

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Perilaku

2.1.1 Definisi

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Adventus, dkk, 2019).

Menurut Notoatmodjo (2017), perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi. Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2014), merumuskan respon atau reaksi seorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku ini

terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut “S-O-R” atau Stimulus Organisme Respon.

Menurut Blum dalam Adventus dkk (2019), seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku kedalam tiga kawasan yaitu kawasan tersebut tidak mempunyai batasan yang jelas dan tegas. Pembagian kawasan ini dilakukan untuk kepentingan tujuan pendidikannya itu mengembangkan atau meningkatkan ketiga domain perilaku, yang terdiri dari : ranah kognitif (*cognitive domain*) ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

Perilaku adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh individu dalam menanggapi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku dapat mencakup tindakan fisik, verbal, maupun non-verbal yang dapat diamati dan dianalisis. Perilaku juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal individu (seperti pikiran, emosi, dan motivasi) serta faktor eksternal (seperti lingkungan, budaya, dan pengalaman masa lalu). Perilaku dapat bersifat positif atau negatif, adaptif atau maladaptif, tergantung dari konteks, tujuan, dan dampaknya terhadap individu dan lingkungan sekitarnya. Studi perilaku sering dilakukan dalam berbagai bidang, seperti psikologi, sosiologi, dan pendidikan, untuk memahami motivasi, pola, dan konsekuensi dari tindakan individu.

2.1.2 Respon-respon Perilaku

Skinner dalam Inten (2018), membedakan adanya dua respon, yaitu:

Respondent response (reflexive) yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan- rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus ini disebut eliciting.

1. Stimulation karena menimbulkan respon yang relatif tetap, misalnya makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup, dan sebagainya. Responden response ini juga mencakup perilaku emosional, misalnya mendengar berita musibah menjadi sedih dan menangis, lulus ujian meluapkan kegembiraannya dengan mengadakan pesta dan sebagainya, dan
2. Operant response (*instrumental response*) yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut *reinforcing* stimulator dan *reinforce*, karena memperkuat respon. Misalnya seorang petugas kesehatan melaksanakan tugasnya dengan baik (respon terhadap uraian tugasnya) kemudian memperoleh penghargaan dari atasannya maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik lagi dalam melaksanakan tugasnya.

2.1.3 Bentuk-bentuk Perilaku

Menurut Damayanti (2017), dilihat dari bentuk-bentuk terhadap stimulus ini maka perilaku dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Perilaku tertutup (*convert behavior*) yakni respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada

orang yang menerima stimulus tersebut belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain, dan

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*) yakni respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain. Perilaku adalah bentuk respons atau reaksi terhadap stimulus atau rangsangan dari luar organisme (orang), namun dalam memberikan respons sangat tergantung pada karakteristik atau faktor-faktor lain dari orang yang bersangkutan. Hal ini berarti meskipun stimulusnya sama bagi beberapa orang, namun respons tiap-tiap orang berbeda. Faktor-faktor yang membedakan respons terhadap stimulus yang berbeda disebut determinan perilaku. Determinan perilaku ini dapat dibedakan menjadi dua, yakni :
 3. Determinan/ faktor internal : Karakteristik orang yang bersangkutan, yang bersifat given atau bawaan,
 4. Determinan/ faktor eksternal : Lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya. Faktor lingkungan ini sering merupakan faktor yang dominan yang mewarnai perilaku seseorang (Notoatmodjo, 2007).

2.1.4 Faktor-Faktor Perilaku

Menurut Lawrence Green dalam Damayanti (2017), kesehatan

seseorang atau masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu :

1. Faktor Predisposisi (*predisposing factors*).

Faktor ini dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi, dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya.

2. Faktor Pendukung (*enabling factors*).

Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat, misalnya air bersih, tempat pembuangan tinja, ketersediaan makanan yang bergizi, dan sebagainya, termasuk juga fasilitas pelayanan kesehatan seperti puskesmas, rumah sakit (RS), poliklinik, pos pelayanan terpadu (Posyandu), pos poliklinik desa (Polindes), pos obat desa, dokter atau bidan praktik swasta, dan sebagainya.

3. Faktor Penguat (*reinforcing factors*).

Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama (toga), sikap dan perilaku para petugas termasuk petugas kesehatan, termasuk juga di sini Undang-undang, peraturan-peraturan, baik dari pusat maupun pemerintah daerah, yang terkait dengan kesehatan. Masyarakat kadang-kadang bukan hanya perlu pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas saja dalam

berperilaku sehat, melainkan diperlukan juga perilaku contoh atau acuan dari para tokoh masyarakat, tokoh agama, dan para petugas, lebih-lebih para petugas kesehatan. Undang- undang juga diperlukan untuk memperkuat perilaku perilaku masyarakat tersebut.

2.1.5 Pembentukan Perilaku

Menurut (Kurniadi, 2022) Proses pembentukan perilaku dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Pengkondisian dapat dicapai dengan cara membiasakan diri supaya terus berperilaku yang diharapkan. Kebiasaan didasarkan teori kebiasaan yang disampaikan oleh Pavlov, Skinner dan Thorndike, walaupun terdapat beberapa 10 pendapat yang saling bertentangan, namun Pavlov, Thorndike dan Skinner mempunyai sudut pandang utama serta tidak jauh berbeda satu dengan lainnya,
2. Pemahaman (insight) pembentukan perilaku dan wawasan didasari adanya teori pembelajaran kognitif, yaitu belajar disertai sambil memahami. Menurut Thorndike hal penting dalam pengajaran meliputi soal praktik, dari penelitian Kohler, yang penting serta diprioritaskan dalam belajar merupakan pemahaman, Kohler seorang tokoh psikologi Gestalt dalam segi kognitif, dan
3. Penggunaan Model Proses pembentukan perilaku didasari oleh teori sosial atau observasional. Hal ini diberikan pada contoh kepemimpinan ataupun orang yang lebih tua yang dapat dijadikan panutan.

