

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa remaja ialah masa transisi mulai dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan siswa mengalami banyak perubahan dalam tugas perkembangan yang harus diselesaikan. Masa remaja adalah masa yang dinamis, karena di masa itu remaja mulai menjelajahi dunia baru dan mencari tahu jati diri, mengenal drama cinta, jalinan persahabatan, menemukan sesuatu yang baru, merasa tertantang, dan menemukan siapa dirinya. Sifat remaja yang cenderung insecure dan sensitif mendorong mereka untuk bertindak sesuai dengan keinginan hati mereka tanpa memikirkan risiko yang mungkin timbul di masa depan (Hardi *et al.*, 2019).

Dengan berkembangnya teknologi informasi seperti dunia pendidikan yang beralih ke televisi, media cetak, dan media social seperti facebook, twitter, Instagram, path yang menunjukkan bahwa banyak kalimat (bahasa) yang diucapkan oleh pengguna media social yang merujuk/mengarah pada bullying verbal (Wela & , Rufaida Nur Fitriana, 2020).

Perundungan berasal dari kata *bully*, ini mengacu pada gagasan “ancaman” yang diucapkan oleh satu orang terhadap orang lain (umumnya lebih lemah atau lebih buruk dari pelaku intimidasi) yang menyebabkan tekanan emosional pada korban. Perbuatan ini dilakukan berulang kali secara langsung dan dilakukan semena-mena oleh kelompok atau orang yang lebih tinggi kekuasannya (Yuliani, 2019).

*Bullying* adalah fenomena utama diseluruh dunia. Prevalensi perundungan diperkirakan 8-50% di sebagian negara yaitu Negara Asia, Amerika, dan Eropa. Menurut penelitian oleh *National Association of School Psychologists* sudah >160.000 remaja yang terdapat di Amerika Serikat perkumpulan membolos sekolah serta hampir tiap harinya bolos sekolah sebab takut diintimidasi. Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) menemukan bahwa 7 dari 10 anak pada Indonesia terpapar kejahatan kekerasan yang ada pada sekolah. Pembangunan Sekolah Karakter Konsorsium Nasional berlangsung

pada tahun 2014 dan hampir setiap sekolah yang ada di Indonesia mengalami *perundungan* verbal atau psikis/mental (Syukri, 2020). *Bullying* sendiri adalah perilaku individu atau kelompok yang menyebabkan orang lain merasa dilecehkan, terancam, atau ditakuti (Waliyanti *et al.*, 2018).

Menurut survei Herawati (2019) *bullying* di Yogyakarta menemukan bahwa 70,65% insiden perundungan terjadi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Herawati & Deharnita, 2019). Berdasarkan WHO (2020) bahwa pada remaja perempuan rata-rata 37% dan pada remaja laki-laki 42% sebagai korban *bullying*. Jenis sikap *bullying* yang terjadi antara lain kekerasan seksual, pertengkaran fisik, serta membuli (WHO, 2020).

Berdasarkan meta analisis Ballerina (2019) dari 80 studi tentang intimidasi di antara siswa berusia 12 sampai dengan 18 tahun atau sekolah menengah pertama (SMP) ditemukan prevalensi rata-rata intimidasi adalah 35% untuk intimidasi tradisional dan 15 % untuk *cyber bullying*. Menurut hasil survei terhadap siswa yang usianya 12 sampai 18 tahun yang dilakukan oleh Pusat Statistik Pendidikan Nasional dengan jumlah *bullying* 24.243.0000 memperlihatkan bahwa 5.041.000 siswa (20,8%) dilaporkan jadi korban *bullying* di sekolah. Fenomena *bullying* yang ada di Indonesia juga dapat dilihat dalam pemberitaan di media massa. Penelitian mendasar pada anak usia SMP dikarenakan masih banyak yang belum paham tentang *bullying*, masih sering dilakukan oleh pelaku di sekolah dan kurangnya perhatian jadi masih banyak yang melakukan *bullying* (Ballerina & Immanuel, 2019).

*Bullying* semakin marak dikalangan anak muda di Indonesia. *Bullying* juga bisa terjadi dimana saja, termasuk di sekolah. *Bullying* disekolah dapat terjadi terutama antara siswa atau antara siswa dengan guru (Kurniasih *et al.*, 2020). Dilingkungan sekolah, tindakan *bullying* umumnya dilakukan oleh peserta didik yang tinggi kekuasaannya. Korban yang menjadi *bullying* yaitu siswa yang lemah atau peserta didik yang menduga dirinya lebih unggul untuk melakukan tindakan *bullying* terhadap orang yang dianggap lebih rendah. *Bullying* terjadi karena banyak faktor diantaranya faktor individu,

faktor keluarga, faktor lingkungan, dan faktor sahabat/ teman sebaya (Rahayu & Permana, 2019).

Factor penyebab pada bullying yaitu seperti factor individu, factor keluarga, factor sekolah, factor teman sebaya, serta factor media massa. Pertama factor individu merupakan factor yang termasuk pada dalamnya kekuatan fisik dan reaksi agresif yang dimiliki pelaku bullying serta korban. Kedua factor keluarga merupakan factor gaya pengasuhan permisif, kurangnya keterlibatan dan kehangatan, disiplin, serta pengalaman kekerasan, seluruh merupakan factor keluarga yang relevan dalam melarkan pelaku bullying. Ketiga factor media massa, penyebab meningkatnya kekerasan pemuda terletak di kekerasan yang ditayangkan media. Keempat factor teman sebaya, masa remaja artinya masa mencari identitas dan membentuk gerombolan surat keterangan mereka sendiri. Kelima factor sekolah, yang mempengaruhi bullying yaitu lingkungan sekolah. Dimana lingkungan sekolah yang nyaman memiliki tingkat bullying verbal, rasional, dan cyber bullying yang lebih rendah, sedangkan di lingkungan sekolah yang tidak nyaman dan lebih banyak gangguan berkorelasi dengan bullying verbal dan rasional lebih tinggi (Nugroho *et al.*, 2020).

