

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan Remaja Tentang *Bullying*

2.1.1 Definisi Pengetahuan *Bullying*

Pengetahuan adalah gagasan, pemikiran, konsep, dan pemahaman manusia tentang alam semesta dan segala isinya, termasuk kehidupan dan makhluk di dalamnya. Secara umum, pengetahuan muncul secara alami, sementara ilmu pengetahuan bersifat lebih sistematis dan mendalam. Ruang lingkup pengetahuan lebih luas dibandingkan dengan ilmu pengetahuan, karena mencakup segala hal yang diketahui manusia tanpa harus tersusun secara terstruktur (Soelaiman, 2019).

Bullying merupakan suatu tindakan perundungan yang mengacu pada ancaman yang dibuat oleh individu atau kelompok terhadap pihak lain yang dianggap kurang mampu atau kurang unggul dibandingkan pelaku. Perilaku ini biasanya terjadi secara berulang-ulang dengan tujuan menyakiti korban secara verbal, fisik, maupun mental (Saranga' et al., 2021). Tindakan *bullying* dikategorikan sebagai perilaku negatif karena dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi korban, perilaku ini biasanya terjadi secara berulang dan adanya ketimpangan kekuasaan antara pelaku dan korban, dimana pelaku merasa memiliki kekuasaan atau dominasi lebih tinggi dibandingkan teman sebayanya. Di lingkungan sekolah, ada beberapa perilaku *bullying* yang sering dijumpai meliputi *bullying* fisik, *bullying* verbal dan *cyberbullying* (Maria et al., 2021).

Pengetahuan dianggap sebagai salah satu yang berpengaruh munculnya perilaku *bullying*. Secara umum pengetahuan merupakan hasil pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman atau penelitian (Ketut Suryani, 2023). Pengetahuan berperan penting dalam menentukan perilaku, ketika individu memiliki pengetahuan baik maka akan mendorong munculnya sikap yang positif. Sebagai contoh siswa dilarang *membully* atau mencela satu sama lain, maka siswa akan mencoba buat mencela karena tidak disadari menggunakan pengetahuan tentang bahaya *membully* atau akibat yang akan terjadi (Andrianti Reny H, 2020).

2.1.2 Tingkat Pengetahuan

Notoatmodjo, (2018) menyatakan bahwa pengetahuan dalam ranah kognitif memiliki enam tingkatan, yaitu :

2.1.2.1 Tahu (*know*)

Tahu berarti kemampuan untuk mengingat kembali informasi atau materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal dan mengulang informasi tanpa melakukan analisis lebih mendalam. Tingkatan ini merupakan level paling awal dalam ranah pengetahuan.

2.1.2.2 Memahami (*comprehension*)

Memahami didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menangkap makna dari materi yang telah dipelajari serta mampu menjelaskan kembali. Kemampuan ini mencakup *translasi* yaitu mengubah simbol menjadi berbagai bentuk, *interpretasi* yang berkaitan dengan kemampuan untuk menjelaskan materi, serta *ekstrapolasi* yang berarti memperluas makna dari informasi yang telah dipahami.

2.1.2.3 Aplikasi (*application*)

Aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan informasi dalam situasi nyata, di mana peserta didik dapat menerapkan pemahamannya secara langsung. Selain itu, aplikasi juga mencakup keterampilan dalam mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam lingkungan yang sebenarnya.

2.1.2.4 Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk memecah suatu objek menjadi bagian yang lebih rinci. Kemampuan ini meliputi analisis elemen, yaitu menguraikan bagian-bagian materi, dan analisis hubungan, yang berfokus pada mengidentifikasi keterkaitan antarbagian, serta analisis pengorganisasian yang bertujuan untuk mengenali prinsip-prinsip dalam suatu struktur.

2.1.2.5 Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah keterampilan untuk menggabungkan dua atau lebih gagasan yang berbeda menjadi satu kesatuan. Selain itu, sintesis juga dapat diartikan sebagai proses menghubungkan konsep baru dengan gagasan yang sudah ada sebelumnya.

2.1.2.6 Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan suatu proses penilaian terhadap suatu objek dengan berfokus pada aspek pengukuran, penilaian, koreksi, serta perbaikan. Kegiatan ini berkaitan dengan penentuan nilai dari sebuah ide, karya, metode, atau pendekatan tertentu.