2.1.6 Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom dalam Adventus dkk (2019), seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia itu kedalam tiga domain, sesuai dengan tujuan pendidikan. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu :

1. Pengetahuan (*knowledge*) : Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba,
2. Sikap (*attitude*) : Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu,
3. Praktek dan Tindakan (*practic*) :
 - a. Persepsi (*perception*), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama,
 - b. Respon terpimpin (*guided respons*), dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat kedua,
 - c. Mekanisme (*mechanism*), apabila seseorang telah dapat

melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga, dan

- d. Adaptasi (adaptation), adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.

2.1.7 Perubahan dari Perilaku

Menurut Hosland dkk dalam Damayanti (2017), perubahan perilaku pada hakekatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari :

1. Stimulus atau rangsangan adalah menjelaskan suatu hal yang merangsang terjadinya respon tertentu. Stimulus merupakan informasi yang dapat diindera oleh panca indera, dan
2. Organisme setiap individual yang mampu menjalankan fungsi-fungsi kehidupan dengan baik.

2.2 Konsep Bullying

2.2.1 Definisi

Bullying merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dan sengaja oleh satu atau lebih individu untuk menyakiti individu adalah lain secara fisik, verbal, atau relasional (Nopriyanti, 2024). *Bullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti intimidasi, ejekan, dan perlakuan diskriminatif.

Menurut para ahli, seperti Olweus dan Smith, *bullying* melibatkan tindakan

yang bersifat repetitif, berulang, dan memiliki unsur ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. *Bullying* seringkali terjadi di berbagai lingkungan, termasuk di sekolah, tempat kerja, maupun di dunia maya.

Skala Masalah pada *bullying* yaitu, Pertama : Menurunnya kesejahteraan psikologis korban *bullying*, Kedua : Meningkatnya tingkat kekerasan di lingkungan sekolah, Ketiga : Terhambatnya proses pembelajaran akibat ketakutan dari stress, dan Keempat : Potensi munculnya masalah perilaku pada anak pelaku *bullying*.

2.2.2 Bentuk-Bentuk *Bullying*

Chakrawati (2015), *bullying* terbagi menjadi 3 bentuk, yaitu : *bullying* Fisik merupakan *bullying* ini bertujuan menyakiti tubuh seseorang. Misalnya, memukul, mendorong, menampar, mengeroyok, menendang, menjejal, menjahili, dan sebagainya, *bullying* Verbal merupakan *bullying* ini bertujuan menyakiti dengan ucapan. Misalnya, mengejek, mencaci, menggossip, memaki, membentak, dan sebagainya, dan *bullying* Psikis merupakan *bullying* ini bertujuan menyakiti korban secara psikis. Misalnya, mengucilkan, mengintimidasi atau menekan, mengabaikan, mendiskriminasi, dan sebagainya.

2.2.4 Jenis-Jenis

Berdasarkan data Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) yang dipublish oleh kasus perundungan di lingkungan sekolah pada kurun waktu Januari hingga Juli 2023, 18,75% terjadi di jenjang sekolah dasar Untuk meminimalisir terjadinya perundungan, ketahui jenis- jenis *bullying* yang

sering terjadi di sekolah beserta contoh perundungan berikut ini :

1. *Fisik Bullying* yaitu Tindakan agresif fisik, seperti pukulan, tendangan,
2. *Verbal Bullying* yaitu Tindakan penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau ancaman secara lisan.
3. *Physical bullying* yaitu Tindakan seperti menggoda, meremehkan, berbohong, hingga mempermalukan seseorang di depan banyak orang, dan
4. *Cyberbullying* yaitu Tindakan penggunaan teknologi digital untuk menyebarkan pesan atau informasi yang merugikan secara online, seperti di media sosial WA, FACEBOOK, IG, TWITTER dan lain sebagainya.



2.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Bullying*

Menurut (Suhendar, 2021), faktor yang mempengaruhi *bullying* ada 3 yaitu :

1. Faktor Keluarga

Pada dasarnya, Keluarga merupakan agen sosialisasi pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, sehingga peran dan fungsi keluarga menjadi sangat penting dan bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak. Dalam hal peran dan fungsi orangtua terhadap anak, sangat berhubungan dengan pola pengasuhan orangtua terhadap tumbuh kembang anaknya. Hal ini berhubungan dengan teori faktor orangtua sebagai penyebab *bullying* yang dipaparkan oleh Baumrind, yakni ada 3 pola asuh orangtua terhadap anak, antara lain : otoriter, permisif dan demokratis. Otoriter artinya pola pengasuhan yang memaksakan kehendak dan peraturan dari orangtua, permisif artinya pola pengasuhan orangtua yang serba membolehkan atau juga mengizinkan, sedangkan demokratis adalah mendorong anak untuk mandiri namun masih menempatkan batas dan kendali pada anak. Pola asuh orangtua ini sangat mempengaruhi perilaku *bullying* siswa di sekolah keluarga atau orangtua merupakan lingkungan pertama tempat anak belajar berbagai pengetahuan, nilai, norma dan sebagainya, sehingga keluarga akan membentuk kepribadian dari anak tersebut. Kepribadian dari seorang anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana cara dan corak orangtua memberikan pendidikan, pengasuhan dan bimbingannya. Keluargalah yang paling bertanggungjawab atas