Dampak pada *bullying* yaitu yang disebabkan dari sikap *bullying* baik bagi korban, pelaku, serta yang menyaksikan. Dampak bagi korban yaitu korban akan selalu merasa takut, cemas, serta depresi yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar disekolah. Dampak bagi pelaku yaitu memiliki taraf kepercayaan diri dan merasa dirinya tinggi sebagai akibatnya menyebabkan mereka berwatak keras, tidak mempunyai empati, serta emosi tidak terkontrol, prestasi rendah, merokok, memakai, narkoba, tawuran, bolos sekolah. Dampak bagi yang menonton yaitu berasumsi bahwa bullying perilaku yang bisa diterima di sosial media serta mereka akan bergabung karena takut sebagai sasaran, dan yang paling parah mereka merasa bahwa tidak perlu menghentikannya (Hardi *et al.*, 2019). Efek dari *bullying* bagi korban yaitu dapat berupa ketakutan 25,2%, pemalu 17,2%, kurang percaya diri%, pengucilan 9,1%, traumatisasi 6,8%, balas dendam 3,4%, dan

penurunan kinerja akademik 4,5%. Sebaliknya yang mempengaruhi bagi pelaku yaitu merasa baik 50%, dibenci orang lain 20,6%, perilaku negatif meningkat 8,6%, malu 8,6%, depresi 3,4% (Thalib *et al.*, 2021).

Upaya untuk mengatasi *bullying* dan cara mencegah terjadinya *bullying* memerlukan peran perawat sebagai bagian dari tim pelayanan kesehatan jiwa. Perawat perlu memperluas upaya dan peran mereka dengan melalui layanan dan pendidikan kesehatan. Wela (2019) juga menekankan bahwa diantara berbagai media pembelajaran, menggunakan media videolah yang lebih efektif sebagai media pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang *bullying* yang terjadi di sekolah contohnya mengejek, mengasingkan, mengancam, membentak, menindas (Wela & Rufaida Nur Fitriana, 2020).

Pengetahuan merupakan suatu pembentukan yang secara menerus oleh seorang yang setiap saat mengalami perkembangan pada organisasi sebab adanya pemahaman-pemahaman. Pengetahuan adalah domain yang sangat krusial pada terbentuknya tindakan pada seorang. Pengetahuan berperan krusial dalam menentukan perilaku, apabila seorang memiliki pengetahuan baik maka akan memotivasi seorang buat memiliki sikap yang positif. Sebagai contoh siswa dilarang *membully* atau mencela satu sama lain, tanpa mengungkapkan akibat apa yang akan terjadi, maka siswa akan mencoba buat mencela karena tidak didasari menggunakan pengetahuan tentang bahaya *membully* atau akibat yang akan terjadi (Andriati Reny H, 2020).

Video animasi merupakan media yang merekam dengan menggabungkan media seperti gambar, huruf, bagan, dan suara dalam aksi gerakan. Video animasi dengan jelas mengkomunikasikan informasi yang tersedia serta dapat membantu memvisualisasikan informasi yang telah diterima sehingga video animasi ini dapat digunakan sebagai pilihan dalam proses belajar mengajar (Permata & Nasution, 2022). Berdasarkan dari hasil penelitian Andriani (2019) bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan layak atau lebih efektif dipergunakan untuk media pembelajaran sebab bisa menaikkan keterampilan berpikir tinggi serta hasil belajar siswa. Dengan

bantuan media yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami materi serta berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya (Andriani, 2019). Berdasarkan penelitian Ningsih (2017) di SMP 11 Yogyakarta terdapat 10 siswa yang masih melakukan perundungan setelah dilakukan terkait pelatihan pencegahan perundungan. Ningsih (2017) juga menyatakan ternyata tidak ada pengaruh pelatihan pencegahan perundungan.

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan di SMP 11 Yogyakarta, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta pada tanggal 5 Mei 2023, dari hasil wawancara didapatkan data kelas VII, VIII, dan kelas IX yang keseluruhan berjumlah 399 siswa. Dari wawancara salah satu siswa di SMP 11 Yogyakarta tentang *bullying* yaitu siswa mengaku bahwa siswa tersebut sering diejek dan memanggil dengan julukan tetapi siswa tersebut menganggap bahwa itu cuma bercanda. Di SMP 11 Yogyakarta juga terdapat tim anti *bullying* dan juga terdapat sosialisasi tentang *bullying* dari kesiswaan. Namun belum pernah dilakukan edukasi dengan menggunakan video animasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ialah “Apakah ada pengaruh video animasi *bullying* terhadap pengetahuan *bullying* pada remaja SMP 11 Yogyakarta ?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Diketahui pengaruh video animasi *bullying* terhadap pengetahuan *bullying* pada siswa SMP 11 Yogyakarta.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Diketahui tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan intervensi video animasi tentang *bullying* di SMP 11 Yogyakarta.
- b. Diketahui tingkat pengetahuan setelah diberikan intervensi video animasi tentang *bullying* di SMP 11 Yogyakarta.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang pentingnya video animasi *bullying* terhadap pengetahuan *bullying* pada remaja di SMP 11 Yogyakarta.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi guru-guru**

Video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pengetahuan siswa di SMP 11 Yogyakarta.

#### **b. Bagi siswa remaja SMP 11 Yogyakarta.**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang *bullying* pada remaja di SMP 11 Yogyakarta.

#### **c. Bagi peneliti selanjutnya**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya.