

BAB 2**TINJAUAN PUSTAKA****2.1 Konsep Anak Usia Sekolah****2.1.1 Definisi Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah adalah anak dengan rentang usia 7 sampai 12 tahun yang berada pada tahap perkembangan tertentu baik secara kognitif, fisik, moral maupun sosio-emosional. Pada tahap ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain (Trianingsih, 2018).

Proses perkembangan tersebut akan membentuk karakteristik tertentu yang dimiliki setiap anak dan bersifat unik. Anak yang berada di usia sekolah akan mendapatkan pengetahuan dasar untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh ketertampilan tertentu (Winkelstein et al., 2009). Pola perkembangan anak usia sekolah pada usia 10-12 tahun berada pada tahap pra remaja, yang mana pada perkembangan aspek fisik, kognitif, emosional, mental, dan sosial anak sekolah dasar membutuhkan cara penyampaian dan intensitas pengetahuan tentang pencegahan perilaku *bullying* (Trianingsih, 2018).

2.1.2 Tahap Perkembangan Anak Usia sekolah**1. Perkembangan Biologis**

Anak-anak usia pertengahan mengalami pertumbuhan tinggi dan berat badan terjadi lebih lambat tetapi pasti jika dibandingkan dengan masa sebelumnya. Pada usai 6-12 tahun, anak-anak akan mengalami pertumbuhan sekitar 5cm pertahun untuk mencapai tinggi badan 30-60 cm dan berat badannya akan bertambah hamper dua kali lipat, bertambah 2-3 kg pertahun.

Tinggi badan rata-rata anak usia 6 tahun sekitar 116 cm dan beratnya 21 kg; tinggi rata-rata anak usia 12 tahun sekitar 150cm dan berat badannya mendekati 40 kg. Selama periode ini, anak perempuan dan laki-laki sedikit berbeda pertumbuhannya, awalnya anak laki-laki cenderung sedikit lebih tinggi dan agak lebih berat dari pada anak perempuan, namun menjelang akhir tahun-tahun sekolah kebanyakan tinggi dan berat badan anak perempuan melampaui anak laki-laki (Soetjningsih, 2016).

2. Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif anak yang berlangsung pada usia 7-12 tahun menurut Piaget berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Soetjningsih, 2016). Pada tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran yang dapat diterapkan ke dalam contoh yang konkret. Anak akan mengembangkan kemampuan untuk bernalar tentang kepemilikan suatu objek, keterampilan konservasi dan klasifikasi. Anak mampu membentuk konsep, melihat hubungan serta memecahkan masalah. Anak mampu melakukan pengurutan yaitu menyusun suatu objek berdasarkan urutan tertentu. Selanjutnya, anak juga mampu menyimpulkan hubungan antara dua objek berdasarkan pengetahuan tentang hubungan masing-masing objek tersebut dengan objek ketiga. Pada akhir tahap ini, anak juga memiliki kemampuan untuk melihat suatu pada konteks makna yang lain yaitu melihat makna yang dia lihat (Trianingsih, 2018). Selain itu, anak berada pada fase *industry vs inferiority* dimana anak mulai berfikir deduktif, belajar dan bermain menurut peraturan yang ada, memiliki sifat kompetitif, saling

memberi dan menerima, setia kawan dan belajar peraturan (Aprida et al., 2019).

3. Perkembangan Moral

Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh individu dalam berinteraksi (Murni, 2017). Pada perkembangan ini, anak mulai berubah dari egosentrisme ke pola pikir yang lebih logis melalui perkembangan kesadaran diri dan standar moral. Pada ana usia prasekolah, mereka mengadopsi dan menginternalisasikan nilai-nilai moral orang tuanya. Mereka mempelajari standar-standar untuk perilaku yang dapat diterima, bertindak sesuai dengan standar tersebut dan merasa bersalah jika melanggar. Penguatan dan hukuman mengarahkan penilaian mereka, suatu “tindakan buruk” adalah yang melanggar peraturan dan berbahaya. Anak kecil dapat mempercayai bahwa apa yang orang lain katakana pada mereka untuk melakukan sesuatu adalah benar dan bahwa apa yang mereka pikirkan adalah salah. Anak usia sekolah yang lebih besar lebih mampu menilai suatu tindakan berdasarkan niat dibandingkan akibat yang dihasilkannya. Peraturan dan penilaian tidak lagi bersifat mutlak dan otoriter serta mulai berisi lebih banyak kebutuhan dan keinginan orang lain. Anak yang lebih besar dapat menggunakan berbagai pandangan yang berbeda untuk menilai. Mereka mampu memahami dan menerima konsep memperlakukan orang lain seperti bagaiaman mereka ingin diperlakukan (Soetjiningsih, 2016)

4. Perkembangan Psikososial

Tahap laten adalah masa ketenangan antara fase odipus pada masa anak-anak awal dan erotisme masa remaja. Pada tahap perkembangan ini anak usia sekolah ingin mengembangkan keterampilan dan berpartisipasi dalam pekerjaan yang berarti dan berguna secara sosial. Pencapaian keterampilan juga melibatkan kemampuan untuk bekerjasama, bersaing dengan orang lain, dan untuk melakukan koping secara efektif dengan masyarakat. Pada tahap ini anak belajar menghargai tindakan yang dilakukan bersama orang lain dan memperoleh keuntungan dari pembagian kerja dalam mencapai tujuan. Penguatan dalam bentuk penghargaan materi, pemberian hak-hak istimewa tambahan, dan pengakuan memberikan dorongan dan stimulasi. Pengakuan teman sebaya memberi motivasi yang kuat (Soetjiningsih, 2016)

5. Perkembangan Sosial

Kelompok teman sebaya adalah salah satu faktor agens sosialisasi terpenting dalam kehidupan anak usia sekolah. Anak-anak tersebut memiliki budaya mereka sendiri, disertai rahasia, adat istiadat, dan kode etik yang dapat meningkatkan rasa solidaritas kelompok dan melepaskan diri dari orang dewasa. Melalui hubungan denganteman sebaya, anak akan belajar bagaimana menghadapi dominasi dan permusuhan, berhubungan dengan pemimpin dan pemegang kekuasaan, serta menggali ide lingkungan dan fisik. Konsepsi anak rentang *bullying* yang tepat diperoleh melalui hubungan teman sebaya. Pada tahun awal sekolah, anak akan merasakan perbedaan gender saat bermain. Baik anak laki-laki maupun perempuan berbagi permainan dan kegiatan lainnya. Namun, di tahun berikutnya,

perbedaan dalam permainan anak laki-laki dan perempuan menjadi lebih ditandai (Soetjiningsih, 2016)

6. Perkembangan Spiritual

Perkembangan spiritual anak dapat berpikir secara konkret namun sering belajar dan memiliki keinginan besar untuk belajar tentang Tuhan. Mereka sangat tertarik dengan konsep neraka dan surga, dengan nurani dan perhatian yang berkembang tentang peraturan. Anak usia sekolah mulai belajar perbedaan antara natural dan supranatural namun mengalami kesulitan memahami simbol. Anak melakukan ritual agama seperti berdoa, aktivitas ini merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat membantu anak melakukan coping dalam menghadapi situasi yang mengancam (Soetjiningsih, 2016)

7. Perkembangan Seksual

Perilaku anak terhadap seks diperoleh secara tidak langsung pada usia dini. Rasa ingin tahu yang pertama kali muncul mengenai perbedaan struktur tubuh antara anak laki-laki dan perempuan, serta antara anak-anak dan dewasa, terjadi pada usia prasekolah. Banyak anak mengetahui beberapa bentuk permainan seks selama atau sebelum masa pra remaja sebagai respon terhadap rasa ingin tahu normal, bukan sebagai hasil dari cinta atau dorongan seksual. Anak memiliki sifat *experimentalis*, dan permainan seks bersifat *incidental* dan *sementara*. Setiap konsekuensi emosional yang merugikan atau rasa bersalah tergantung pada bagaimana orang tua mengelola perilaku anak. Sebagian besar orang tua menekan rasa ingin tahu anak tentang seksualitas atau menghindari pembahasan masalah

tersebut, informasi seksual yang diterima anak kemungkinan diperoleh seluruhnya dari teman sebaya. Jika teman sebaya merupakan satu-satunya sumber informasi mengenai seks, informasi tersebut akan diberikan dan disampaikan dalam percakapan rahasia serta mengandung banyak informasi yang salah (Soetjiningsih, 2016)

8. Mengembangkan Konsep Diri

Konsep diri mengacu pada kesadaran akan persepsi diri, seperti karakteristik fisik, kemampuan, nilai, cita-cita dan harapan diri sendiri, serta gagasan tentang diri sendiri dalam kaitannya dengan orang lain. Konsep diri juga mencakup citra tubuh, seksualitas, dan harga diri. Meskipun pengasuh utama terus memberikan pengaruh pada evaluasi diri anak-anak, pendapat rekan kerja dan guru memberikan masukan yang berharga selama masa kecil. Dengan penekanan pada pengembangan keterampilan dan memperluas hubungan sosial, anak akan terus menerus terlibat dalam proses evaluasi diri (Soetjiningsih, 2016)

9. Citra tubuh

Citra tubuh adalah apa yang dipikirkan anak-anak tentang tubuh mereka dan dipengaruhi tetapi tidak semata-mata ditentukan oleh orang lain. Anak-anak sadar akan tubuh mereka sendiri, tubuh teman sebaya, dan orang dewasa. Mereka juga sadar akan penyimpangan dari norma. Kelainan fisik, seperti pendengaran atau cacat visual, telinga yang menonjol, atau tanda lahir sangat penting. Meningkatnya kesadaran akan perbedaan ini, terutama bila disertai dengan komentar dan ejekan yang tidak baik dari orang lain, dapat menyebabkan anak merasa percaya diri dan kurang diminati dalam permainan dan aktivitas (Wong, D.L., 2008).

10. Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak

Anak merupakan salah satu tanggung jawab orang tua dalam membantu mencapai potensi maksimal perkembangan anak. Orang tua dapat melengkapi program sekolah dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab kepada anak. Anak bertanggung jawab atas kegiatan mereka disekolah, memenuhi tenggat waktu, dan berhasil dalam pekerjaan mereka. Namun, orang tua yang berlebihan dalam menekan anak ataupun kurangnya dorongan dari orang tua dapat menghambat perkembangan sifat-sifat yang diinginkan (Soetjiningsih, 2016)

2.2. Konsep Perilaku *Bullying*

2.2.1 Definisi perilaku *bullying*

Komitmen pengakuan dan perlindungan terhadap hak atas anak telah dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28B ayat (2) menyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Perundungan atau *Bullying* menurut WHO (2018) merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Perundungan atau *Bullying* adalah masalah kesehatan sosial yang berpengaruh pada konsekuensi fisik, psikologis, dan sosial dalam jangka pendek ataupun jangka panjang bagi anak-anak (Garmy et al., 2018).

2.2.2 Klasifikasi Perilaku *Bullying*

Bentuk *bullying* menurut (Karunanayake, 2017) dengan mengkategorikan kedalam tiga jenis perilaku bullying, yaitu:

1. Physical bullying

Jenis bullying yang terlihat oleh mata, siapapun dapat melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku bullying dan korbannya. Contoh - contoh bullying fisik antara lain : memukul, menarik baju, menjewer, menjambak, menendang, menyenggol dengan bahu, menghukum dengan membersihkan WC, menampar, menimpuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, menghukum dengan berlari lapangan, menghukum dengan cara push up.

2. Nonphysical bullying

Mengacu pada agresi social, baik verbal maupun nonverbal. Yang termasuk verbal di antaranya adalah membentak, meledek, mencela, memaki - maki, menghina, menjuluki, meneriaki, mempermalukan didepan umum, menyoraki, menebar gosip, memfitnah. Dan yang termasuk bullying nonverbal diantaranya adalah mengabaikan, mengisolasi, mengucilkan, ekspresi yang merendahkan.

3. Damage to property

Jenis bullying ini seperti menyobek pakaian, merusak bukti, mencuri, menghancurkan barang.

2.2.3 Faktor Penyebab Perilaku *Bullying*

Bullying bukanlah merupakan suatu tindakan yang kebetulan terjadi, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Oleh sebab itu, perilaku *bullying* sebagai konflik interpersonal yang paling umum terjadi. Menurut (Keke Titi et al, 2019) faktor yang mempengaruhi individu melakukan *bullying* yaitu

1. Keluarga.

Faktor interaksi dalam keluarga berperan penting dalam perkembangan psikososial anak yakni dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua terhadap anak, dan ketika anak mencapai usia remaja maka anak akan memiliki persepsi sendiri terhadap pola asuh orang tuanya tersebut

2. Sekolah

Pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah. Akibatnya, anak - anak sebagai pelaku *bullying* akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap anak lain. *Bullying* berkembang dengan pesat dalam lingkungan sekolah sering memberikan masukan negatif pada siswanya, misalnya berupa hukuman yang tidak membangun sehingga tidak mengembangkan rasa menghargai dan menghormati.

3. Faktor Kelompok Sebaya.

Anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman di sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan

bullying. Beberapa anak melakukan *bullying* dalam usaha untuk membuktikan bahwa mereka bisa masuk dalam kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut.

4. Kondisi lingkungan sosial

Kondisi lingkungan sosial dapat pula menjadi penyebab timbulnya perilaku *bullying*. Salah satu faktor lingkungan social yang menyebabkan tindakan bullying adalah kemiskinan. Mereka yang hidup dalam kemiskinan akan berbuat apa saja demi memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga tidak heran jika di lingkungan sekolah sering terjadi pemalakan antar siswanya.

5. Tayangan Televisi dan Media Cetak

Televisi dan Media Cetak membentuk pola perilaku bullying dari segi tayangan yang mereka tampilkan. Survey yang dilakukan Kompas (Saripah, 2006) memperlihatkan bahwa 56,9% anak meniru adegan-adegan film yang ditontonnya, umumnya mereka meniru gerakannya (64%) dan kata-katanya (43%).

2.2.4 Dampak Perilaku Bullying

Menurut (Keke Titi et al, 2019) dampak *bullying* dapat mengancam setiap pihak yang terlibat, baik anak-anak yang di-bully, anak-anak yang mem-bully, anak-anak yang menyaksikan bullying, bahkan sekolah dengan isu bullying secara keseluruhan. Bullying dapat membawa pengaruh buruk terhadap kesehatan fisik maupun mental anak. Pada kasus

yang berat, bullying dapat menjadi pemicu tindakan yang fatal, seperti bunuh diri dan sebagainya. Dampak dari bullying adalah:

1. Dampak bagi korban.

- a. Depresi dan marah
- b. Rendahnya tingkat kehadiran dan rendahnya prestasi akademik siswa
- c. Menurunnya skor tes kecerdasan (IQ) dan kemampuan analisis siswa.

2. Dampak bagi pelaku.

Pelaku memiliki rasa percaya diri yang tinggi dengan harga diri yang tinggi pula, cenderung bersifat agresif dengan perilaku yang pro terhadap kekerasan, tipikal orang berwatak keras, mudah marah dan impulsif, toleransi yang rendah terhadap frustrasi. Memiliki kebutuhan kuat untuk mendominasi orang lain dan kurang berempati terhadap targetnya. Dengan melakukan bullying, pelaku akan beranggapan bahwa mereka memiliki kekuasaan terhadap keadaan. Jika dibiarkan terus menerus tanpa intervensi, perilaku bullying ini dapat menyebabkan terbentuknya perilaku lain berupa kekerasan terhadap anak dan perilaku kriminal lainnya.

3. Dampak bagi siswa lain yang menyaksikan bullying (bystanders).

Jika bullying dibiarkan tanpa tindak lanjut, maka para siswa lain yang menjadi penonton dapat berasumsi bahwa bullying adalah perilaku yang diterima secara sosial. Dalam kondisi ini, beberapa siswa mungkin akan bergabung dengan penindas karena takut menjadi sasaran

berikutnya dan beberapa lainnya mungkin hanya akan diam saja tanpa melakukan apapun dan yang paling parah mereka merasa tidak perlu menghentikannya.

2.2.5 Pencegahan Perilaku *Bullying*

Menurut Jong Wilem De (2018) Pencegahan perilaku *bullying* dilakukan secara menyeluruh dan terpadu, dimulai dari anak, keluarga, sekolah dan masyarakat.

