mengalami perubahan-perubahan secara fisik, maupun psikologis, serta masa dimana individu tersebut dituntut untuk bertanggung-jawab (Oktaviana, n.d.).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa remaja yaitu individu yang berusia 11-12 tahun sampai 20-21 tahun. Dimana remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa dimana individu tersebut mengalami perubahan-perubahan secara fisik, maupun psikologis, serta masa dimana individu tersebut dituntut untuk bertanggung-jawab (Oktaviana n.d.).

### **2.1.2 Perkembangan remaja**

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak ke dewasa, banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja tersebut. Perubahan yang terjadi yaitu perubahan secara fisik yang merupakan gejala primer dari pertumbuhan remaja. Sedangkan perubahan psikologis muncul akibat dari perubahan-perubahan fisik remaja tersebut (Sarwono, 2016).

Perubahan biologis adalah percepatan pertumbuhan, perubahan hormonal, dan kematangan seksual yang datang dengan pubertas Santrock (2017). Perubahan fisik yang sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan jiwa remaja adalah pertumbuhan tinggi badan yang semakin tinggi, berfungsinya alat-alat reproduksi (ditandai dengan haid pada wanita dan mimpibasah pada laki-laki), dan tanda-tanda seksual sekunder yang tumbuh. Perubahan fisik tersebut dapat menyebabkan kecanggungan bagi remaja karena ia harus menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya, sehingga dapat berpengaruh pada perubahan

psikologi remaja tersebut (Sarwono, 2018).

Perubahan sosioemosional yang dialami remaja adalah pencarian jati diri, ketika untuk kebebasan, konflik dengan orang tua, dan keinginan untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya. Percakapan dengan teman-teman menjadi lebih intim dan memasukkan lebih banyak keterbukaan diri. Ketika anak-anak memasuki masa remaja mereka akan mengalami kematangan seksual sehingga mereka akan mengalami ketertarikan yang lebih besar dalam hubungan dengan lawan jenis. Remaja akan mengalami perubahan mood yang lebih besar daripada masa kanak-kanak.

## **2.2 *Bullying***

### **2.2.1 Pengertian *Bullying***

N. Yuliani (2013) *Bullying* adalah segala bentuk penindasan atau kekerasan yang sengaja dilakukan oleh individu atau kelompok orang yang memiliki kekuatan lebih untuk merugikan orang lain dengan maksud melakukannya secara terus menerus.

*Bullying* merupakan salah satu permasalahan serius yang pada umumnya dihadapi oleh anak - anak dan remaja di berbagai belahan dunia, tidak terkecuali di Indonesia (UNESCO, 2019).

### **2.2.2 Bentuk-bentuk *bullying***

Dalam jurnal Anggraini (2021) mengkategorikan *bullying* ke dalam tiga kelompok berikut:

1. *Bullying* yang dilakukan secara fisik, seperti memukul, mendorong, menendang, dan mencubit.
2. *Bullying* verbal, seperti ucapan kasar, ejekan, tertawaan, panggilan dengan

julukan yang kurang baik (*name calling*), dan bahasa yang mengancam.

3. *Bullying* psikologis, mencakup tindakan seperti meneror, mengisolasi, mengabaikan, dan menyebarkan rumor yang tidak benar.

Terdapat bentuk lain dari *bullying* yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah jenis intimidasi menggunakan ponsel atau Internet, dalam bentuk pelecehan dan penghinaan terhadap korban, melalui pesan teks, email, status facebook, twitter, instagram. Dan media sosial lainnya (Prawitasari, 2015)

### **2.2.3 Dampak *bullying***

Menurut M. Yuliani (2017) dampak yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* baik bagi pelaku, korban, serta yang menyaksikan, yaitu:

- a. Bagi pelaku

Memiliki tingkat kepercayaan diri yang sangat tinggi dan merasa harga dirinya tinggi, sehingga menyebabkan mereka berwatak keras, tidak memiliki empati, dan emosi yang tidak terkontrol. Pelaku mempunyai keinginan untuk lebih tinggi dalam segala hal sehingga merasa memiliki kekuasaan dan bila pelaku di diamkan tanpa di intervensi dari pihak tertentu maka dapat menyebabkan terbentuknya perilaku lain seperti penyalahgunaan wewenang antar sesama teman. Selain itu, dampak lain adalah prestasi rendah, merokok, menggunakan narkoba, tindakan anarkis seperti tawuran, bolos sekolah, menentang orang tua atau guru dan lain-lain.

