BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Sexual Abuse*

Sexual abuse atau pelecehan seksual merujuk pada tindakan seksual yang dilakukan melalui sentuhan fisik maupun nonfisik dengan sasaran organ seksual atau seksualitas korban. Tindakan yang dimaksud mencakup siulan, tatapan yang menggoda, ucapan yang memiliki nuansa seksual, penyajian materi pornografi, serta ungkapan atau tindakan yang menunjukkan keinginan seksual. Selain itu, sentuhan atau colekan pada bagian tubuh tertentu, serta gerak isyarat yang bersifat seksual juga termasuk ke dalam kategori ini. Tindakan-tindakan tersebut berpotensi menimbulkan perasaan tidak nyaman, tersinggung, merendahkan martabat korban, dan dapat berujung pada masalah kesehatan serta keselamatan. Dalam pengertian lain, *sexual abuse* merupakan perilaku seksual yang tidak diinginkan dan tidak diminta oleh penerima atau korban, yang berdampak pada terganggunya kesejahteraan penerima pelecehan. Perilaku yang dapat dikategorikan sebagai *sexual abuse* antara lain pemaksaan untuk melakukan kegiatan seksual, pernyataan yang merendahkan yang berorientasi seksual, lelucon bernuansa seksual, permintaan untuk melakukan tindakan seksual sesuai keinginan pelaku, serta ucapan atau perilaku yang memiliki konotasi seksual. Tindakan-tindakan tersebut dapat disampaikan baik secara langsung maupun tidak langsung (Sari et al., 2022).

2.1.1 Faktor Penyebab *Sexual Abuse*

Faktor pertama yang menjadi penyebab terjadinya *sexual abuse* adalah kondisi psikologis. Individu yang tidak mampu mengendalikan dorongan seksual dalam dirinya dapat menimbulkan perilaku seksual menyimpang. Perilaku tersebut dapat muncul pada korban ketika hasrat pelaku pelecehan tidak dapat dibendung, ditambah dengan rendahnya kesadaran individu untuk menghargai orang lain (Fitriyanti & Suharyati, 2023; Saifuddin, 2021).

Faktor kedua disebabkan oleh pengaruh keluarga dan lingkungan. Kurangnya pengawasan dari orang tua menyebabkan individu bergaul di lingkungan yang bebas, yang pada akhirnya dapat mendorong perilaku menyimpang dan keberanian untuk melakukan tindakan di luar batas kendali mereka, yang berisiko memicu terjadinya *sexual abuse* (Efendi, Nugrahmi, & Ernita, 2024; Qurotul Ahyun, Solehati, & Prasetiya, 2022).

Faktor ketiga adalah faktor ekonomi. Umumnya, penyebab terjadinya *sexual abuse* ini berkaitan dengan kondisi ekonomi yang mengakibatkan seseorang kurang mendapatkan pendidikan. Hal tersebut kemudian berdampak pada kualitas pekerjaan yang dapat diperoleh individu tersebut, serta dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal lainnya. Selain itu, faktor ekonomi juga memungkinkan terjadinya *sexual abuse* dimana individu tertentu dapat dimanfaatkan dalam keadaan rentan dengan iming-iming tawaran tertentu (Lahmado et al., 2022; Syifawaru, Pawennei, & Fadil, 2022).

Faktor keempat disebabkan oleh faktor teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan individu untuk dengan mudah mengakses berbagai situs. Penggunaan teknologi yang tidak memaksimalkan fungsionalitas dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan dapat mengarah pada dampak negatif, seperti mengakses situs pornografi. Hal ini berpotensi mendorong individu untuk melakukan tindakan kejahatan, termasuk *sexual abuse* (Rasa, 2022; Supriani & Ismaniar, 2022).

Faktor kelima karena kepercayaan atau agama. Kurangnya pemahaman mengenai ajaran agama dapat mengakibatkan lemahnya iman seseorang. Individu yang memiliki iman yang lemah cenderung berisiko untuk terlibat dalam perilaku menyimpang, termasuk di antaranya tindak kejahatan seksual (Ananda et al., 2023; Tamara & Budyatmojo, 2019).

2.1.2 Bentuk *Sexual Abuse*

Menurut Sari et al (2022) terdapat 5 bentuk *sexual abuse* :

Pertama, pelecehan fisik, yaitu segala bentuk sentuhan yang tidak diinginkan dengan muatan seksual. Tindakan ini dapat berupa mencium, menepuk, memeluk, mencubit, mengelus, memijat tengkuk, menempelkan tubuh, atau bentuk sentuhan fisik lainnya yang membuat seseorang merasa tidak nyaman.

Kedua, pelecehan lisan, yang melibatkan ucapan atau komentar yang tidak diinginkan mengenai kehidupan pribadi, bagian tubuh, atau penampilan seseorang. Bentuk pelecehan ini juga mencakup lelucon dan pernyataan bernuansa seksual yang dapat menyinggung atau merendahkan individu yang menjadi sasarannya.

Ketiga, pelecehan non-verbal atau melalui isyarat, yang melibatkan ekspresi tubuh atau gestur dengan konotasi seksual. Contohnya termasuk memberikan kerlingan berulang kali, menatap seseorang dengan penuh nafsu, menggunakan isyarat tangan yang mengandung makna seksual, menjilat bibir, serta berbagai bentuk komunikasi *non-verbal* lainnya yang dapat dianggap melecehkan.

Keempat, pelecehan visual, yaitu tindakan menunjukkan atau mendistribusikan materi pornografi dalam berbagai bentuk, seperti foto, poster, gambar kartun, atau *screensaver*. Selain itu, pelecehan visual juga dapat terjadi melalui media digital, seperti email, pesan singkat, dan berbagai platform komunikasi elektronik lainnya.