1. Pencegahan melalui anak dengan melakukan pemberdayaan pada anak agar:
 - a. Anak mampu mendeteksi secara dini kemungkinan terjadinya *bullying*
 - b. Anak mampu melawan ketika terjadi *bullying* pada dirinya
 - c. Anak mampu memberikan bantuan ketika melihat *bullying* terjadi (melerai/mendamaikan, mendukung teman dengan mengembalikan kepercayaan, melaporkan kepada pihak sekolah, orang tua, tokoh masyarakat)
2. Pencegahan melalui keluarga
 - a. Menanamkan nilai-nilai keagamaan dan mengajarkan cinta kasih antar sesama
 - b. Memberikan lingkungan yang penuh kasih sayang sejak dini dengan memperlihatkan cara berinteraksi antar anggota keluarga.

- c. Membangun rasa percaya diri anak, memupuk keberanian dan ketegasan anak serta mengembangkan kemampuan anak untuk bersosialisasi
 - d. Mengajarkan etika terhadap sesama (menumbuhkan kepedulian dan sikap menghargai), berikan teguran mendidik jika anak melakukan kesalahan
 - e. Mendampingi anak dalam menyerap informasi utamanya dari media televisi, internet dan media elektronik lainnya.
3. Pencegahan melalui sekolah
- a. Merancang dan membuat desain program pencegahan yang berisikan pesan kepada murid bahwa perilaku bully tidak diterima di sekolah dan membuat kebijakan “anti bullying”.
 - b. Membangun komunikasi efektif antara guru dan murid
 - c. Diskusi dan ceramah mengenai perilaku bully di sekolah
 - d. Menciptakan suasana lingkungan sekolah yang aman, nyaman dan kondusif.
 - e. Menyediakan bantuan kepada murid yang menjadi korban bully.
 - f. Melakukan pertemuan berkala dengan orangtua atau komite sekolah
4. Pencegahan melalui masyarakat dengan membangun kelompok masyarakat yang peduli terhadap perlindungan anak dimulai dari tingkat desa/kampung (Perlindungan Anak Terintegrasi Berbasis Masyarakat : PATBM).

2.3 Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil seseorang terhadap objek melalui indera manusia setelah melakukan penglihatan, pendengaran, perasa dan peraba. Pengetahuan yang cukup dalam dimain kognitif menurut Notoatmodjo (2012) mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1. Tahu (*know*)

Tahu merupakan pengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain dapat menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3. Aplikasi (*application*)

Aplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan

berkaitan satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5. Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang ada.

6. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu penilaian berdasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang sudah ada. Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek.

2.3.1 Karakteristik Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan pencegahan perilaku *bullying* pada anak yang baik dapat dilihat dari kemandirian anak yang sesuai dan terdiri dari beberapa konsep menurut (Tutty, 1995) yaitu:

1. Memahami konsep diri yang baik, konsep ini menjelaskan bagaimana anak memandang dirinya. Membentuk pandangan diri yang baik bisa diawali dengan menciptakan lingkungan yang suportif.
2. Memahami dan menyadari perilaku yang baik dan buruk, serta merespon dengan tepat terhadap situasi yang terjadi dilingkungan
3. Berfikir kritis dan dapat mengantisipasi hal buruk agar tidak terjadi

4. Memiliki sifat tegas dan pengetahuan yang baik mengenai keselamatan diri dilingkungan

2.4. Sikap

Selain pengetahuan, sikap merupakan dasar terbentuknya sebuah perilaku individu. Notoatmojo (2014) dalam mengungkapkan bahwa sikap merupakan salah satu respon terhadap stimulus yang diberikan. Domain sikap ini, seseorang telah melibatkan pendapat, pikiran, perasaan, perhatian, dan emosi terhadap stimulus yang diberikan; seperti setuju atau tidak setuju, baik atau tidak baik, dan sebagainya. Adapun tingkatan sikap berdasarkan intensitasnya, yakni:

1. Menerima (*Receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang atau subjek mau menerima stimulus yang diberikan. Seseorang setuju terhadap objek melalui stimulus yang diberikan, hal ini biasanya ditunjukkan dengan bersedianya seseorang tersebut mengikuti kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

2. Menanggapi (*Responding*)

Menanggapi yaitu memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.

