

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

*Bullying* adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh pelaku untuk menyakiti korban, dan bukanlah hasil dari kelalaian, melainkan tindakan yang memang direncanakan (Noviana et al., 2020). Fenomena *bullying* di kalangan remaja seakan menjadi siklus tanpa akhir yang sulit dihentikan. Peningkatan kasus *bullying*, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, mencerminkan betapa mendesaknya perhatian kita terhadap masalah ini. Akar permasalahan tingginya angka *bullying* terletak pada kurangnya upaya pencegahan yang holistik dan berkelanjutan dalam menangani isu ini di lingkungan sekolah. Di sekolah, *bullying* menjadi bentuk agresi yang khas, di mana siswa menampilkan perilaku agresif secara berulang dan berkepanjangan terhadap teman sebayanya (Rosmi et al., 2023 dan Karim et al., 2023).

Perundungan atau *bullying* adalah fenomena yang melanda berbagai belahan dunia. Studi global terbaru dari WHO/Europe (2024) melaporkan bahwa sekitar 11% remaja usia sekolah menjadi korban *bullying* di sekolah, dengan prevalensi serupa antara laki-laki dan perempuan. Sementara itu, 6% remaja mengaku pernah melakukan *bullying* terhadap teman sebayanya di sekolah. Angka ini relatif stabil sejak 2018 (WHO, 2024). Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, terdapat 1.567 kasus *bullying* di bidang pendidikan. Dari jumlah tersebut, 76 anak menjadi korban, sedangkan 12 anak berperan sebagai pelaku di sekolah. Selain itu,

terdapat 46 kasus *bullying* di media sosial dan 13 kasus pelaku di platform yang sama. Hingga 31 Maret 2023, KPAI telah menerima 64 pengaduan terkait kekerasan terhadap anak di lingkungan pendidikan, di mana *bullying* menjadi salah satu bentuk kekerasan yang dilaporkan. Data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat 16 kasus perundungan yang terjadi di sekolah antara Januari dan Agustus 2023 (KPAI, 2020).

Berdasarkan data statistik yang diperoleh selama tiga tahun terakhir, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kasus *bullying* di Indonesia. Dari tahun 2022 hingga 2024, laporan menunjukkan bahwa jumlah kasus *bullying* terus meningkat setiap tahunnya. Menurut informasi dari Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI), jumlah kasus *bullying* tercatat sebanyak 194 kasus pada tahun 2022, kemudian meningkat menjadi 285 kasus pada tahun 2023, dan melonjak menjadi 573 kasus pada tahun 2024. Lonjakan angka ini menunjukkan situasi yang cukup memprihatinkan (Rifandi, 2024).

Tindakan *bullying* paling banyak dilakukan oleh kalangan usia remaja, khususnya pada rentang usia remaja tengah. Masa remaja dimulai dengan masa remaja awal, yaitu usia 11-13 tahun, kemudian masa remaja tengah, yaitu usia 14-17 tahun dan masa remaja akhir, yaitu usia 18-21 tahun (Rima Wirenviona, 2020). Remaja SMK termasuk dalam kategori remaja tengah, berdasarkan data yang ada dari penelitian di beberapa sekolah di Kota Bandung mengungkapkan bahwa mayoritas siswa mengalami *bullying* sekitar 88% dari responden di SMK X melaporkan pernah menjadi korban. Temuan

ini menunjukkan bahwa *bullying* adalah masalah serius yang memerlukan perhatian dan penanganan segera di lingkungan pendidikan (Pragholapati et al., 2020).

Berdasarkan data yang sejalan juga disampaikan oleh (Annur, 2023), prevalensi kasus *bullying* di tingkat SMA dan SMK di Kabupaten Bandung menunjukkan angka yang sangat mengkhawatirkan. Pada tahun 2023, tercatat 30 kasus *bullying* yang dilaporkan, dengan 10% dari kasus tersebut terjadi di jenjang SMA/ sederajat dan 10% lainnya di jenjang SMK/ sederajat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Budiana et al., 2022), terdapat berbagai fenomena *bullying* yang terjadi di SMA Tamansari Rancaekek, Kabupaten Bandung. Tindakan *bullying* ini umumnya berupa kekerasan verbal yang dilakukan oleh satu kelompok remaja terhadap kelompok lainnya. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa *bullying* tidak hanya memberikan dampak negatif bagi korban, tetapi juga menciptakan suasana yang tidak nyaman di lingkungan sekolah (Budiana et al., 2022).