penanaman norma- norma masyarakat dalam diri para anggotanya secara individual. Apabila keluarga tidak berhasil mendidik para anggotanya untuk mematuhi norma-norma, terjadilah perilaku menyimpang. Maka anak atau remaja yang di besarkan dalam keluarga yang kurang harmonis atau kurang kasih sayang dari orang tua menyebabkan anak rentan terjerumus dalam perilaku menyimpang salah satunya adalah perilaku *bullying*. Tindakan *bullying* tersebut pelaku *bullying* itu sendiri seringkali dikaitkan berasal dari keluarga yang bermasalah, orangtua yang kerap menghukum anaknya secara berlebihan atau situasi rumah yang penuh stres, agresi dan permusuhan, atau orangtua yang cuek atau acuh, atau juga memberikan kebebasan yang berlebihan, sehingga orangtua kurang mendisiplinkan anak dan kurang memperhatikan kebutuhan anaknya hal tersebut membuat anak merasa kurang diperhatikan oleh orangtuanya dan membuat mereka bisa melakukan apapun untuk mencari perhatian dari luar, bahkan dengan cara yang buruk sekalipun. Segala konflik yang terjadi di dalam rumah, anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orangtua mereka dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya Atau sering terjadi tindak kekerasan yang dilakukan orang tua terhadap anaknya. Ketika anak tidak berani melawan orang tua, maka perlawanan ini ditujukan pada teman-temannya (Trisanti, 2020).

Berdasarkan dari hasil temuan peneliti di lapangan, dapat di jelaskan bahwa mereka yang menjadi pelaku *bullying* di sekolah di sebabkan oleh

keluarga yang begitu cuek, terlalu membebaskan anaknya, dan juga berasal dari keluarga yang memiliki pola pengasuhan otoriter, tidak harmonis, sering bertengkar hebat di depan anaknya. Sedangkan yang menjadi korban *bullying* adalah siswa dari keluarga yang baik, sering menghabiskan waktu bersama orang tuanya, melakukan komunikasi dan interaksi dengan anak, dan tidak pernah melakukan pertengkaran di depan anaknya, dapat memberikan kebutuhan kepada anak, akan tetapi memanjakannya.

Dari hasil wawancara dengan informan pelaku *bullying* SHR dan DND, bahwa hubungan dari keluarga keduanya memang kurang baik atau bisa dikatakan tidak harmonis, mereka juga jarang menghabiskan waktu bersama orang tuanya dan jarang berkomunikasi. Orang tua yang membiarkan anaknya melakukan kesalahan tanpa di tegur sedikitpun. Dan ini yang menjadi membudaya di dalam diri pelaku *bullying* SHR dan DND Padahal dalam sebuah keluarga, menjalin komunikasi itu sangat penting dilakukan agar dapat mengetahui bagaimana perkembangan anak di lingkungan bermain atau di sekolahnya. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pelaku, orang tuanya lebih bersikap acuh atau cuek sehingga tidak peduli juga dengan apa yang dilakukan anak. Dalam hal ini, jika orang tua saja tidak peduli dengan sikap dan tumbuh kembang kepribadian anak. Anak pun dibebaskan main dengan siapa saja dan kapan saja, terbukti anak SMK yang seharusnya jam 10 malam sudah berada di rumah, ini bisa pergi untuk tawuran dengan sekolah lain di daerah Jakarta selatan (Wahidiyani,

2024).

Maka pantas saja jika anak pun tumbuh menjadi anak yang arogan dan tidak memiliki kepribadian yang baik. Sudah dijelaskan di awal bahwa terbentuknya kepribadian baik dari seorang anak adalah berasal dari pola didik keluarganya jika pola didiknya baik, maka akan menghasilkan anak yang berakhlak baik juga, begitupun sebaliknya, jika pola didiknya kasar atau acuh maka anak pun akan menjadi pribadi yang kasar dan acuh juga.

Apa yang telah di paparkan di atas sejalan dengan teori yang mengenai faktor keluarga penyebab terjadinya *bullying*. Bahwa Pola hidup orang tua yang berantakan, terjadinya perceraian orang tua, orang tua yang tidak stabil perasaan dan pikirannya, orang tua yang saling mencaci maki, menghina, bertengkar dihadapan anak-anaknya, bermusuhan dan tidak pernah akur, memicu terjadinya depresi dan stress bagi anak. Seorang remaja yang tumbuh dalam keluarga yang menerapkan pola komunikasi negatif seperti sindiran tajam akan cenderung meniru kebiasaan tersebut dalam kesehariannya. Bentuk komunikasi negatif seperti ini terbawa dalam pergaulannya sehari-hari, akibatnya remaja akan dengan mudahnya berkata sindiran yang tajam disertai dengan kata-kata kotor dan kasar. Hal ini yang dapat memicu anak menjadi pribadi yang terbelah dan berperilaku bully, sebab anak dan remaja tersebut terbiasa berada di lingkungan keluarga yang kasar (Abdillah, 2024).