- b. Bagi korban

Korban akan merasa takut dan cemas sehingga mempengaruhi konsentrasi belajar disekolah bahkan dalam waktu panjang hal ini dapat mempengaruhi kepercayaan diri sehingga menuntunnya mereka untuk menghindari sekolah. Selain itu korban merasa depresi dan merasa dirinya sendiri. Pada tahap yang ekstrim

korban mungkin akan melakukan tindakan bunuh diri yang menurut korban dapat menyelesaikan masalahnya.

c. Bagi siswa yang menonton

Bagi mereka yang menyaksikan akan berasumsi bahwa *bullying* adalah perilaku yang dapat diterima secara sosial. Dalam kondisi ini siswa mungkin akan bergabung dengan pelaku karena takut menjadi sasaran berikutnya dan beberapa lainnya akan diam saja tanpa melakukan apapun dan yang paling parah mereka merasa tidak perlu menghentikannya.

#### **2.2.4 Faktor Yang Melatarbelakangi Siswa Melakukan Tindakan *Bullying***

##### **1. Faktor Internal**

###### a. Faktor Individu

Faktor individu dapat dilihat dari kontrol diri yang rendah terjadi pada mereka yang sebelumnya menjadi korban kekerasan lalu menganggap dirinya selalu terancam dan biasanya bertindak menyerang sebelum diserang (Febriana, 2016).

###### b. Faktor Keluarga

Anak menjadi kasar karena pengalaman, pengalaman keluarga yang tidak harmonis, dan lain sebagainya. Kedekatan antara orang tua dan anak adalah salah satu faktor yang dapat mengubah anak menjadi pelaku maupun korban *bullying*. Orang tua yang sibuk bekerja dan tidak punya waktu untuk memeriksa anak-anaknya adalah salah satu yang dapat membuat anak menjadi kurang dikendalikan dan sulit di atur sehingga jika kondisi ini terjadi cukup lama maka akan berdampak negatif bagi anak. Selain kedekatan antara orang tua dan anak pola asuh juga mempengaruhi anak untuk menjadi pelaku *bullying* (Rahmawan, 2013).

##### **2. Faktor eksternal**

c. Faktor Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya perilaku *bullying*. Tingkat pengawasan disekolah menentukan seberapa banyak kejadian perilaku *bullying* itu terjadi (Usman & others, 2013).

d. Teman Sebaya

Adapun faktor dari teman sebaya adalah teman sebaya dapat membawa anak ke perilaku yang negatif, seperti halnya mengajak teman sebayanya minum alkohol, merokok, dan kenakalan lainnya. Semua itu bisa dilakukan karena Sebagian besar waktu yang dihabiskandisekolah bersama dengan teman sebaya (Usman & others, 2013)

e. Tayangan televisi dan media cetak

Karena tayangan yang mereka lihat, baik media cetak maupun televisi menumbuhkan pola perilaku *bullying*. Menurut survei Kompas, 56,9% anak-anak meniru tindakan dan ucapan karakter dalam film yang mereka tonton, sebagian besar melalui gerakan (64%) dan kata-kata (43%) (Ulfatun et al., 2021).

### 2.2.5 Pencegahan *bullying*

Menurut UNICEF Indonesia pencegahan *bullying* di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu :

1. Pahami dulu apa itu *bullying*

Langkah pertama adalah pahami dulu apa itu *bullying*. Setelah paham apa pengertian *bullying* hingga tanda-tanda anak yang terkena perbuatan berbahaya ini, anda bisa melakukan langkah-langkah pencegahan.

2. Lakukan pencegahan

Mencegah dengan cara menghindari teman-teman yang sangat negative, contohnya teman-teman yang sering menyakiti temannya sendiri (memukul, mencubit, menendang), menyebarkan gosip yang tidak benar dan memalukan temannya di sosial media.