*Bullying* memiliki dampak serius terhadap korban yang bisa mempengaruhi kesehatan mental, fisik, dan sosial mereka. Dalam jangka pendek, korban mengalami masalah seperti kecemasan, depresi, sakit kepala, dan kesulitan tidur, serta menghindari interaksi sosial dan penurunan prestasi akademik. Dalam jangka panjang, dampaknya termasuk gangguan kecemasan, depresi berat, PTSD, dan kesulitan dalam hubungan sosial. Beberapa korban bahkan terjerumus ke perilaku negatif untuk mengatasi rasa sakit emosional. Perundungan meninggalkan luka mendalam yang

mempengaruhi kehidupan korban di masa depan. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh *bullying* sangatlah banyak dan merugikan (Noviana et al., 2020).

Pemerintah Indonesia meluncurkan program sekolah anti-*bullying* yang melibatkan sekolah, orang tua, siswa, dan staf pengajar. Adapun program yang lain yaitu program *Roots* dikembangkan oleh UNICEF Indonesia bersama pemerintah, akademisi, dan praktisi pendidikan. Program ini juga melibatkan teman sebaya untuk membantu mengatasi *bullying* di sekolah dan memberikan pelatihan bagi guru dan pihak sekolah (Widyaningtyas & Rochman Hadi Mustofa, 2023).

Kasus *bullying* sering terjadi karena kurangnya pemahaman tentang *bullying*. Penelitian menunjukkan hubungan positif antara pengetahuan tentang *bullying* dan dukungan untuk pencegahannya. Semakin baik remaja memahami konsep *bullying*, semakin besar kemungkinan mereka bersikap positif dan menghindari perilaku buruk tersebut (Andriani et al., 2022). Ada berbagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang *bullying* salah satunya adalah dengan menggunakan media video animasi. Pengembangan video animasi sebagai sarana untuk mengedukasi remaja tentang pencegahan perilaku *bullying* di kalangan siswa adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

*Bullying* telah menjadi masalah yang mengkhawatirkan di banyak sekolah, memberikan dampak yang dapat merusak kesejahteraan fisik, emosional, dan

psikologis para korban. Dengan memanfaatkan media video animasi, kita dapat menyampaikan pesan-pesan penting mengenai penghormatan terhadap perbedaan, memahami konsekuensi negatif dari perilaku *bullying*, serta mengajarkan cara-cara yang tepat untuk berinteraksi (Nurfaiziah et al., 2024). Sebuah penelitian telah menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan yang dilakukan melalui media video animasi memiliki dampak signifikan terhadap pengetahuan dan sikap remaja mengenai *bullying* verbal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $P = 0,000 < 0,05$  yang mengindikasikan hasil yang sangat signifikan (Wela et al., 2020). Dengan pendekatan yang kreatif dan menarik, video animasi memiliki potensi untuk menjangkau siswa SMA secara lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Video animasi mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih memikat dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan perhatian serta minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Zakiah Zulfa et al., 2023).

Penggunaan video animasi sebagai alat untuk mengatasi masalah *bullying* masih tergolong baru, meskipun telah banyak peneliti yang memanfaatkannya. Salah satu studi oleh Wela et al., (2020) menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan yang disampaikan melalui video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap *bullying* verbal. Penelitian lainnya juga menyoroti penerapan video animasi dalam upaya pencegahan perilaku *bullying* di sekolah dasar (Nurfaiziah et al., 2024) dan (Wela et al., 2020). Melihat beragam contoh penelitian yang berhasil memanfaatkan video animasi sebagai sarana edukasi, penulis semakin yakin bahwa pendekatan ini

memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif dalam mengeksplorasi pengaruh pendidikan melalui video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja mengenai *bullying*.

Bidan memiliki peran penting dalam menangani kasus *bullying* pada remaja sesuai dengan UU No. 36 Tahun 2014 tentang Tenaga Kesehatan dan Peraturan Menteri Kesehatan No. 75 Tahun 2014 tentang Puskesmas. Bidan berfungsi sebagai pendidik dengan memberikan informasi mengenai *bullying*, termasuk dampaknya terhadap kesehatan mental dan fisik remaja. Melalui penyuluhan, bidan dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya mengenali dan melawan tindakan *bullying*, serta memahami konsekuensi psikologis yang dapat ditimbulkan. Bidan juga menyediakan dukungan emosional kepada remaja yang terlibat dalam kegiatan ini. Dengan memberikan konseling, bidan dapat membantu remaja mengatasi stres atau trauma akibat pengalaman *bullying* (Kepmenkes, 2020).