Pelaku *bullying* sering kali dikaitkan dengan keluarga yang bermasalah. Anak yang akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-

konflik yang terjadi pada orang tuanya dan kemudian menirukannya kepada teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku tersebut, ia akan berfikir bahwa mereka yang memiliki kekuatan di perbolehkan untuk berperilaku agresif dan perilaku agresif tersebut dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang. Dan sini lah anak mengembangkan perilaku *bullying*. Sedangkan untuk korban *bullying* nya sendiri, dijelaskan oleh RLG bahwa dia bersama dengan orang tuanya suka menghabiskan waktu untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi, selalu mengawasi keseharian nya, baik di lingkungan rumah maupun sekolahnya, selalu tegas tapi tidak terlihat menggurui atau menghakimi apabila anaknya melakukan kesalahan, dan diawasi terkait dengan penggunaan gadget. Hal ini membuktikan bahwa pola asuh orang tua yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak. Dalam hal ini, orang tua korban begitu perhatian terhadap perkembangan diri korban baik itu di lingkungan rumahnya maupun di sekolahnya. Orang tua korban selalu menjaga komunikasi dan interaksi yang baik agar anaknya juga tumbuh menjadi pribadi yang baik di lingkungannya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, perilaku *bullying* berawal dari sosialisasi yang tidak sempurna yang berawal dari keluarganya. sosialisasi yang tidak sempurna ini akan menyebabkan anak mempelajari perilaku menyimpang salah satunya adalah tindakan *bullying*. Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses belajar yang dia lihat dari interaksi dengan orang-orang terdekatnya (Nirwana, 2024).

2. Faktor Media massa

Jika kita melihat di layar kaca, saat ini tontonan yang kurang mendidik malah di jadikan tuntunan bagi para remaja yang sedang mencari jati diri. Adegan-adegan kekerasan dalam sebuah sinetron merupakan tontonan yang sangat tidak mendidik tapi malah ditiru oleh para remaja kebanyakan. Banyak sekali aksi *bullying* yang di tonjolkan dalam sebuah adegan tersebut, baik itu bersifat *bullying* verbal maupun fisik. Mulai dari yang paling sederhana contohnya menghasut seseorang, mengucilkan, intimidasi, sampai pada tindakan kekerasan contohnya memukul, menjambak, menapar, berkelahi dan lain sebagainya. Terkait dengan hal tersebut, remaja adalah yang paling mudah dipengaruhi dengan adegan-adegan yang dia lihat di televisi dan bahkan mempraktekannya. mirisnya lagi tayangan sinetron yang mempertontonkan adegan perkelakuan kebanyakan diperankan juga oleh anak usia remaja, sehingga menimbulkan pemikiran bagi para remaja yang melihatnya bahwa permusuhan dan perkelahian adalah sesuatu yang keren untuk dilakukan. Tayangan sinetron yang sedang menyedot perhatian remaja saat ini adalah sinetron yang di tayangkan di salah satu televisi swasta, mereka menayangkan segerombolan para remaja dengan geng motornya yang suka mencari masalah dan berkelahi dengan gengmotor lamnya dan perkelahian itu terjadi secara terus menerus Sangat muris tentunya melihat tayangan seperti ini seharusnya pertelevisian Indonesia menyuguhkan tayangan yang edukatif demi memotivasi remaja untuk menjadi yang lebih baik dan

berguna bagi lingkungannya. Tidak mempertontonkan hal-hal negatif seperti permusuhan dan perkelahian yang malah di tiru oleh banyak remaja. Bahkan tontonan yang kurang mendidik seperti itu tapi mendapatkan rating yang sangat tinggi, hal ini membuktikan bahwa tontonan seperti itu justru digemari oleh para penonton khususnya oleh penonton remaja (Aulia, 2024).

Terkait dengan tayangan televisi di atas, SHR (Pelaku 17 tahun) mengaku lebih sering bermain game online dari pada menonton televisi. SHR suka menonton televisi tapi tidak sesering bermain game online. SHR mengungkapkan bahwa bermain game online lebih seru di bandingkan menonton televisi, SHR biasa menonton sinetron anak langit di malam hari jika menonton televisi. Selain itu juga SHR suka bermain sosial media lainnya seperti instagram, facebook dan twitter untuk berinteraksi dengan teman-temannya atau melihat foto dan video orang lain.

Begitu pula yang di ungkapkan dengan DND Pelaku lebih suka memainkan game online di hapenya, selain itu juga pelaku juga memiliki akun sosial media mstagram, facebook, dan twitter untuk agar bisa terhubung dengan teman-temannya yang juga banyak menggunakan sosial media tersebut Game online yang pelaku mainkan juga memiliki bentuk kekerasan seperti perang dan perkelahian. Game online terus berkembang pesat dengan berbagai video game terbaru baik yang online maupun offline. Akan tetapi, sangat disayangkan permainan game online tersebut banyak di dominasi oleh anak-anak dan remaja. Ada banyak macam video

permainan yang dengan bebas dibuka dan dimainkan oleh anak-anak dan remaja, mulai dari yang mengasah otak, hiburan ataupun mengandung unsur kekerasan. Yang tentu saja hal ini akan memberikan dampak negatif bagi perkembangan jiwa mereka. Anak akan mudah melakukan kekerasan dan kehilangan empati, tidak bisa menghormati orang tua atau juga orang lain, selain itu juga menjadi tidak fokus belajar, dan dapat mengganggu pikiran. Ternyata ada banyak sekali dampak negatif yang di timbulkan akibat dari permainan game online (Abdi Tumanggor, Inilah 16 Game Yang Di Larang Untuk Anak- Anak di Antaranya Mobile Legend. Berikut Dampaknya Tribun-Medan.Com, diakses pada 16 agustus 2018).