Kelima, pelecehan psikologis atau emosional, yang melibatkan tekanan atau paksaan dalam bentuk permintaan, ajakan yang tidak diinginkan, atau bahkan penghinaan dengan muatan seksual. Contoh dari pelecehan ini termasuk permintaan berulang untuk berkencan, penghinaan yang bersifat seksual, serta bentuk tekanan lainnya yang dapat berdampak pada kondisi emosional korban.

Pelecehan seksual dapat dialami oleh siapa saja, baik laki-laki maupun perempuan, dalam berbagai bentuk. Hal ini dapat terjadi dalam bentuk komentar langsung, tindakan bernuansa seksual yang tersirat, kontak fisik tanpa izin, hingga ajakan eksplisit atau bahkan serangan seksual yang lebih serius. Oleh karena itu, pemahaman terhadap berbagai bentuk *sexual abuse* sangat penting agar masyarakat lebih sadar dan mampu mencegah serta menangani kasus-kasus yang terjadi di lingkungan sekitar.

2.1.3 Dampak *Sexual Abuse*

Menurut (Santoso, 2022) terdapat dampak psikis dan fisik dari perbuatan *sexual abuse*. Secara psikis, perubahan perilaku korban sering kali menjadi petunjuk bagi orang-orang terdekat untuk mengenali adanya tanda-tanda pelecehan. Setelah mengalami kejadian tersebut, seorang anak dapat menunjukkan sikap yang tidak biasa, seperti kehilangan nafsu makan, berkurangnya semangat, serta menolak untuk pergi ke sekolah. Selain itu, mereka cenderung menjadi lebih tertutup, menghindari interaksi sosial, dan merasa takut terhadap individu baru. Bahkan, dalam beberapa kasus, korban dapat mengalami trauma mendalam saat melihat objek atau lokasi yang mengingatkan mereka pada peristiwa yang telah dialami. Kerentanan psikologis anak jauh lebih tinggi dibandingkan orang dewasa, terutama karena keterbatasan pemahaman mereka terhadap isu-isu seksual. Akibatnya, anak yang menjadi korban pelecehan sering kali tidak sepenuhnya menyadari atau memahami apa yang telah terjadi pada dirinya.

Sementara itu, dampak fisik yang dialami korban juga tidak kalah serius. Kesulitan tidur, sakit kepala, serta penurunan nafsu makan sering kali menjadi keluhan yang muncul setelah kejadian tersebut. Selain itu, korban dapat merasakan nyeri pada area kemaluan, yang berpotensi meningkatkan risiko penularan penyakit menular seksual. Luka lebam akibat tindakan kekerasan juga menjadi bukti nyata penderitaan yang dialami korban. Dalam kasus yang lebih parah, pelecehan seksual dapat menyebabkan kehamilan yang tidak diinginkan akibat hubungan seksual yang dipaksakan. Dengan dampak yang begitu besar,

baik secara fisik maupun psikis, perlu adanya perhatian lebih dari lingkungan sekitar untuk mendukung pemulihan korban serta mencegah terulangnya kejadian serupa di masa depan.

2.1.4 Pencegahan *Sexual Abuse*

2.1.4.1 Pendidikan Seksual Sejak Dini

Memberikan pendidikan seksual sejak usia dini dapat memberikan pengetahuan yang penting dan membantu anak-anak dalam memahami identitas diri mereka, serta melindungi mereka dari berbagai masalah seksual yang berpotensi membahayakan (Margaretta & Kristyaningsih, 2020; Mutiara, 2023).

2.1.4.2 Keterampilan *Personal Safety Skill*

Personal Safety Skills atau keterampilan keselamatan pribadi merupakan keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh seseorang guna menjaga keselamatan diri mereka dari potensi tindakan *sexual abuse*. Keterampilan ini terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, *Recognize*, yang merujuk pada kemampuan individu untuk mengenali ciri-ciri orang yang berpotensi melakukan *sexual abuse*. Kedua, *Resist*, yaitu kemampuan individu untuk bertahan dari perlakuan atau tindakan *sexual abuse*. Ketiga, *Report*, yang mencakup kemampuan individu untuk melaporkan perilaku seksual yang tidak menyenangkan yang mereka alami. Sebagaimana diketahui, kepemilikan pengetahuan semata tidaklah cukup untuk mencegah *sexual abuse* terhadap individu tersebut, melainkan perlu adanya keterampilan yang diajarkan untuk memperkuat pengetahuan yang dimiliki sebagai sebuah upaya pencegahan terhadap *sexual abuse*. Hal ini penting karena siapa pun dapat menjadi korban, dan dalam beberapa kasus, orang tersebut bisa saja menjadi pelaku *sexual abuse* itu sendiri (Andayani et al., 2022; Kresna Dewi, Martini, & Trihandini, 2024).

2.1.4.3 Program Pelatihan *Bystander*

Program ini memberikan pelatihan kepada individu yang berperan sebagai *bystander* (saksi mata) untuk mengambil tindakan positif dalam menghentikan

dan mencegah pelaku melakukan tindakan *sexual abuse* terhadap korban, serta memberikan bantuan kepada korban setelah kejadian pelecehan tersebut (Ardiansyah et al., 2023; Triwijati et al., 2024).

2.2 Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi adalah proses pendidikan, pengajaran, atau pelatihan. Edukasi adalah suatu proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh setiap individu atau kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pola pikir, pengetahuan, serta mengembangkan potensi masing-masing individu. Dalam kehidupan sehari-hari, proses edukasi ini lebih sering disebut sebagai proses belajar. Edukasi dapat dipahami sebagai proses transisi dari keadaan tidak mengetahui menjadi mengetahui (Finthariasari, Febriansyah, & Pramadeka, 2020).

2.2.1 Media Edukasi

2.2.1.1 Media Audio Visual

Video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis audiovisual yang menggabungkan elemen gambar bergerak, teks, dan suara dalam satu kesatuan yang interaktif. Media ini dinilai efektif dalam proses penyampaian informasi karena mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dalam dunia pendidikan, video animasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik dan mudah dicerna. Selain itu, karakteristik video animasi yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran menjadikannya sebagai alternatif media edukatif yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Video animasi adalah suatu bentuk film yang terbentuk dari rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Gambar-gambar tersebut kemudian diproses sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi gerak. Ketika ditayangkan, animasi tersebut tampak hidup, menarik, bersifat interaktif, serta mampu menghindarkan kejenuhan bagi para penonton (Pagarra et al., 2022).