2.1.3 Jenis Pengetahuan

Pengetahuan dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis utama, yaitu pengetahuan ilmiah dan pengetahuan non-ilmiah. Pengetahuan ilmiah diperoleh melalui proses yang mengikuti standar metode ilmiah, sedangkan pengetahuan non-ilmiah didapatkan tanpa melalui metode ilmiah, seperti pemahaman umum masyarakat mengenai suatu hal yang mereka temui dalam aktivitas sehari-hari (Ibrahim, Muh Buchori, 2023).

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Beragam faktor dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Secara umum, faktor-faktor ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek dari dalam diri individu, seperti usia dan jenis kelamin. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pendidikan, lingkungan sosial, pengalaman hidup, budaya, serta pengaruh dari media massa atau informasi yang diterima (Darsini et al., 2019).

2.1.4.1 Faktor Internal

Menurut Hurlock dalam Lestari (2018), usia merupakan rentang waktu yang dihitung sejak seseorang dilahirkan hingga mencapai ulang tahun terbarunya. Dalam pandangan masyarakat, individu yang lebih tua umumnya dianggap memiliki tingkat kedewasaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang lebih muda. Seiring bertambahnya usia, kemampuan kognitif dan cara berpikir seseorang cenderung berkembang, sehingga memudahkan individu dalam memahami dan menerima informasi yang diterima.

Sedangkan faktor jenis kelamin, pada pertengahan abad ke-19 para ilmuwan mengklaim dapat membedakan antara otak laki-laki dan perempuan hanya dengan mengamatnya secara fisik. Namun, hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa secara struktur fisik, otak laki-laki dan perempuan tidak memiliki perbedaan yang mencolok. Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Jiang, R. et al, (2019) menemukan adanya perbedaan signifikan dalam pola konektivitas otak antara laki-laki dan perempuan, bahkan saat keduanya melakukan aktivitas yang sama.

2.1.4.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar individu dan turut mempengaruhi pengetahuan seseorang. Faktor tersebut meliputi faktor pendidikan, lingkungan, pengalaman, lingkungan, sosial budaya, serta media massa/informasi (Darsini et al., 2019)

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, pendidikan berperan penting dalam memperoleh berbagai informasi, termasuk informasi yang berkaitan dengan kesehatan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir individu. Melalui pendidikan formal, seseorang dilatih untuk mengenali, menganalisis, serta mencari solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi, termasuk dalam aspek kesehatan. Dengan demikian, pendidikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas hidup melalui pemahaman dan penerapan informasi yang diperoleh.

Pengalaman juga merupakan salah satu sumber pengetahuan yang penting, melalui pengalaman seseorang belajar dari kejadian yang pernah dialaminya di masa lalu, dan sering kali menggunakannya untuk menghadapi atau menyelesaikan masalah serupa di masa depan. Pada umumnya semakin banyak pengalaman seseorang, semakin bertambah pengetahuan yang didapatkan.

Lingkungan mencakup segala hal yang berada di sekitar individu, termasuk aspek fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan menjadi pengaruh awal pelaku saat seseorang belajar sesuatu yang baik dan buruk sesuai dengan macam kelompoknya. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada di dalam lingkungan tersebut. Faktor sosial budaya, seperti sistem sosial budaya yang ada di masyarakat, dapat memengaruhi sikap seseorang dalam menerima informasi. Selain itu, pengetahuan yang dimiliki setiap orang tentang adat istiadat mereka saat berinteraksi dengan orang lain dapat dipengaruhi oleh sistem sosial budaya tersebut, yang biasanya terjadi di beberapa komunitas masyarakat tertentu.

Faktor informasi atau media massa merupakan salah satu cara seseorang dapat memperoleh pengetahuan adalah dengan mengakses berbagai sumber informasi yang tersedia di berbagai media, seperti radio, televisi, majalah, surat kabar, dan buku. Informasi adalah kumpulan data yang mencakup informasi tentang fakta-fakta yang digunakan oleh penerima untuk dikelola.