Dalam survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada Guru Bimbingan Konseling di SMK KP (Karya Pembangunan) Baros Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, wawancara menunjukkan adanya pengalaman *bullying* yang dialami oleh empat siswa baik secara verbal maupun non verbal, secara verbal mereka diejek dengan kata-kata yang merendahkan yang berdampak pada menurunnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengkaji “Pengaruh Edukasi Melalui Video Animasi Terhadap Peningkatan

Pengetahuan dan Sikap Remaja Mengenai *Bullying* di SMK KP Baros Arjasari”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang di atas yaitu :

1. Banyaknya fenomena tindakan *bullying* yang terjadi pada remaja
2. Banyak remaja yang belum mendapatkan edukasi tentang *bullying*
3. Kurang optimalnya upaya pemerintah dalam menangani *bullying* pada remaja
4. Permasalahan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi pemberi dan penerima edukasi

## **C. Ruang Lingkup/Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian diperlukan agar tetap fokus pada permasalahan yang sedang diteliti, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan media video animasi
2. Penelitian ini memberikan materi mengenai *bullying*
3. Penelitian ini hanya meneliti pengetahuan dan sikap siswa/i mengenai *bullying*
4. Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas X dan XI

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik ingin mengetahui “Apakah ada pengaruh edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying*?”.

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

##### **1. Tujuan Umum**

Untuk menganalisis pengaruh edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying*.

##### **2. Tujuan Khusus**

- a....Mengidentifikasi pengetahuan remaja tentang *bullying* sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan video animasi di SMK KP Baros Arjasari
- b....Mengidentifikasi sikap remaja tentang *bullying* sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan video animasi di SMK KP Baros Arjasari
- c....Menganalisis pengaruh video animasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying* pada remaja di SMK KP Baros Arjasari

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh pendidikan terhadap pengetahuan dan sikap remaja mengenai *bullying*. Diharapkan penelitian ini akan memperkaya literatur ilmiah dan memberikan wawasan baru bagi akademisi, peneliti, dan praktisi di bidang pendidikan dan psikologi. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi dasar untuk studi-studi selanjutnya yang lebih mendalam tentang isu *bullying* di kalangan remaja.

## 2. Manfaat praktik

### a. Bagi remaja

Penelitian ini membantu menginformasikan dan memperluas pengetahuan dan sikap kaum remaja tentang *bullying*.

### b. Bagi SMK KP Baros Arjasari

Menginformasikan kepada pihak sekolah agar siswa dapat mengetahui lebih jauh tentang *bullying* dengan menggunakan media video animasi sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran di sekolah.

### c. Bagi institusi Pendidikan

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi kepada seluruh civitas akademik serta sebagai media pembelajaran mengenai *bullying*.

### d. Bagi peneliti dan Pembaca

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagi penelitian lain yang mencari referensi tambahan untuk membantu mereka mempersiapkan tugas akhir perkuliahan.

e. Bagi Profesi Bidan

Bidan memiliki peran untuk menanggulangi permasalahan remaja salah satunya perundungan dengan cara memberikan edukasi pada anak remaja agar remaja dapat menerapkan pola perilaku yang sehat, yaitu terhindar dari perundungan.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam menyusun sebuah Skripsi agar pembahasan terfokus pada pokok permasalahan, maka penulis membuat sistematika pembahasan Skripsi sebagai berikut yaitu yang mencakup BAB I Pendahuluan, dalam bab pendahuluan, berisi gambaran umum dalam permasalahan yang akan dibahas. Pada bab ini terdiri atas 5 subbab, yaitu latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan, dan materi skripsi. BAB II Tinjauan Pustaka, dalam bab tinjauan pustaka, memuat teori yang merupakan tinjauan beberapa sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian dan dijadikan sebagai bahan pedoman dalam penulisan. Pada bab ini terdiri atas, landasan teoretis, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis. BAB III Metode Penelitian, dalam bab metode penelitian membahas mengenai bagaimana penelitian ini akan dilakukan, yaitu tahapan penelitian, lokasi penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data. BAB IV gambaran umum tempat penelitian,

hasil penelian yang meliputi karakteristik responden, analisis univariat, uji normalitas, analisis bivariat dan pembahasan tentang pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui video animasi tentang bullying. BAB V kesimpulan dan saran. MANUSKRIP terdiri dari ringkasan skripsi mulai dari abstrak, pendahuluan, metodologi, hasil, simpulan dan saran.