Menurut Pagarra (2022), video animasi sebagai suatu media memiliki berbagai keunggulan, yaitu sebagai media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menampung berbagai kemampuan peserta didik. Baik mereka yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi maupun yang lebih lambat dalam belajar, dapat memperoleh manfaat yang sama dari film yang sama. Dengan demikian, video animasi memberikan kesempatan yang setara bagi semua peserta untuk memahami materi. Selain itu, video ini juga sangat berguna untuk mengatasi keterbatasan keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang dimiliki sebagian peserta didik, karena penggunaan gambar dan suara memungkinkan pemahaman yang lebih mudah tanpa bergantung sepenuhnya pada kemampuan bahasa.

Selain itu, video animasi juga sangat efektif dalam menggambarkan suatu proses yang kompleks. Melalui gerakan yang lambat dan berulang, video ini memberikan kesempatan bagi penonton untuk memahami setiap langkah yang terjadi, bahkan pada bagian-bagian yang mungkin terlewatkan jika hanya dijelaskan secara verbal. Pengulangan gambar atau adegan tertentu juga memperjelas penjelasan dan ilustrasi yang diberikan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Video juga animasi mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis, baik dalam bentuk teori maupun praktik. Dengan kemampuannya untuk bergerak antara konsep-konsep yang lebih umum dan spesifik, video dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyeluruh. Materi teori dapat disampaikan bersama dengan contoh aplikasinya, sehingga peserta didik dapat melihat hubungan antara konsep yang lebih luas dan implementasi praktisnya.

Penggunaan teknik-teknik visual dalam video juga memberikan keuntungan tersendiri. Teknik seperti penggunaan warna, gerakan lambat, animasi, dan efek lainnya memungkinkan film menonjolkan bagian-bagian tertentu dari materi

pembelajaran. Teknik ini membantu peserta didik untuk memusatkan perhatian pada elemen-elemen penting dalam materi yang sedang diajarkan, dan juga memperjelas aspek-aspek yang mungkin sulit dipahami tanpa bantuan visual. Daya tarik video sebagai media pembelajaran yang sangat kuat. Kombinasi antara elemen cerita, karakter, musik, dan efek visual membuat video mampu menarik perhatian peserta didik dan mempertahankan fokus mereka. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik tetap terlibat dalam pembelajaran dan dapat menyerap materi dengan lebih efektif.

Salah satu keunggulan penting lainnya adalah sifat realistis dari video. Dengan kemampuan untuk diputar ulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, video memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih mendalam. Jika ada bagian yang kurang dipahami, peserta didik dapat kembali meninjau adegan tersebut sampai mereka benar-benar memahaminya, sehingga hal-hal yang abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Video juga mampu mengatasi keterbatasan dalam diri manusia, khususnya penglihatan, dalam memahami materi. Dengan visual yang jelas dan terperinci, film dapat menyoroti elemen-elemen kecil yang mungkin tidak dapat dilihat dengan jelas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang disampaikan.

Terakhir, video memiliki kemampuan untuk merangsang dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Visualisasi yang menarik dan cerita yang menggugah dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Hal ini tentu saja berkontribusi pada peningkatan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Meskipun memiliki berbagai keuntungan, ada pula kekurangannya seperti tantangan dalam penggunaan video sebagai media pembelajaran adalah tingginya

biaya produksi yang dibutuhkan. Pembuatan video yang berkualitas memerlukan peralatan khusus, seperti kamera profesional dan perangkat lunak pengeditan yang tidak murah. Selain itu, proses produksi juga memerlukan tenaga ahli dan waktu yang cukup, yang secara keseluruhan meningkatkan biaya. Hal ini menjadi kendala bagi lembaga pendidikan.

Selain itu, video tidak selalu efektif dalam mencapai semua tujuan pembelajaran. Meskipun video dapat menyampaikan informasi secara visual, beberapa konsep atau keterampilan yang memerlukan interaksi langsung atau pemahaman yang lebih mendalam sulit untuk disampaikan hanya melalui media ini. Materi yang memerlukan diskusi, pengalaman praktikal, atau keterampilan berpikir kritis lebih baik diajarkan dengan pendekatan yang lebih interaktif.

Penggunaan video juga memerlukan pengaturan ruang yang tepat, terutama dalam hal pencahayaan. Agar video dapat terlihat jelas, ruangan harus cukup gelap atau memiliki kontrol pencahayaan yang baik. Jika ruangan terlalu terang, tampilan video bisa menjadi kabur dan sulit dilihat dengan jelas, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran. Hal ini dapat menjadi kendala di ruang kelas yang tidak memiliki fasilitas pencahayaan yang memadai.

2.2.1.2 Media Cetak

Media cetak ialah suatu sarana atau perantara yang menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerimanya, dalam bentuk tulisan atau gambar yang dicetak dengan menggunakan tinta pada permukaan kertas (Suyasa & Sedana, 2020). Poster merupakan salah satu media komunikasi visual yang disajikan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan. Poster dapat dibuat dalam berbagai ukuran dan memiliki tujuan utama untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau memberikan peringatan mengenai suatu gagasan, fakta, atau peristiwa tertentu. Dengan komposisi, warna, dan teknik yang tepat, serta kreativitas yang tinggi, poster mampu menyampaikan pesan secara efektif dan berkesan bagi yang melihatnya (Kristanto, 2016).

Sementara itu, *booklet* adalah buku kecil yang berisi informasi praktis mengenai suatu bidang ilmu atau subjek tertentu. Dengan bahasa yang mudah dipahami, booklet menjadi panduan yang praktis bagi pembacanya dalam memperoleh pengetahuan atau petunjuk mengenai suatu hal (Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua, 2023).