2.1.5 Jenis - Jenis *Bullying*

Bullying dapat terjadi dalam berbagai bentuk perilaku atau tindakan. Menurut Coloroso dalam Adiyono et al (2022) dikategorikan ke dalam empat jenis, yaitu:

2.1.4.1 *Bullying* Fisik

Bullying fisik merupakan jenis perundungan yang tampak secara langsung karena melibatkan kontak fisik antara pelaku dan korban bentuk perundungan yang dapat diamati secara langsung karena melibatkan kontak fisik antara pelaku dan korban. Hal ini mencakup berbagai bentuk kekerasan fisik, seperti menggigit, menarik rambut, memukul, menendang, memelintir, meninju, mencekik, menyikut, menampar, mendorong, mencakar, meludahi, serta menyiksa korban.

2.1.4.2 *Bullying* Verbal

Bullying verbal merupakan jenis perundungan yang paling sering terjadi dan dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Jenis *bullying* ini termasuk

komunikasi yang dapat didengar, seperti pemberian julukan, menghina, merendahkan di depan umum, menuduh, mengejek, menyebarkan gosip dan fitnah.

2.1.4.3 *Bullying* Relasional

Bullying jenis ini dianggap salah satu yang paling berbahaya karena sering kali tidak terlihat secara fisik dan cenderung diabaikan oleh orang lain. *Bullying* relasional mencakup tindakan seperti tatapan sinis, pandangan penuh ancaman, mengucilkan, memelototi, mencibir, serta mengejek melalui bahasa tubuh.

2.1.4.4 *Cyberbullying*

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, muncul bentuk perundungan baru yang dikenal sebagai *cyberbullying*, yang menjadi salah satu bentuk intimidasi yang cukup serius. Pelaku sering kali bersembunyi di balik akun anonim, sehingga sulit untuk dilacak, menyebabkan perundungan ini berlangsung lama dan membuat korban merasa tidak aman. Media yang digunakan untuk *cyberbullying* terus berkembang, meliputi email, pesan instan, media sosial, situs web, platform jejaring sosial, *game online*, ruang obrolan, komunitas internet, serta berbagai pesan digital lainnya, termasuk foto dan pesan yang dikirim secara langsung ke ponsel korban.

2.1.6 Faktor Penyebab *Bullying*

Menurut Ariesto dalam Chaidar & Latifah, (2024) Perilaku *bullying* dapat dipengaruhi oleh empat faktor penyebab terjadinya perilaku *bullying* yaitu:

2.1.6.1 Keluarga

Pelaku *bullying* seringkali berasal dari keluarga yang memiliki dinamika bermasalah, seperti orang tua yang kerap memberikan hukuman secara berlebihan atau tinggal dalam lingkungan rumah yang dipenuhi stress, agresi dan konflik. Anak cenderung meniru perilaku *bullying* setelah menyaksikan pertengkaran kedua orang tuanya kemudian menerapkan kembali dalam interaksi dengan teman-teman. Selain itu, kurangnya kehangatan, kasih sayang, gaya pengasuhan otoriter dengan penekanan pada kontrol dan hukuman, serta minimnya arahan dan dukungan dari orang tua turut memungkinkan anak melakukan tindakan *bullying*.

2.1.6.2 Media Massa

Remaja yang terbiasa melihat kekerasan di media cenderung berperilaku agresif dan menggunakan perilaku agresif untuk menyelesaikan masalah.

2.1.6.3 Sekolah

Lingkungan sekolah turut berperan dalam mendorong perilaku *bullying* di kalangan siswa. Ketika pihak sekolah bersikap pasif atau mengabaikan tindakan *bullying*, pelaku akan menganggap bahwa perilaku tersebut dapat diterima dan merasa bebas untuk mengintimidasi siswa lain yang dianggap lebih lemah. Selain itu, pengawasan yang lemah cenderung membuka peluang lebih besar bagi munculnya perilaku tersebut. Selain itu.

2.1.6.4 Teman Sebaya

Pengaruh teman sebaya juga menjadi faktor penting dalam munculnya perilaku negatif di sekolah seperti kekerasan, ketidakhadiran tanpa izin (membolos) serta rendahnya kurangnya rasa hormat terhadap guru dan sesama siswa. Secara ideal, teman sebaya di lingkungan sekolah menjadi mitra dalam meraih tujuan-tujuan pendidikan. Namun, pada kenyataan tidak sedikit siswa yang terlibat dalam tindakan *bullying* karena terdorong pengaruh kelompok teman sebayanya.