Dari kedua pengakuan pelaku tersebut, dapat kita simpulkan bahwa pelaku sama-sama gemar memainkan game online dan juga memainkan sosial media lainnya. Media sosial memang sedang banyak digemari oleh kalangan remaja seperti Instagram, facebook, twitter path, snapchat, Line, Whatsapp dan BBM. Penggunaan sosial media begitu bebas di akses oleh siapa saja, tidak ada batasan nya, setiap pengguna sosial media bisa memainkan sosial media dimanapun dan kapanpun mereka mau. Dalam hal ini, seorang pengguna sosial media bisa berkomentar apapun yang mereka suka, mencari informasi apapun, sosial media dapat memberikan pengaruh yang besar bagi seseorang. Saat ini, orang berlomba-lomba membuat suatu tayangan atau konten tentang apapun dengan tujuan ingin menjadi viral. Banyak anak muda yang justru memberikan konten negatif tujuannya hanya untuk menjadi viral dan terkenal. Segala cara bisa mereka lakukan

untuk menunjukkan bahwa mereka eksis di sosial media (Anggraini, 2024).

Terkait dengan ini, sebenarnya pengawasan dari orang tua sangat di butuhkan bagi anak-anak yang kecanduan terhadap segala bentuk sosial media. Sosial media sudah menjadi racun bagi kebanyakan remaja saat ini. Para pelaku *bullying* SHR dan DND mengaku bahwa mereka diberikan kebebasan untuk memamkan hapenya sendiri kapanpun mereka suka. Dengan memiliki handphone sendiri, maka remaja bisa bebas melihat konten apapun yang mereka mau. Dampak positif dari penggunaan sosial media bagi pelaku *bullying* adalah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya, mereka juga membuat group kelas untuk mengetahui terkait info apa saja dari sekolah nya. Adapun dampak negatif sosial media adalah mereka akan menjadi individu yang apatis karena terlalu fokus pada handphone dan tidak peka terhadap lingkungannya, hal ini membuat remaja memiliki sifat anti sosial. Hal itu termasuk kedalam bentuk penyalahgunaan sosial media di kalangan remaja.

Sementara itu menurut pengakuan korban *bullying* RLG, dia juga suka menonton televisi dan memainkan sosial media, akan tetapi tidak terlalu sering, karna dibatasi oleh orang tuanya. Jika menonton televisi, pelaku lebih suka menonton acara musik saja karena menurutnya di televisi sudah tidak ada tayangan yang menarik untuk dia tonton selain acara musik, selain itu juga pelaku suka mengakses youtube untuk menonton ulasan musik dari musisi favoritnya. korban dibatasi dalam bermain smartphone oleh orang tuanya, karena orang tua tahu dampaknya akan membahayakan

perkembangan diri dari korban akan sangat ke tergantungan dan akan menjadi topik bagi korban Dalam hal ini, pengawasan orang tua memang sangat penting terkait dengan penggunaan smartphone dan juga sosial media .

Segi positif penggunaan sosial media juga dapat memberikan kemudahan bagi seseorang Diantaranya sharing terkait dengan pelajaran sekolah ataupun diluar tentang pelajaran sekolah, mereka juga bisa membuat perjanjian untuk sekedar bertemu atau bermain, mereka juga bisa membuat group di line, whatsapp atau BBM sehingga akan banyak teman-teman nya juga yang merespon Penggunaan sosial media memang harus digunakan secara baik dan benar agar tidak ada penyalahgunaan sosial media yang dapat mengganggu perkembangan diri terutama para anak-anak dan remaja yang menggunakannya. Terkait dengan permasalahan di atas, hal tersebut sejalan dengan teori yang dipakai di (BAB II. t.t.. 36) dari Coloraso, yang mengungkapkan bahwa semua bentuk media memiliki efek mendalam pada cara anak-anak mempersepsikan dunia tempat tinggal mereka, baik itu dari televisi maupun internet. Tidak hanya melalui tontonan di televisi saja akan tetapi jugamelalui penggunaan sosial media yang berlebihan dan tanpa kontrol.

3. Faktor Teman sebaya

Pada masa remaja, terjadilah proses pencarian jati diri dimana remaja banyak melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya, dan

sekolah merupakan salah satu tempat yang terdekat dari remaja untuk bersosialisasi, sehingga remaja banyak menghabiskan waktu di sekolah. mulai dari memahami mata pelajaran yang di berikan guru, sampai memenuhi kebutuhan bersosial bersama teman-temannya. Pengaruh teman sebaya merupakan pengaruh yang cukup dominan terhadap tindakan *bullying*, karena remaja akan menghabiskan waktunya bersama teman-temansebayanya, remaja akan banyak menghabiskan waktu di sekolahnya, maka dari itu, teman sebaya memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku *bullying* siswa.