Berbeda dengan *booklet*, brosur hadir dalam bentuk lembaran yang berisi informasi tertentu. Biasanya, brosur digunakan untuk keperluan promosi, baik untuk produk komersial maupun penyebaran informasi terkait tata cara atau metode tertentu. Fungsi utama brosur adalah memberikan informasi yang padat, jelas, dan menarik bagi pembacanya (Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua, 2023).

Di sisi lain, koran merupakan sumber informasi yang menyajikan berita terkini mengenai tokoh dan peristiwa. Keberadaan koran sangat penting dalam menyebarkan berita yang relevan bagi masyarakat, dan informasi yang dimuat sering kali disimpan dalam bentuk kliping berita untuk referensi lebih lanjut (Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua, 2023).

Selain koran, majalah juga menjadi media cetak yang banyak diminati. Majalah menyajikan bacaan yang ditujukan untuk kalangan tertentu, sesuai dengan minat dan ketertarikan pembacanya. Misalnya, majalah fotografi dibuat khusus bagi para penggemar fotografi. Dengan demikian, majalah tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga media yang menggambarkan tren serta perkembangan dalam bidang tertentu (Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua, 2023).

Terakhir, terdapat *leaflet,* yaitu media informasi dalam bentuk lembaran yang dilipat. Informasi yang disampaikan melalui *leaflet* dapat berupa teks, gambar, atau kombinasi keduanya. Dengan format yang ringkas dan menarik, *leaflet* sering digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cepat dan efektif kepada masyarakat (Suryanti, 2021).

2.2.1.3 Media Proyeksi

Ada dua media proyeksi menurut (Kristanto, 2016) :

Yang pertama ada media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media yang menampilkan rangsangan visual melalui alat proyeksi seperti *Overhead Projector* (OHP). Meskipun terkadang dilengkapi dengan rekaman audio, media ini lebih sering hadir dalam bentuk visual tanpa suara. Namun, seiring perkembangan teknologi, penggunaan media ini semakin jarang, tergantikan oleh perangkat yang lebih canggih seperti proyektor LCD .

Kemudian yang kedua adalah media proyeksi gerak. Media proyeksi gerak mencakup berbagai format yang lebih dinamis, seperti film dan presentasi menggunakan *slide PowerPoint*. *Slide PowerPoint* menjadi pilihan populer karena mampu menggabungkan elemen multimedia seperti teks, audio, gambar, video, animasi, dan berbagai fitur interaktif lainnya. Dengan kemampuannya menghadirkan presentasi yang lebih menarik dan informatif, media ini terus berkembang dan tetap relevan di era digital saat ini.

2.2.1.4 Media Luar Ruang

Media ini disampaikan di luar ruangan melalui berbagai saluran, baik media cetak maupun elektronik, seperti papan reklame, spanduk, pameran, banner, televisi layar lebar, dan umbul-umbul, yang memuat pesan, slogan, atau logo. Kelebihan dari media ini terletak pada kemudahan pemahaman, daya tarik yang lebih tinggi, serta kemampuannya untuk menyajikan informasi umum dan hiburan secara langsung. Selain itu, media tersebut memungkinkan interaksi tatap muka, melibatkan seluruh panca indera, serta memberikan kontrol dalam penyajian dan mempunyai jangkauan yang relatif luas. Namun, demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu dicatat. Biaya penggunaan media ini cenderung lebih tinggi dan bisa menjadi sedikit rumit. Selain itu, produksi memerlukan peralatan canggih, persiapan yang matang, serta pemahaman terhadap perkembangan dan perubahan peralatan yang terus berlangsung (Susilowati, 2016).

2.2.2 Metode Edukasi

Menurut (Susilowati, 2016), terdapat tiga metode dalam edukasi yaitu sebagai berikut.

2.2.2.1 Metode Individual (perorangan)

Metode yang bersifat individu ini diterapkan untuk membina perilaku baru, serta untuk mengembangkan individu yang telah menunjukkan minat terhadap perubahan perilaku atau inovasi tertentu. Dasar penerapan pendekatan individual ini adalah karena setiap individu memiliki masalah atau alasan yang beragam terkait dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut. Metode ini umumnya disampaikan dalam bentuk bimbingan dan penyuluhan (*guidance and counseling*) serta melalui wawancara *(interview*).

2.2.2.2 Metode Kelompok

Dalam memilih metode kelompok, penting untuk mempertimbangkan jumlah anggota kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dari individu-individu tersebut. Untuk kelompok yang berukuran besar, pendekatan yang digunakan akan berbeda dibandingkan dengan kelompok yang berukuran kecil. Efektivitas suatu metode akan sangat dipengaruhi oleh karakteristik ukuran dan tingkat pendidikan kelompok sasaran. Dalam kelompok besar, jumlah anggotanya melebihi 15 orang. Metode yang digunakan dalam kelompok besar ini mencakup ceramah dan seminar. Kelompok besar, yang terdiri dari lebih dari 15 orang, umumnya memanfaatkan metode ceramah dan seminar. Ceramah menjadi pendekatan yang efektif karena dapat menjangkau berbagai tingkat pendidikan dengan penyampaian informasi secara lisan. Namun, metode ini memiliki risiko membuat peserta menjadi pasif jika diterapkan dalam durasi yang panjang. Sementara itu, seminar lebih sesuai bagi mereka yang memiliki tingkat pendidikan menengah ke atas. Dalam seminar, seorang atau beberapa ahli menyampaikan materi yang relevan, sehingga peserta dapat memperoleh wawasan lebih mendalam tentang suatu topik.

Sementara itu, kelompok kecil yang terdiri dari kurang dari 15 orang lebih cocok menggunakan metode yang bersifat partisipatif, seperti diskusi kelompok, dimana peserta dapat bertukar pikiran dan bersama-sama mencari solusi atas suatu permasalahan. Metode ini tidak hanya mendorong pemikiran kritis tetapi juga memberikan kesempatan bagi setiap anggota untuk menyampaikan pendapatnya.