2.1.7 Dampak *Bullying*

Puspita, Broualogo, dan Setyowibowo dalam Munawir et al (2024) menyatakan bahwa *bullying* tidak hanya membahayakan korban, tetapi juga mempengaruhi pelaku dan orang-orang di sekitarnya. Dampak *bullying* dapat dilihat dari berbagai sudut pandang berdasarkan pihak yang terlibat, antara lain:

2.1.7.1 Dampak Terhadap Korban

Bullying dapat memberikan dampak negatif yang besar bagi korban, baik dalam aspek emosional, mental, fisik, akademik, maupun sosial. Korban sering kali mengalami masalah emosional seperti kecemasan, depresi, stres, serta kurang rasa percaya diri, yang dapat berujung pada isolasi sosial dan penurunan kualitas hidup.

2.1.7.2 Dampak Terhadap Pelaku

Mereka cenderung menunjukkan rendahnya empati dalam interaksi sosial serta mengalami gangguan kesehatan mental, seperti emosi yang tidak terkontrol. Selain itu, pelaku *bullying*, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa, lebih rentan terhadap penyalahgunaan alkohol dan narkoba, terlibat dalam perkelahian, merusak properti, hingga dikeluarkan dari sekolah. Mereka juga berisiko lebih tinggi terlibat dalam hubungan di luar pernikahan, melakukan tindakan kriminal, serta menghadapi berbagai masalah dalam dunia kerja, seperti sulit menjalin hubungan profesional dan meninggalkan pekerjaan tanpa kesiapan finansial.

2.1.7.3 Dampak Bagi yang Menyaksikan

Siswa yang menyaksikan tindakan *bullying* terhadap teman mereka mungkin tidak mengalami dampak fisik secara langsung, tetapi lebih cenderung mengalami dampak mental. Efek yang dirasakan dapat bervariasi tergantung pada seberapa sering mereka menyaksikan kejadian tersebut. Misalnya, mereka bisa mengalami paranoid berlebihan, enggan pergi ke sekolah, merasa tidak nyaman saat berada di lingkungan sekolah, mengalami trauma terhadap hal tertentu.

2.1.8 Alat Ukur Pengetahuan

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa pengetahuan dapat dinilai melalui wawancara maupun kuesioner yang memuat pernyataan yang berkaitan dengan topik yang ingin diukur dari responden atau subjek penelitian. Dalam penelitian ini, variabel pengetahuan diukur menggunakan kuesioner sebagai instrumen yang terdiri dari 20 pernyataan dengan skala *guttman*. Pada skala ini, setiap jawaban yang benar diberi skor 1, sementara jawaban yang salah diberi skor 0. Skala *Guttman* dirancang agar responden dapat menjawab pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada opsi yang dianggap sesuai. Hasil pengukuran tingkat pengetahuan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori baik responden mampu menjawab antara 76% hingga 100% dari seluruh pernyataan, kategori cukup responden mampu menjawab 56% hingga 75%, dan kategori kurang jika hanya dapat menjawab kurang dari 55% dari seluruh pernyataan.

2.2 Pendidikan Kesehatan *Bullying*

2.2.1 Definisi Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah salah satu bentuk intervensi keperawatan yang dilakukan secara mandiri, dengan tujuan untuk membantu individu, kelompok, atau komunitas dalam mengatasi masalah kesehatan mereka melalui proses edukasi. Dalam peran ini, perawat bertindak sebagai fasilitator atau instruktur. Pendidikan kesehatan dapat dilaksanakan menggunakan berbagai metode dan pendekatan, dengan tujuan memberikan pemahaman serta mendorong terjadinya perubahan sikap yang bersifat dinamis. Perubahan ini tidak hanya sekedar proses penyampaian materi atau teori dari satu individu ke individu lain, ataupun sekumpulan prosedur, melainkan dipengaruhi oleh kesadaran yang timbul dari dalam diri individu, keluarga, atau kelompok (Rakhmawati et al., 2021).