### 3. Komunikasi

Komunikasikan apa yang anda alami atau teman anda alami, kepada orang tua atau guru disekolah agar mendapatkan solusi yang terbaik dan ditindaklanjuti

## 2.3 Konsep Domain Sikap

Sikap merupakan respon atau reaksi seseorang yang masih bersifat tertutup terhadap suatu objek, stimulus, atau topik. Sikap juga dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk bertindak, baik mendukung maupun tidak mendukung pada suatu objek. Sikap bukan merupakan suatu tindakan, tetapi merupakan suatu faktor predisposisi terhadap suatu perilaku. Sikap yang utuh dibentuk oleh komponen kognisi, afeksi dan konasi (Notoatmodjo, 2014).

## 2.4 Macam-Macam Media Pembelajaran

### 2.4.1 Media *audiovisual*

#### 1. Pengertian Media *Audiovisual*

Menurut (Saputro et al., 2021) media *audiovisual* adalah media pembelajaran yang pemakaiannya dapat dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya seperti radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya televisi, video, film, DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran seseorang dan memudahkan pemakaian materi dan menarik minat seseorang untuk belajar. Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar, alat

tersebut berupa LCDprojektor yang akan menampilkan gambar melalui layar. Alat yang membantu fungsi untuk mendengarkan suara agar terdengar jelas adalah penguat suara (*Speaker Active*)

## 2. Manfaat Media Audiovisual

Menurut (Munadi, 2013) manfaat dari media *audiovisual* adalah :

- a. Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- b. Pesan yang disampaikan mudah diingat
- c. Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa
- d. Mengembangkan imajinasi
- e. Memperjelas hal-hal abstrak
- f. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- g. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan
- h. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

## 3. Audiovisual tentang bullying

Berikut adalah contoh edukasi stop *bullying* yang dibuat oleh (Fiani Jannatun 2020) .



Sumber : Fiani Jannatun 2020

**Gambar 2.1 Stop *bullying***

Didalam video tersebut menjelaskan tentang definisi *bullying*, bentuk-bentuk

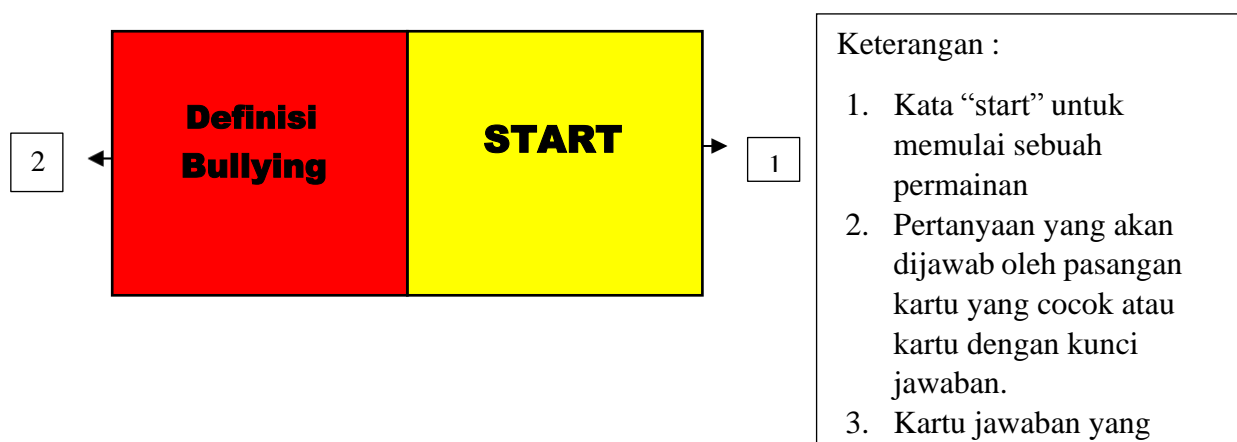


*bullying*, dampak perilaku *bullying* dan cara menghentikan tindakan *bullying*. Dalam penelitian ini peneliti akan membuat video edukasi tidak jauh beda dengan video yang dibuat oleh fiani jannatun (2020), yang didalamnya membahas tentang *bullying*, animasi dan gambar-gambar yang menarik.