Salah satu variasi dari diskusi kelompok adalah curah pendapat (*brainstorming*). Dalam metode ini, peserta diberikan suatu pemicu atau kasus untuk merangsang tanggapan mereka. Semua ide yang dihasilkan dicatat tanpa adanya interupsi atau komentar hingga semua anggota selesai menyampaikan pendapatnya. Setelah itu, ide-ide tersebut dapat didiskusikan lebih lanjut.

Metode lain yang efektif dalam kelompok kecil adalah bola salju (*snow balling*), yang dilakukan dengan cara membagi kelompok menjadi unit-unit kecil, lalu secara bertahap unit-unit tersebut digabungkan kembali hingga terbentuk diskusi dalam kelompok besar. Proses ini bertujuan untuk mencapai kesepakatan secara bertahap dan menyeluruh.

Selain itu, terdapat metode kelompok-kelompok kecil (*buzz group*), di mana peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang masing-masing diberikan suatu permasalahan untuk didiskusikan. Hasil diskusi tersebut kemudian dibahas dalam kelompok besar guna mencapai kesimpulan yang lebih komprehensif.

Metode yang lebih interaktif lainnya adalah memainkan peranan (*role play*). Dalam metode ini, beberapa anggota kelompok berperan sebagai tokoh tertentu, seperti dokter, perawat, atau pasien, untuk mensimulasikan situasi nyata yang sering terjadi dalam interaksi sosial.

Terakhir, terdapat permainan simulasi (*simulation game*), yang menggabungkan konsep permainan peran dan diskusi kelompok. Peserta diajak untuk menyerap pesan atau materi melalui mekanisme permainan, seperti permainan monopoli

yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan memilih metode yang tepat sesuai dengan karakteristik kelompok, proses pembelajaran dan penyampaian informasi dapat berlangsung lebih efektif dan menarik.

2.2.2.3 Metode Massa

Metode secara massa digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat luas atau publik. Pendekatan ini umumnya diterapkan untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) terhadap suatu inovasi, dan belum diharapkan untuk secara langsung memicu perubahan perilaku. Meskipun demikian, apabila metode ini kemudian dapat berkontribusi terhadap perubahan perilaku, hal tersebut dapat dianggap sebagai suatu yang wajar. Secara umum, bentuk pendekatan (metode) massa ini bersifat tidak langsung, biasanya dilakukan melalui penggunaan media massa. Metode edukasi secara massa dapat dilakukan melalui berbagai cara untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas. Beberapa di antaranya meliputi ceramah umum atau *public speaking*, di mana seorang pembicara menyampaikan informasi secara langsung kepada khalayak. Selain itu, edukasi juga dapat dilakukan melalui media elektronik seperti televisi dan radio, baik dalam bentuk pidato maupun diskusi yang memungkinkan interaksi dengan pendengar atau pemirsa.

Metode lainnya adalah simulasi, yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta untuk memahami suatu konsep atau keterampilan tertentu. Tulisan-tulisan dalam majalah dan surat kabar, baik berupa artikel maupun sesi tanya jawab, juga menjadi sarana efektif dalam menyebarluaskan informasi. Tak kalah penting, penggunaan media visual seperti papan iklan, spanduk, dan poster yang dipasang di tempat strategis dapat menarik perhatian masyarakat serta menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang lebih ringkas dan mudah dipahami.

2.3 Tingkat Pengetahuan Remaja

2.3.1 Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengetahun adalah segala sesuatu yang diketahui atau kepandaian. Pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil

tahu dari manusia, yang sekadar menjawab pertanyaan "apa" (*what*). Misalnya, apa air, apa manusia, apa alam, dan sebagainya. Pengetahuan hanya dapat menjawab pertanyaan tentang apa sesuatu itu. Dalam hal pengetahuan, objek yang disadari memang harus 'ada' sebagaimana adanya. Pengetahuan dapat salah atau keliru, karena bila suatu pengetahuan ternyata salah atau keliru, tidak dapat dianggap sebagai pengetahuan (Notoatmodjo, 2018).

2.3.1.1 Tingkat Pengetahuan

Terdapat enam tingkatan pengetahuan menurut (Notoatmodjo, 2018), yaitu :

Tingkatan pertama adalah tahu (*know*), yang merupakan tingkat paling dasar. Pada tahap ini, seseorang hanya mampu mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti dalam bentuk definisi, penyebutan, atau penguraian suatu konsep.

Selanjutnya, tingkatan kedua adalah memahami (*comprehension*), di mana individu tidak hanya mengetahui suatu informasi tetapi juga mampu memberikan penjelasan, menyimpulkan, serta menginterpretasikan konsep tersebut secara tepat.

Tingkatan ketiga, yaitu aplikasi (*application*), menekankan pada penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Dengan kata lain, seseorang dapat menggunakan informasi yang telah dipahami untuk menyelesaikan permasalahan atau menghadapi kondisi di lingkungan sesungguhnya.

Beranjak ke tingkatan keempat, analisis (*analysis*), seseorang mulai mampu mengelompokkan unsur-unsur yang saling berkaitan dalam suatu konsep. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menggambarkan, membandingkan, serta membedakan unsur-unsur yang ada secara lebih mendalam.

Tingkatan berikutnya adalah sintesis (*synthesis*), yang mengacu pada kemampuan dalam menyusun dan merancang kembali elemen-elemen pengetahuan menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh dan komprehensif.

Terakhir, tingkatan evaluasi (*evaluation*) mencerminkan kemampuan seseorang dalam menilai suatu objek atau konsep secara sistematis. Proses evaluasi ini mencakup perencanaan, pengumpulan, serta penyediaan data dengan tujuan menghasilkan keputusan yang optimal.