2.2.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan

Menurut *Journal Australian Health Foundation* tujuan pendidikan kesehatan adalah meningkatkan kemampuan individu dalam memahami dan mengelola aspek kesehatan guna mendorong perubahan positif, baik di lingkungan masyarakat, organisasi, maupun lingkungan. Secara umum, intervensi terhadap faktor sikap dapat dilakukan melalui dua pendekatan yang saling bertentangan, yaitu dengan memberikan tekanan (*Enforcement*) atau melalui upaya edukasi (*Education*). Upaya *enforcement* biasanya diterapkan dalam bentuk peraturan perundang-undangan, instruksi, tekanan, serta sanksi. Metode ini cenderung menghasilkan perubahan perilaku yang lebih cepat, tetapi sering kali tidak bertahan lama karena perubahan tersebut tidak didasarkan pada pemahaman dan kesadaran yang mendalam tentang tujuan perilaku yang diharapkan. Sedangkan, upaya *education* dilakukan melalui persuasi, himbauan, ajakan, pemberian informasi, serta peningkatan kesadaran melalui program pendidikan atau penyuluhan kesehatan. Meskipun metode ini membutuhkan waktu lebih lama untuk membentuk perubahan perilaku di masyarakat, hasil yang dicapai cenderung lebih bertahan lama, bahkan bisa diterapkan sepanjang hidup (Notoatmodjo, 2022).

2.2.3 Metode Pendidikan Kesehatan

Notoatmodjo (2022) mengatakan bahwa metode pendidikan dibagi menjadi tiga, antara lain:

2.2.6.1 Metode Pendidikan Individual (perorangan)

Metode pendidikan individu diterapkan untuk mengembangkan perilaku baru atau membimbing individu yang memiliki minat terhadap perubahan atau inovasi. Pendekatan yang digunakan dalam metode ini mencakup konseling, penyuluhan, serta wawancara.

2.2.6.2 Metode Pendidikan Kelompok

Dalam menerapkan metode ini, jumlah orang yang berpartisipasi dan tingkat pendidikan formal kelompok sasaran harus diperhatikan. Untuk kelompok besar yang terdiri dari lebih dari 15 orang, metode ceramah atau seminar dapat diterapkan. Ceramah sesuai untuk peserta dengan tingkat pendidikan rendah maupun tinggi, sedangkan, seminar lebih tepat digunakan pada kelompok besar dengan tingkat pendidikan menengah ke atas. Sementara itu, untuk kelompok kecil yang kurang dari 15 peserta, dapat digunakan metode diskusi kelompok, curah pendapat (*brainstorming*), teknik bola salju (*snowballing*), kelompok kecil (*buzz group*), bermain peran (*role play*), serta permainan simulasi (*simulation game*).

2.2.6.3 Metode Pendidikan Massa

Metode pendidikan massal efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat luas. Pendekatan ini bersifat universal, tanpa memandang usia, jenis kelamin, profesi, status sosial ekonomi, maupun jenjang pendidikan.

2.2.4 Definisi *Audiovisual*

Media pembelajaran audio-visual merupakan alat yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, memungkinkan siswa menerima informasi melalui representasi visual berupa kata-kata atau gambar yang disertai dengan audio. Suara dalam media ini dapat berupa penjelasan tentang gambar, percakapan, atau efek suara seperti musik. Unsur *audio* memungkinkan siswa memahami materi melalui pendengaran, sementara unsur *visual* membantu menyampaikan informasi melalui gambar atau bentuk lainnya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis

audio-visual mengandalkan kombinasi penglihatan dan pendengaran untuk meningkatkan pemahaman materi. Media ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu Audio Visual Diam (*Silent*) dan Audio Visual Bergerak (*Motion*). Media audio visual diam mencakup media yang menyajikan suara dan gambar statis, seperti bingkai foto (slide foto) yang dikombinasikan dengan suara atau slide *PowerPoint* yang diberi efek suara. Dalam media ini, teks atau gambar yang ditampilkan bersifat tetap dan tidak bergerak. Sementara itu, media *audio-visual* bergerak mencakup media yang menampilkan suara serta gambar yang bergerak, seperti klip video. Contohnya adalah film bersuara, kaset video, televisi, dan komputer (Pagarra H, Syawaludin, 2022).

2.2.5 Macam-macam Media *Audiovisual*

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan materi yang digunakan dalam proses pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan lainnya. Media ini berperan dalam mempermudah siswa memahami informasi dan pengetahuan yang disampaikan. Berdasarkan rangsangan yang diterima oleh indera, media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis: *audio* (suara), *visual* (gambar), dan *audiovisual*. Secara umum, media *audio visual* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media ini dalam menyampaikan materi melalui penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga tidak sepenuhnya bergantung pada pemahaman terhadap simbol atau teks tertulis (Pagarra H, Syawaludin, 2022).

2.2.6 Manfaat *Audiovisual*

Materi pembelajaran memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Selain mendukung pemahaman siswa, media ini juga memudahkan guru dalam proses mengajar. Beberapa manfaatnya antara lain menjadikan pembelajaran lebih menarik, memperjelas objek yang sebelumnya kurang dipahami, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menyajikan video dengan nilai positif yang dapat merangsang pemikiran dalam memahami materi (Cecep Kustandi, 2019).

2.2.7 Keunggulan *Audiovisual*

Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa karena maknanya tersampaikan dengan lebih jelas, sehingga membantu mereka dalam mencapai tujuan pengajaran secara optimal. Proses mengajar juga menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada penyampaian komunikasi verbal oleh guru. Sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dan guru pun tidak cepat kelelahan. Selain itu, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga terlibat dalam kegiatan seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, dan lainnya. Mereka juga dapat melihat perbedaan atau perubahan yang terjadi, serta memperoleh pengalaman (Cecep Kustandi, 2019).

2.2.8 Kelemahan *Audiovisual*

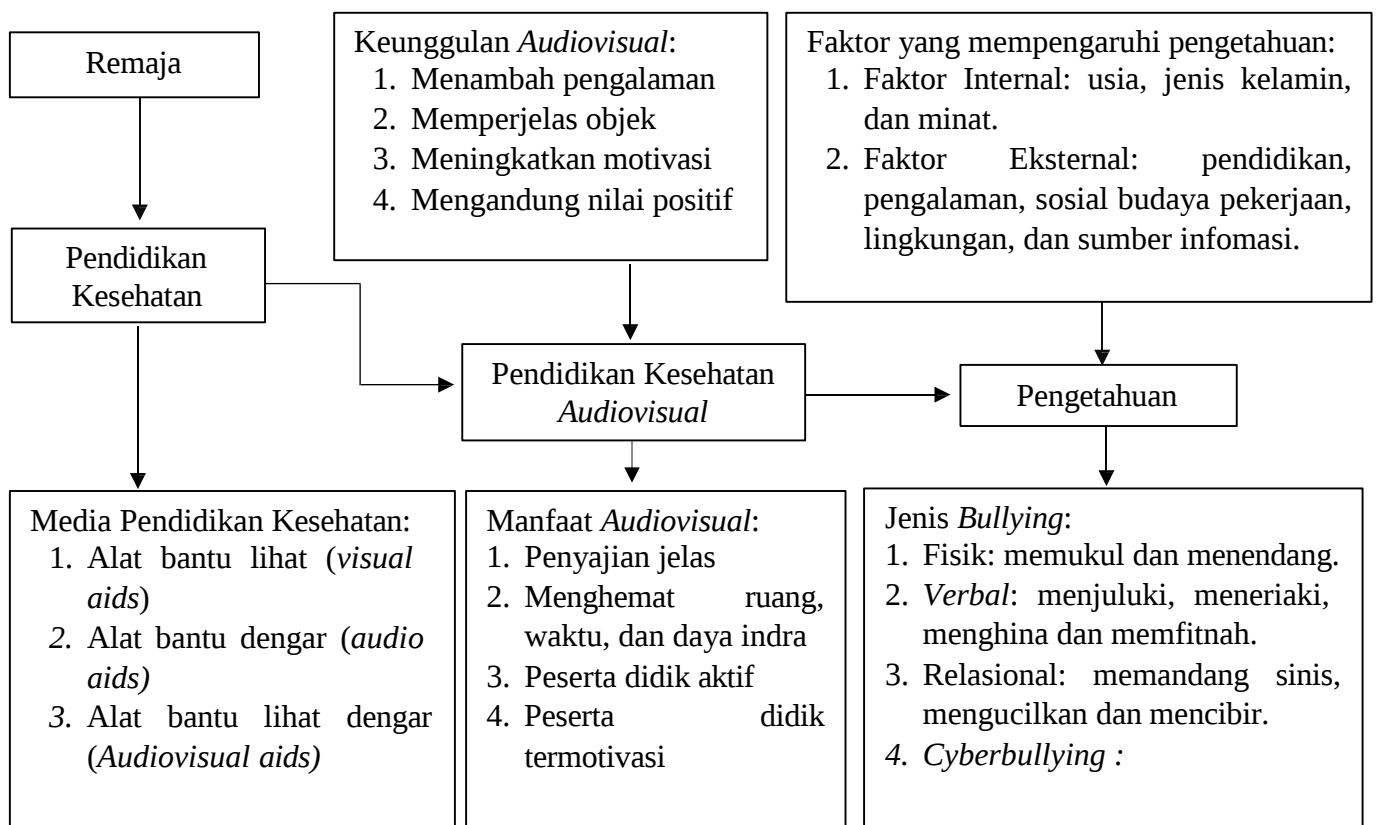
Harga atau biaya produksinya relatif mahal, penggunaannya perlu ruangan yang luas. Penyampaian materi melalui media ini berisiko membuat pendengar bersifat verbalistik dan kurang efektif dalam menyajikan detail objek secara menyeluruh. Hal ini disebabkan karena suara dan penuturan verbal hanya dapat dimengerti dengan baik oleh pendengar yang memiliki kemampuan bahasa dan penguasaan kosakata yang baik (Cecep Kustandi, 2019).