## 2.4.2 Media kartu domino

### 1. Pengertian Kartu Domino

Dalam jurnal Nurhamidin & Suprijono (2018) Domino adalah jenis permainan kartu yang ciri khasnya adalah lingkaran berwarna. Aturan permainan Domino ini yaitu melibatkan siswa untuk berpikir dan menjawab pertanyaan yang diajukan dari kartu domino. Pertanyaan diberikan kepada pasangan kartu lawan yang sudah didesain saling berkaitan. Domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: 1) ideal untuk materi yang hendak disampaikan, 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui siswa, 3) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, serta 4) membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka, 5) di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu Domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Pada penelitian ini format domino yang akan digunakan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.





**Gambar 2.2 Kartu Domino**

Setelah pemberian edukasi dengan media *audiovisual* selesai, maka peneliti hendak memberikan permainan melalui kartu domino tersebut, yang bertujuan untuk sejauh mana mereka memahami pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dampak *bullying* dan cara pencegahannya.

## 2. Manfaat kartu domino

Menurut (Prassasty & Others, 2019) media permainan kartu domino bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, dan ketelitian, dan konsentrasi. Setiap permainan kartu domino dapat membantu mendorong syaraf untuk terus mengembangkan dan menambahkan sel-sel otak baru. Permainan ini dapat meningkatkan juga interaksi sosial antar satu dengan yang lain.

Menurut Tony Wagner 7 ketrampilan pada permainan kartu domino sebagai berikut:

1. Kerjasama
2. Berpikir kritis
3. Kreativitas dan imajinasi

4. Kemampuan berkomunikasi
5. Inisiatif
6. Adaptasi dan ketangkasan
7. Mengakses dan menganalisis ketangkasan

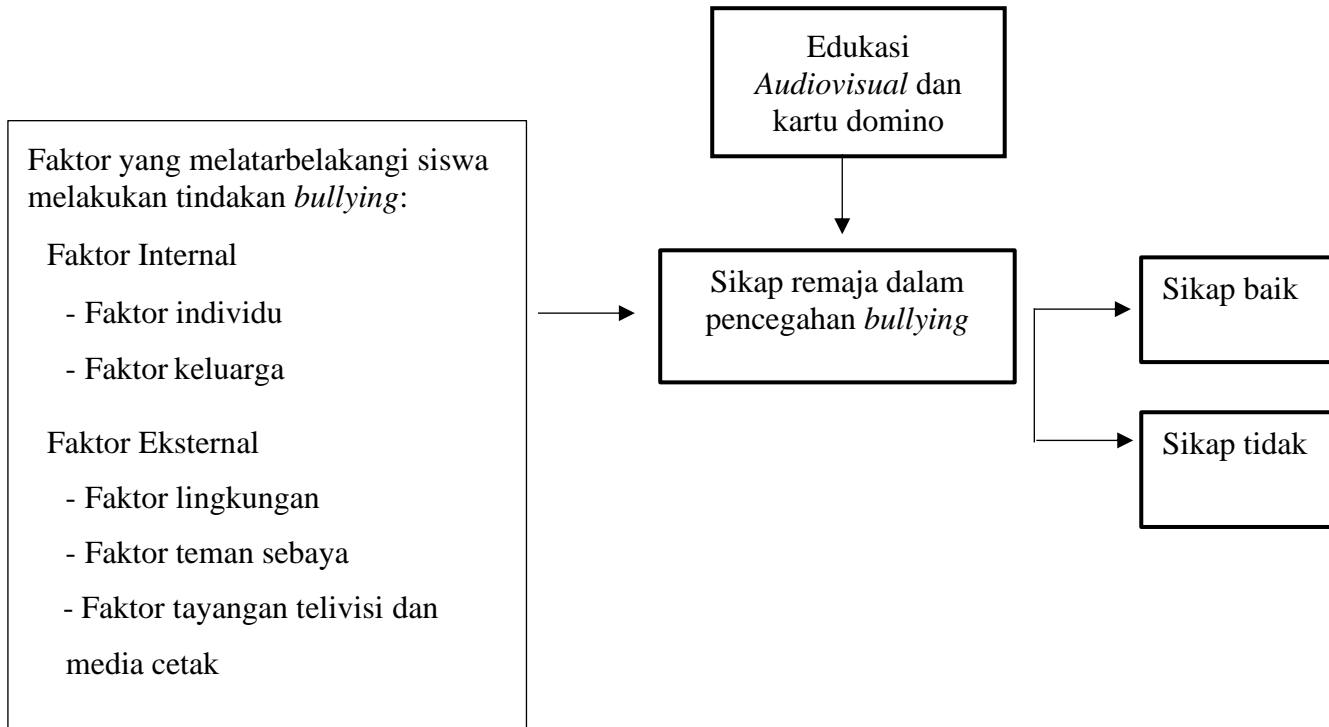
## **2.5 Pengaruh Media Edukasi *Audiovisual* Dan Kartu Domino Terhadap Sikap Pencegahan *Bullying***

Media *audiovisual* dengan tampilan yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka akan fokus memperhatikan video dan takut ketinggalan jalannya video. Menampilkan media *audiovisual* dengan realitas materi sikap *bullying* dapat memberikan pengalaman yang nyata pada siswa sehingga mereka dapat turut merasakan apa yang dirasakan korban *bullying* dan dampak yang akan terjadi, dimana nantinya akan muncul dorongan terhadap aktivitas diri. Aktivitas diri yang dimaksud adalah kesadaran anti *bullying*, sikap empati dan asertivitas dalam menghadapi *bullying*. Sehingga sikap siswa terhadap pencegahan *bullying* dapat meningkat (Fajriati et al., 2023).

Media kartu domino merupakan media dengan sistem permainan, dengan media permainan tentu saja dapat menarik minat siswa sehingga mereka merasa senang dan terhibur saat pemberian edukasi. Siswa pun akan memberikan partisipasi secara aktif dan umpan balik atas apa yang kita lakukan saat itu sehingga proses edukasi menjadi lebih efektif. Permainan kartu domino akan membantu anak dalam mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Permainan kartu domino sangat bagus untuk merangsang aktivitas otak, karena hal itu diperlukan fokus, perhatian, konsentrasi, dan strategi. Dengan adanya partisipasi aktif dan umpan balik dari siswa saat melakukan permainan kartu

domino, maka materi edukasi yang disampaikan lewat kartu domino dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Sehingga siswa mengetahui dampak yang akan muncul jika terjadi *bullying* sesuai dengan edukasi yang terdapat pada kartu domino. Dengan demikian, siswa dapat menekankan pada dirinya untuk menerapkan sikap anti *bullying* dan pada akhirnya sikap pencegahan terhadap *bullying* pun meningkat (Irawati & others, 2019).

## 2.6 Kerangka Konseptual



Keterangan:

———— : Diteliti

———— : Tidak diteliti

### 2.6.1 Uraian

Faktor yang menyebabkan terjadinya *bullying* yaitu faktor internal, faktor eksternal, faktor teman sebaya, dan faktor tayangan televisi dan media cetak, maka dari itu dibutuhkan edukasi untuk pencegahan sikap *bullying* pada siswa, dengan menggunakan media yang tepat . ada 2 media pembelajaran yang menarik yaitu media *audiovisual* dan kartu domino, untuk mendapatkan hasil yang baik maka peneliti menganalisis pengaruh media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap sikap pencegahan *bullying* pada siswa, setelah itu membandingkan kedua media tersebut untuk mengetahui efektivitas media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap pencegahan *bullying* pada siswa.

### 2.6.2 Hipotesis penelitian

Pada penelitian ini hipotesis yang diambil adalah :

- H1 : Media edukasi *audiovisual* berpengaruh terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang
- H2 : Media edukasi kartu domino berpengaruh terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang
- H3 : Ada perbedaan efektivitas media edukasi *audiovisual* dan kartu domino terhadap sikap siswa dalam pencegahan *bullying* di SMP Negeri 1 Malang.