2.3.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2018), pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Salah satunya adalah pendidikan, yang berperan dalam mengembangkan kepribadian serta kemampuan individu, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dan berlangsung sepanjang hayat.

Selain itu, media massa atau sumber informasi juga memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini dan kepercayaan masyarakat. Berbagai bentuk media, seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan internet, menjadi sarana komunikasi yang menyebarluaskan informasi secara luas.

Faktor sosial, budaya, dan ekonomi juga turut mempengaruhi pengetahuan seseorang. Kebiasaan dan tradisi dalam masyarakat sering kali dilakukan tanpa proses penalaran yang mendalam, sehingga bisa berdampak pada cara individu memperoleh dan memahami informasi.

Lingkungan juga menjadi faktor penting dalam membentuk pengetahuan. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik, biologis, maupun sosial, yang semuanya memberikan pengalaman dan interaksi bagi individu dalam memperoleh pengetahuan baru.

Terakhir, pengalaman memiliki peran signifikan sebagai sumber pembelajaran. Melalui pengalaman, seseorang dapat memperoleh kebenaran pengetahuan dari kejadian atau masalah yang pernah dihadapi sebelumnya. Dengan demikian, pengalaman menjadi salah satu cara efektif dalam membentuk pemahaman dan keterampilan individu.

2.3.1.3 Sumber Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2018), pengetahuan dapat diperoleh melalui berbagai metode, baik yang bersifat tradisional maupun ilmiah. Metode tradisional dalam memperoleh pengetahuan mencakup beberapa cara. Salah satunya adalah metode coba-coba atau *trial and error*, dimana seseorang melakukan berbagai percobaan hingga menemukan solusi yang tepat. Selain itu, pengetahuan juga bisa diperoleh secara kebetulan, seperti yang terjadi pada penemuan enzim *urease* oleh Summers.

Metode lain yang digunakan adalah melalui kekuasaan atau otoritas, yaitu ketika seseorang mendapatkan pengetahuan dari tokoh yang diakui, seperti pemimpin, ahli, atau pemuka agama. Pengalaman pribadi juga menjadi sumber pengetahuan yang berharga, dimana individu belajar dari kejadian yang dialaminya sendiri.

Terakhir, pengetahuan dapat diperoleh melalui proses berpikir kritis dan logis. Dengan menggunakan pola pikir induktif maupun deduktif, seseorang dapat menyusun pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu hal berdasarkan analisis dan logika.

2.3.2 Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Masa remaja merupakan masa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1980). Sedangkan menurut (M, Ali & M, 2011), remaja merupakan periode transisi dari kanak-kanak menuju dewasa. Pada

tahap ini, remaja dihadapkan pada berbagai tantangan yang khas, dimana mereka dianggap lebih matang dibandingkan dengan masa kanak-kanak. Namun, di sisi lain, remaja juga dianggap belum sepenuhnya mampu mengambil tanggung jawab. Masa ini sering kali diidentifikasi sebagai fase pencarian identitas diri.

2.3.2.1 Pembagian Masa Remaja

Menurut (Hurlock, 1980), Masa remaja dimulai sekitar usia tiga belas tahun dan berlangsung hingga usia enam belas atau tujuh belas tahun. Sementara itu, akhir masa remaja dimulai pada usia enam belas atau tujuh belas tahun dan berlanjut hingga usia delapan belas tahun, yang merupakan usia dewasa secara hukum. Sedangkan menurut (Ajhuri, 2019), tahap perkembangan masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut :

Pada masa remaja awal (12-15 tahun), individu mulai berusaha melepaskan peran sebagai anak-anak dan mengembangkan identitas diri yang unik. Mereka mulai mengalami perubahan fisik yang signifikan dan berusaha menerima kondisi tubuh mereka. Selain itu, tekanan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya menjadi hal yang dominan pada tahap ini.

Memasuki remaja pertengahan (15-18 tahun), individu mengalami perkembangan dalam kemampuan berpikir, yang memungkinkan mereka untuk lebih mandiri dalam mengambil keputusan. Meskipun peran teman sebaya tetap penting, mereka mulai memiliki kendali diri yang lebih baik dan belajar mengelola impulsivitas. Pada tahap ini, mereka juga mulai mempertimbangkan pilihan karier serta mulai memperhatikan penerimaan dari lawan jenis.

Pada remaja akhir (19-22 tahun), individu semakin mempersiapkan diri untuk memasuki dunia dewasa. Mereka lebih fokus dalam menentukan tujuan hidup dan karier, serta membangun identitas yang lebih matang. Keinginan untuk diterima, baik dalam lingkungan sebaya maupun masyarakat luas, menjadi salah satu aspek penting dalam fase ini. Dengan perkembangan yang terjadi, masa remaja akhir

menjadi tahap akhir sebelum individu benar-benar memasuki kehidupan dewasa yang lebih mandiri dan bertanggung jawab.

2.3.2.2 Ciri-Ciri Masa Remaja

Adapun ciri-ciri pada masa remaja menurut Hurlock (1980) :

Masa remaja merupakan periode yang penting dalam kehidupan. Pada masa ini, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang memiliki dampak yang signifikan. Terdapat periode yang penting karena perubahan fisik, serta periode lain yang lebih berfokus pada aspek psikologis. Kedua aspek ini sama-sama memiliki peran penting dalam perkembangan remaja.

Selain itu, masa remaja juga merupakan periode peralihan. Peralihan ini bukanlah suatu pemutusan atau perubahan drastis dari tahap sebelumnya, melainkan suatu transisi dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Pengalaman yang telah dialami sebelumnya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keadaan saat ini dan masa depan. Dalam proses beralih dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, remaja diharuskan untuk melepaskan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan mulai belajar pola perilaku serta sikap baru yang lebih sesuai dengan kedewasaan.

Masa remaja juga dikenal sebagai periode perubahan. Perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa ini sering kali sejalan dengan perubahan fisik yang terjadi. Pada awal remaja, ketika perubahan fisik berlangsung dengan cepat, perubahan perilaku dan sikap juga mengalami percepatan. Namun, seiring dengan berkurangnya perubahan fisik, perubahan dalam sikap dan perilaku pun ikut melambat.

Selanjutnya, masa remaja sering disebut sebagai usia yang penuh dengan masalah. Setiap fase kehidupan memang memiliki tantangan tersendiri, namun remaja sering kali menghadapi masalah yang sulit diatasi. Hal ini disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, selama masa kanak-kanak, banyak masalah yang

diselesaikan oleh orang tua dan guru, sehingga remaja tidak memiliki cukup pengalaman dalam menghadapi permasalahan sendiri. Kedua, para remaja cenderung merasa sudah mandiri dan ingin menyelesaikan masalah mereka sendiri, sehingga sering kali menolak bantuan dari orang tua dan guru.

Pada masa ini, remaja juga berada dalam fase pencarian identitas. Pada awal masa remaja, mereka masih sangat bergantung pada kelompok teman sebaya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Namun, seiring waktu, mereka mulai mendambakan identitas yang unik dan tidak lagi sekadar berusaha menyesuaikan diri dengan teman-teman mereka seperti sebelumnya.

Selain itu, masa remaja juga kerap dianggap sebagai usia yang menimbulkan ketakutan bagi orang dewasa. Pandangan stereotip yang menggambarkan remaja sebagai individu yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya, serta cenderung bersikap merusak, menyebabkan orang dewasa enggan untuk mengambil tanggung jawab dalam membimbing mereka. Hal ini mengakibatkan kurangnya sikap simpatik terhadap perilaku remaja yang sebenarnya merupakan bagian normal dari perkembangan mereka.

Seiring dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan sosial, remaja mulai berpikir lebih realistis. Mereka mulai melihat diri sendiri, keluarga, teman-teman, dan kehidupan secara umum dengan perspektif yang lebih matang. Dengan demikian, mereka tidak lagi mengalami kekecewaan yang berlebihan seperti yang terjadi pada masa kanak-kanak.

Akhirnya, masa remaja juga dianggap sebagai ambang menuju kedewasaan. Semakin mendekati usia dewasa, remaja mulai merasa gelisah untuk meninggalkan stereotip anak-anak dan berusaha memberikan kesan bahwa mereka hampir memasuki tahap kedewasaan. Namun, hanya berpakaian atau bertindak seperti orang dewasa tidaklah cukup. Oleh karena itu, beberapa remaja mencoba menunjukkan kedewasaan mereka dengan berperilaku seperti orang dewasa,

termasuk merokok, mengonsumsi alkohol, atau bahkan terlibat dalam perilaku berisiko lainnya, dengan harapan menciptakan citra yang lebih dewasa.

2.3.2.3 Perubahan Fisik Selama Masa Remaja

Menurut Hurlock (1980), masa remaja ditandai dengan dua jenis perubahan fisik utama, yaitu perubahan fisik eksternal dan internal. Perubahan fisik eksternal meliputi pertumbuhan yang signifikan dalam tinggi dan berat badan, perubahan proporsi tubuh, serta perkembangan organ seksual. Sementara itu, perubahan fisik internal mencakup berbagai aspek dalam tubuh, seperti sistem pencernaan, sistem peredaran darah, sistem pernapasan, sistem endokrin, serta perkembangan jaringan tubuh. Kedua perubahan ini berperan penting dalam proses perkembangan remaja menuju kedewasaan.

2.3.2.4 Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja

Menurut Hurlock (1980), tugas perkembangan remaja mencakup serangkaian perubahan signifikan dalam sikap dan pola perilaku yang memerlukan penyesuaian diri. Beberapa tugas utama yang perlu dihadapi oleh remaja meliputi berbagai aspek kehidupan yang memengaruhi pertumbuhan mereka.

Salah satu tugas utama adalah penerimaan diri secara fisik dan peran gender. Remaja perlu mengakui dan menerima perubahan fisik yang terjadi dalam diri mereka serta menyesuaikan konsep diri dengan realitas yang ada. Secara umum, anak laki-laki cenderung lebih cepat dalam menerima peran seksual dewasa yang telah diakui oleh masyarakat. Sementara itu, anak perempuan seringkali membutuhkan waktu lebih lama untuk mempelajari dan menerima peran feminin yang diharapkan dalam fase kedewasaan.

Selain itu, remaja perlu mempelajari cara membangun hubungan yang lebih dewasa dengan lawan jenis serta dengan teman sebaya yang memiliki jenis kelamin yang sama. Hubungan ini biasanya dimulai dari awal dan berkembang seiring dengan pengalaman sosial yang mereka alami.