Remaja identik dengan pencarian jati diri, mereka akan mendapatkan banyak masukan atau pengaruh dari teman-teman nya yang nantinya akan membentuk pola perilaku mereka. Dalam proses pencarian jati diri, biasanya remaja lebih sering membuat suatu kelompok atau dinamakan genk bersama teman-temannya yang memiliki satu tujuan. Sebenarnya sah-sah saja jika para remaja membentuk sebuah genk jika itu tidak merugikan atau berdampak negatif bagi dirinya atau orang lain, yang akan jadi masalah adalah ketika mereka membentuk sebuah genk yang justru banyak dampak negatifnya dan sering membuat masalah Seperti yang di ungkapkan oleh pelaku *bullying* yang juga memiliki teman genk mereka di sekolah, tujuan mereka membuat genk di sekolah adalah ingin di akui keberadaannya Jadi orang- orang yang melihatnya terlebih para adik kelas akan merasa takut dan tidak beram macam-macam dengan mereka. Hal tersebut seolah-olah membuat mereka merasa seperti raja

yang di takuti dan bertindak semena-mena. Berdasarkan penjelasan dari para pelaku *bullying*, hal ini juga di karenakan mereka ingin balas dendam karena kakak kelas nya pun melakukan seperti itu ketika mereka masih jadi adik kelas. Sedangkan menurut pengakuan korban RLG, dia juga memiliki kelompok bermain tersendiri, akan tetapi tidak pernah membuat masalah seperti yang di lakukan para pelaku. Dan walaupun mereka meliki kelompok pertemanan sendiri, mereka tidak pernah membatasi pertemanan dengan yang lain, jadi siapa saja boleh gabung Berbeda dengan pertemanan yang di jalin oleh pelaku yang cenderung menolak orang baru yang masuk ke dalam lingkaran pertemanan mereka, dan jika memang ada yang ingin bergabung, mereka harus mematuhi peraturan dari genk tersebut yang cenderung kearah negatif Bentuk tindakan *bullying* yang sering dilakukan oleh genk pelaku diantaranya membentak, menyuruh, memalak, tidak memperbolehkan junior mereka untuk duduk di kantin sekolah, tidak boleh bermam dengan kakak kelas wanita, dan lain sebagainya, ada banyak peraturan aneh yang di buat oleh genk dari pelaku. Hal yang telah di paparkan di atas, sejalan dengan Hal yang telah di paparkan di atas, sejalan dengan teori yang di ungkapkan oleh Benites dan Justici bahwa kelompok teman sebaya (genk) yang cenderung kearah negatif atau yang memiliki masalah di sekolah akan memberikan dampak yang buruk pula bagi teman-teman lamnya seperti berperilaku dan berkata kasar terhadap guru atau sesama teman yang lain. Hal ini memperjelas bahwa kelompok teman sebaya menjadi salah satu

faktor yang paling dominan penyebab terjadinya perilaku *bullying* siswa di sekolah.

Menurut KBBI, faktor adalah hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu berikut Faktor-faktor pada *bullying* ada 3 yaitu :

1. Faktor Individual : seperti rendahnya harga diri, kurangnya empati, dan ketidakmampuan mengelola emosi
2. Faktor Lingkungan : seperti kurangnya pen indikator kawasan dari orang tua atau guru, serta budaya sekolah yang tidak mendukung
3. Faktor Sosial : seperti tekanan teman sebaya, stereotip gender, dan ketimpangan kekuasaan.

2.2.6 Dampak Bullying

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif (Waluyati, 2024). Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dampak-dampak pada *bullying* yaitu :

1. Dampak psikologis adalah sesuatu yang dapat dilihat atau yang akan terjadi didalam diri seseorang baik itu hal yang positif maupun negatif, seperti stress, depresi, ansietas, dan gangguan makan,
2. Dampak sosial adalah kesulitan mempercayai orang lain,

mengembangkan persahabatan, atau berinteraksi sosial. Hal ini dapat berdampak jangka panjang terhadap kualitas hubungan dan interaksi sosial mereka di masa depan, seperti isolasi sosial, kesulitan membangun hubungan interpersona, dan penurunan prestasi akademik, dan

3. Dampak fisik adalah melukai tubuh seseorang, merusak barang berharga juga termasuk jenis *bullying* fisik yang dilakukan secara tidak langsung, seperti : cedera fisik, gangguan tidur, dan gangguan pola makan.

Dampak *bullying* itu ada 2 macam yaitu dari korban dan pelaku.

1. Dampak *bullying* bagi Korban :
 - a. Memicu Masalah Mental : Dampak *bullying* bagi korban yang paling sering terjadi adalah memicu masalah kesehatan mental, seperti gangguan cemas, depresi, hingga post-traumatic stress disorder (PTSD). Pengaruh *bullying* terhadap kesehatan mental ini biasanya dialami oleh korban dalam jangka waktu panjang,
 - b. Gangguan Tidur : Insomnia juga menjadi salah satu dampak *bullying* bagi korban yang tak boleh diremehkan. Pasalnya, korban *bullying* sering kali mengalami stres berkepanjangan yang bisa menyebabkan *hyperarousal*, yaitu kondisi ketika tubuh menjadi sangat waspada sehingga mengganggu keseimbangan siklus tidur dan terjaga,