2.2.9 Durasi Intervensi Pendidikan Kesehatan *Audiovisual*

Berdasarkan jurnal upaya peningkatan pengetahuan *bullying* melalui pendekatan video edukasi pada siswa SMA N Banjarmasin, menunjukkan hasil pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan responden cukup 24.5%. Hal ini menunjukkan tingkat pengetahuan responden masih belum memenuhi harapan, dikarenakan responden belum banyak menerima informasi terkait *bullying*. Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan media video, dimana sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan baik 58.5%. Penyampaian edukasi dilakukan dalam satu sesi pertemuan yang dilengkapi dengan pemutaran video sebanyak satu kali. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian pendidikan kesehatan melalui video sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang *bullying* (Ilhami et al., 2024).

2.3 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah hubungan antara berbagai variabel yang dijelaskan secara lengkap dan menyeluruh, dengan skema serta proses yang menggambarkan sebab dan akibat dari suatu fenomena. Kerangka teori disusun berdasarkan penemuan satu atau lebih teori yang diperoleh dari tinjauan pustaka (Ummah, 2019).



Gambar 2. 1 Kerangka Teori Penelitian

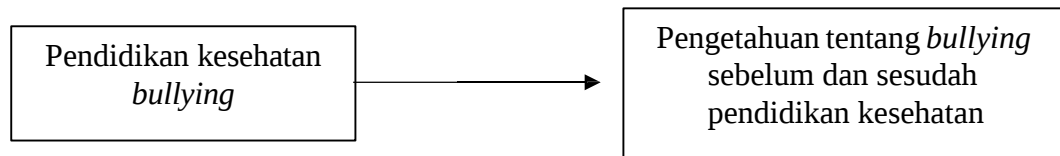
Sumber: (Notoatmodjo, 2018),. (Adiyono et al, 2022),. (Cecep Kustandi, 2019)

2.4 Kerangka Konsep

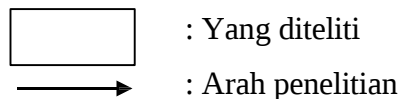
Kerangka konseptual merupakan pengembangan dari kerangka teori yang disusun dalam tinjauan literatur. Kerangka ini secara visual menggambarkan hubungan antara berbagai variabel (Ummah, 2019).

Variabel bebas

Variabel terikat



Keterangan:



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Penelitian

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan yang memerlukan pengujian untuk menentukan kebenarannya. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara yang didasarkan pada teori tetapi belum didukung oleh data atau fakta. Pembuktiannya dilakukan melalui uji statistik (Ummah, 2019).

Ha : Ada pengaruh pemberian pendidikan kesehatan media *audiovisual* tentang *bullying* terhadap tingkat pengetahuan *bullying* pada remaja di Negeri 2 Slawi.