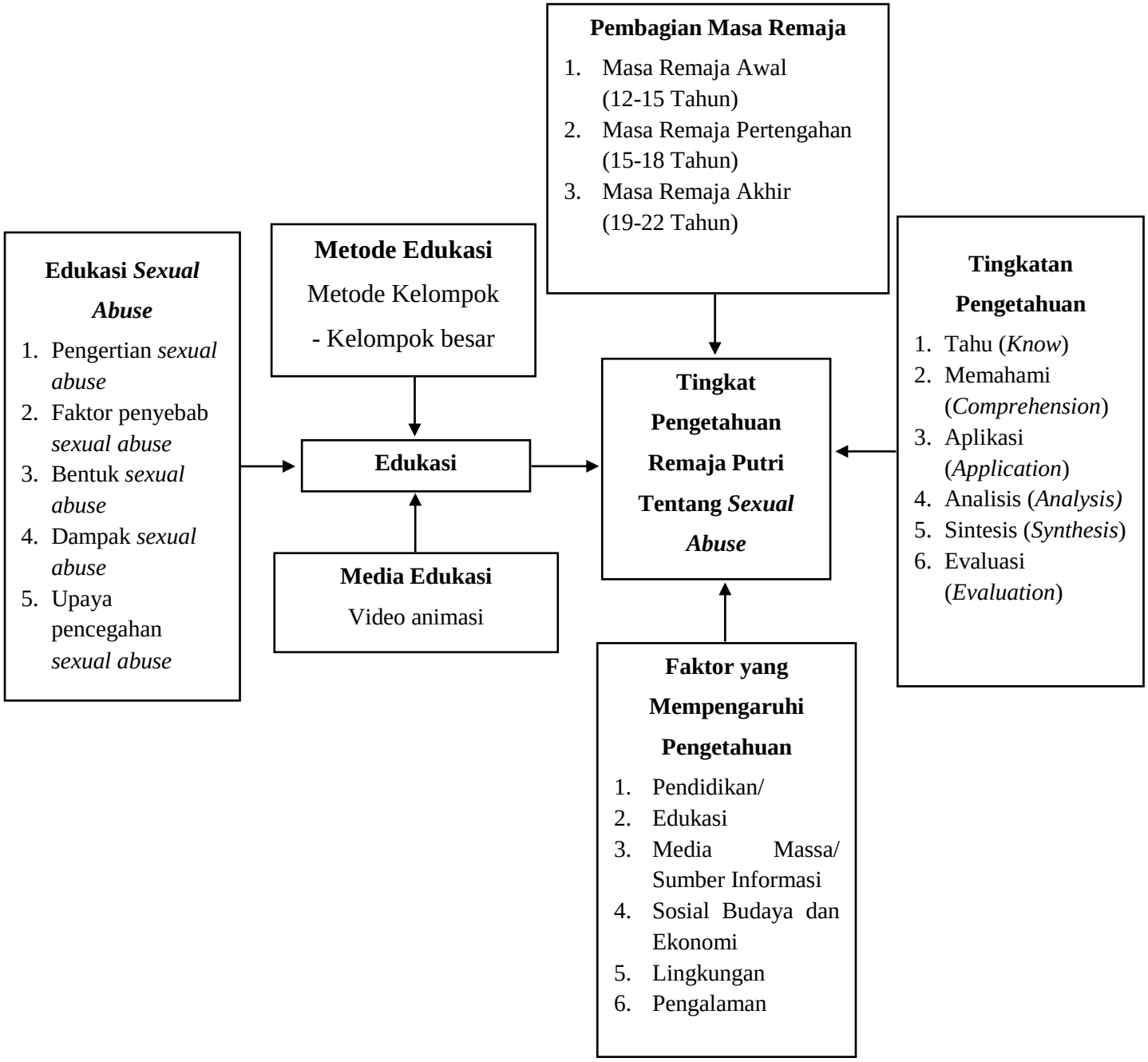
Meskipun remaja menginginkan kemandirian, banyak di antara mereka masih memerlukan dukungan emosional dari orang tua atau individu dewasa lainnya. Kemandirian dalam aspek ekonomi seringkali tertunda hingga mereka menyelesaikan pendidikan formal atau pelatihan kerja. Oleh karena itu, kemandirian emosional dan ekonomis menjadi tantangan yang harus dihadapi dalam proses pendewasaan mereka.

Pengembangan keterampilan intelektual dan sosial juga menjadi tugas penting bagi remaja. Sekolah dan pendidikan tinggi memiliki peran utama dalam membentuk keterampilan intelektual serta konsep sosial. Namun, hanya sebagian kecil remaja yang mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam situasi praktis. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berkontribusi besar dalam penguasaan keterampilan ini, memungkinkan mereka untuk lebih siap menghadapi dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu, remaja juga harus membentuk nilai dan perilaku sosial yang bertanggung jawab. Mereka dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan nilai-nilai yang sejalan dengan dunia dewasa, sembari berusaha mendapatkan penerimaan dari rekan-rekan sebaya. Kondisi ini sering kali menimbulkan konflik antara norma-norma yang berlaku di kalangan orang dewasa dan nilai-nilai yang dipegang oleh teman sebaya.

Terakhir, persiapan untuk perkawinan dan kehidupan keluarga menjadi aspek penting dalam perkembangan remaja. Meskipun persiapan dalam aspek seksual mungkin telah menjadi lebih mudah disebabkan oleh perubahan norma sosial, aspek lain seperti tanggung jawab dalam kehidupan keluarga sering kali kurang mendapatkan perhatian. Hal ini dapat mengakibatkan berbagai masalah yang terus berlanjut hingga masa dewasa.

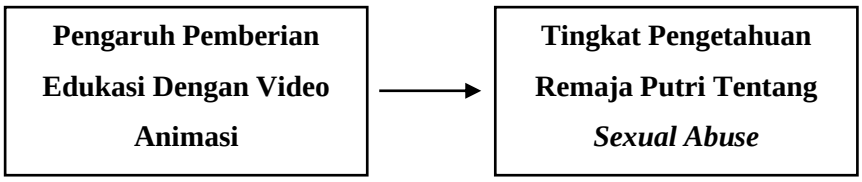
2.4 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : Susilowati, 2016; Notoatmodjo, 2018; Hurlock, 1980

2.5 Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Konsep dan Penelitian

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara atau dugaan yang diajukan sebagai jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Penyusunan hipotesis umumnya didasarkan pada teori, hasil penelitian terdahulu, atau observasi awal, dan bertujuan untuk diuji secara empiris melalui proses penelitian. Hipotesis sering kali menyatakan adanya hubungan antara dua atau lebih variabel, di mana variabel *independen* dianggap memberikan pengaruh terhadap variabel *dependen* (Notoatmodjo, 2018).

Ha : Ada pengaruh pemberian edukasi dengan video animasi terhadap tingkat pengetahuan remaja putri tentang *sexual abuse* di SMK Negeri 02 Songgom.

Ho : Tidak ada pengaruh pemberian edukasi dengan video animasi terhadap tingkat pengetahuan remaja putri tentang *sexual abuse* di SMK Negeri 02 Songgom.