- c. Penurunan prestasi : Anak yang mengalami *bullying* biasanya akan kesulitan untuk memusatkan fokus dan konsentrasinya saat sedang belajar. Korban *bullying* juga kerap merasa enggan untuk pergi ke sekolah karena ingin menghindari tindakan penindasan yang dialaminya. Bila dibiarkan terus-menerus, kondisi tersebut bisa berdampak pada penurunan prestasi akademik anak,
- d. Trust issue : kondisi ketika seseorang sulit memercayai orang-orang yang ada di sekitarnya. Kondisi ini rentan dialami oleh korban *bullying* karena mereka khawatir akan mendapatkan perlakuan buruk kembali bila menaruh kepercayaan terhadap orang lain. Bahkan, bila tidak segera diatasi, korban *bullying* yang mengalami trust issue cenderung akan menutup dirinya dan enggan bersosialisasi dengan orang lain,
- e. Memiliki pikiran untuk balas dendam : dampak *bullying* terhadap psikologi korban berikutnya adalah memiliki pikiran untuk balas dendam. Hal ini perlu diwaspadai karena bisa menyebabkan seseorang melakukan tindakan kekerasan pada orang lain untuk melimpahkan kekesalannya, dan
- f. Memicu masalah kesehatan : Selain psikis, tindakan *bullying* bisa memengaruhi kondisi tubuh terutama bagi korban yang mendapatkan kekerasan secara fisik, seperti luka dan memar. bahkan, *bullying* juga turut memicu stres berkepanjangan sehingga berisiko menimbulkan berbagai macam masalah kesehatan, di

antaranya penurunan daya tahan tubuh, sakit kepala, dan gangguan pencernaan. Perilaku ini pun dapat memperburuk kondisi anak yang telah memiliki riwayat masalah kesehatan sebelumnya, seperti gangguan jantung atau penyakit kulit

2. Dampak *bullying* bagi Pelaku :

- a. Gangguan Emosi.
- b. Berisiko menjadi pecandu alkohol dan obat-obatan terlarang.
- c. Sulit mendapatkan pekerjaan saat beranjak dewasa, dan
- d. Berisiko menjadi pelaku kekerasan.

2.2.7 Karakteristik pada *Bullying*

1. Karakteristik Pelaku

- a. kekuasaan sosial di lingkungan siswa sekolah,
- b. Menjadi tokoh populer di sekolah,
- c. Memiliki gerak-gerik yang sengaja dilakukan secara kasar, seperti sengaja menabrak, berkata kasar, melecehkan, dan sebagainya,
- d. Memiliki sikap kurang empati terhadap orang lain,
- e. Cenderung bersifat agresif,
- f. Cenderung berwatak keras, pemaarah, impulsif, dan
- g. Bersifat mendominasi siswa lain.

2. Karakteristik Korban

- a. Cenderung bersikap murung atau mengurung diri,
- b. Malas pergi bersekolah atau bertemu dengan teman-temannya
- c. Terdapat luka, memar, baju sobek tanpa sebab yang jelas dan tidak mengakuinya,
- d. Mengalami gangguan kecemasan dan kesulitan tidur,
- e. Cenderung bersikap pemalu dan tertutup,
- f. Memiliki sedikit teman,
- g. Mengalami kesakitan fisik dan psikologis,
- h. Cenderung mudah takut dan cemas serta gelisah, dan
- i. Merosotnya rasa percaya diri bahkan prestasi di sekolah.

2.3 Teori dan Konsep Usia Anak Sekolah

2.3.1 Definisi Anak Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6-12 tahun (middle childhood). Kesehatan bagi anak sekolah tidak terlepas dari pengertian kesehatan pada umumnya. Anak pada usia ini telah memiliki fisik yang lebih kuat sehingga kebutuhan untuk melakukan aktivitas tampak menonjol. Penampilannya dan pertumbuhan menjadi mantap pada diri anak tersebut (Adriani, 2012).

Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang memasuki usia 6 hingga 12 tahun (Damayanti, Lutfiya, & Nilamsari, 2019). Berdasarkan World Health Organization (WHO) anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7- 15 tahun. Fase anak usia sekolah merupakan fase dimana anak sangat membutuhkan

asupan makanan yang bergizi untuk menunjang masa pertumbuhan dan perkembangan (Lestari, Ernalina, & Restaunti, 2016).

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun yang berarti fokus dunia mereka berkembang dari keluarga, teman sebaya, dan pengaruh luar lainnya (misal, pelatihan, media) pada tahap ini anak semakin mandiri ketika berpartisipasi dalam aktivitas diluar rumah (Kyle dan Carman, 2014)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah adalah anak usia 6 – 12 tahun dimana anak sudah mulai memasuki masa sekolah yang lebih serius dan anak lebih siap dalam belajar.

2.3.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Menurut (Chandra, 2022), Ada beberapa Pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartini Kartono dalam buku Psikologi Anak, yaitu :

1. Umur 1 – 6 tahun : kecakapan moral berkembang, aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna mempunyai pengaruh terhadap anak, suka mendengarkan dongeng.
2. Umur 6 – 8 tahun : koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam disekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah umur 8

tahun.

3. Umur 8 – 12 tahun : koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, dapat memahami peraturan.

Menurut (Chandra, 2022), Interaksi Sosial Anak Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya. Anak ingin dicintai, dihargai dan diakui. Berkeinginan pula untuk dihitung dan mendapat tempat dalam kelompoknya. Hanya dengan relasi dan komunikasi dengan orang lain, misalnya dengan orang tua, pendidik, teman sebaya dan lain-lain, anak dapat berkembang menuju kedewasaan.

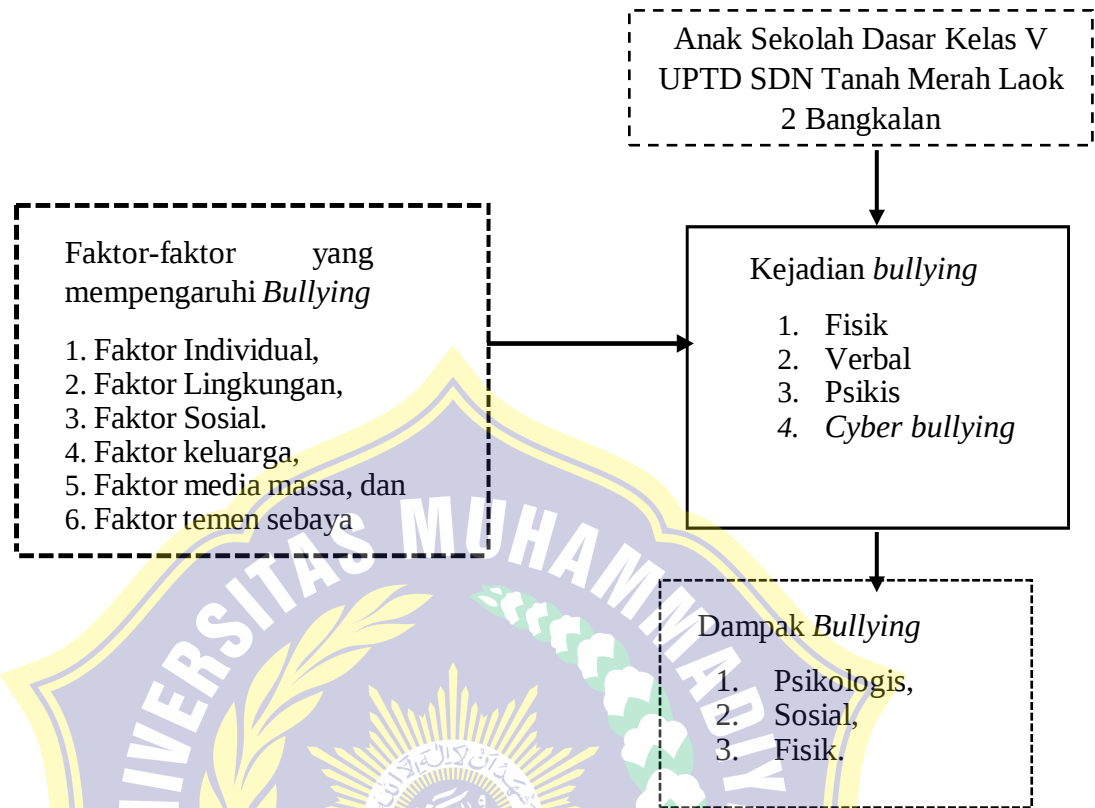
Hubungan anak dengan orang tua maupun orang dewasa lainnya merupakan hubungan yang mempengaruhi. Dengan kata lain, individu sosial dengan tingkah laku sosial itu selalu dikomunikasikan dengan manusia lain. Bahwa kemampuan sosialisasi anak sangat terkait dengan orang-orang di sekeliling anak yang disebut agen sosial, yaitu setiap orang yang berhubungan dengan seorang anak misalnya ayah dan ibunya, pengasuh, teman sebaya, guru dan keluarga lainnya dan orang tersebut mempengaruhi cara berperilaku.

Menurut Patricia H. Berne dan Louis M. Savary (1998) dalam bukunya

yang berjudul ‘Membangun Harga Diri Anak, dalam interaksi sosial terjadi pemenuhan kebutuhan kasih sayang dan sosial pada anak”, Melalui interaksi sosial, anak belajar menerima dan memberi kasih sayang, belajar memahami orang lain dan belajar mengenal kaidah-kaidah sosial yang digunakan dalam rangka pemenuhan kebutuhan bagi keberlangsungan hidupnya. Untuk anak yang memiliki masalah psikologis, interaksi sosial yang intimn akan membentuk rasa aman, hangat dan kasih sayang, dimana hal tersebut dibutuhkan anak dalam proses tumbuh kembang mereka.

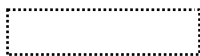


2.4 Kerangka Konseptual

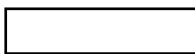


Gambar 2 1 Kerangka Konsep Identifikasi Kejadian *Bullying* di Sekolah Dasar

Keterangan :



: Variabel yang tidak diteliti



: Variabel yang diteliti

2.5 Deskriptif Kerangka Konseptual

Pada lingkungan sekolah, kelompok yang melakukan *bullying* cenderung merasa kuasa dan menganggap anak lain lebih lemah dari mereka. Keinginan untuk melakukan *bullying* sudah muncul dengan sendirinya. Faktor penyebabnya dapat berasal dari Individual, Lingkungan, Sosial, Keluarga, Media massa, dan Teman sebaya.

Terdapat beberapa jenis *bullying* yang harus diperhatikan dalam kehidupan social anak seperti *bullying* Fisik, Verbal, Psikis, Relational, dan *cyberbullying*. Teori utama dalam penelitian ini terdiri dari beberapa factor diatas yang saling mempengaruhi sehingga terjadi *bullying*.

Dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi kejadian *bullying* pada anak kelas V UPTD SDN Tanahmerah Laok 2 meliputi *bullying* Fisik, Verbal, Psikis, Relational, dan *Cyberbullying*.