3. Menghargai (*Valuing*)

Menghargai diartikan sebagai subjek atau seseorang memberikan nilai yang positif terhadap objek stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain, bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespon.

4. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakini sebelumnya. Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinan, maka ia baru berani mengambil risiko bila ada orang lain yang mencemoohkan adanya risiko lain.

2.4.1 Faktor Pembentuk Sikap

Terdapat 5 faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan dan perubahan sikap menurut (Azwar, 2016), yaitu:

1. **Pengalaman Pribadi**

Pengalaman pribadi meninggalkan kesan yang kuat untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap. Sikap dapat lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi terjadi dalam situasi yang melibatkan emosional, karena penghayatan akan pengalaman terasa lebih mendalam dan lebih lama membekas.

2. **Pengaruh Orang Lain yang Dianggap Penting**

Sikap anak dipengaruhi oleh orang yang dianggapnya penting dalam menentukan sikap terhadap objek tertentu. Peran orang yang dianggap penting diharapkan dapat membentuk sikap positif pada anak. Orang yang dianggap penting bagi anak adalah orang tua, guru, dan keluarga dekat.

3. **Pengaruh Kebudayaan**

Kebudayaan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan sikap dari berbagai masalah yang dihadapi individu. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakat, karena kebudayaan yang memberi corak pengalaman individu sebagai anggota kelompok. Kepribadian individu yang matang dan

kuat dapat memudarkan dominasi kebudayaan dalam pembentukan sikap individu.

4. Media masa

Media masa sebagai sarana komunikasi seperti televisi, radio, internet, dan lain-lain dapat memberikan informasi baru dan pesan-pesan sugestif yang berpengaruh terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang

5. Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama sebagai suatu system yang berpengaruh dalam pembentukan sikap individu karena keduanya sebagai peletak dasar pengetahuan dan konsep moral dari dalam individu.

6. Faktor Emosional

Sikap merupakan sesuatu yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai penyaluran emosi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

2.5 Tindakan

Selain pengetahuan dan sikap, Tindakan juga merupakan proses anak terlibat dalam pengambilan - pengambilan keputusan subjektif tentang sarana dan cara untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dipilih, tindakan tersebut mengenai semua jenis perilaku anak yang di tujukan kepada perilaku orang lain, yang telah lewat, yang sekarang dan yang diharapkan diwaktu yang akan datang. Menurut (Chanifah Nur et al, 2019) secara khusus mengklasifikasikan tindakan sosial yang memiliki arti - arti subjektif tersebut kedalam empat tipe. Atas dasar rasionalitas tindakan Weber membedakan tindakan sosial manusia ke dalam empat tipe, semakin rasional tindakan sosial itu semakin mudah dipahami:

1. Tindakan Rasionalitas Instrumental(Zwerk Rational)

Tindakan ini merupakan suatu tindakan yang dilakukan anak didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya. Contohnya : Seorang anak yang tidak memiliki teman, akhirnya membuat social media agar anak tersebut memiliki lebih banyak teman dan dapat berinteraksi dengan orang banyak. Tindakan ini telah dipertimbangkan dengan matang agar ia mencapai tujuan tertentu. Dengan perkataan lain menilai dan menentukan tujuan itu dan bisa saja tindakan itu dijadikan sebagai cara untuk mencapai tujuan lain.

2. Tindakan Rasional Nilai (Werk Rational)

Sedangkan tindakan rasional nilai memiliki sifat bahwa alat-alat yang ada hanya merupakan pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan - tujuannya sudah ada di dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut. Contoh : perilaku toleransi antar teman. Artinya, tindakan sosial ini telah dipertimbangkan terlebih dahulu karena mendahulukan nilai-nilai sosial yang ia miliki.

3. Tindakan Afektif (Affectual Action)

Tipe tindakan ini lebih didominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan sadar. Tindakan afektif sifatnya spontan, tidak rasional, dan merupakan ekspresi emosional dari individu. Contohnya: hubungan saling menghargai antar teman. Tindakan ini biasanya terjadi atas rangsangan dari luar yang bersifat otomatis sehingga bisa berarti

4. Tindakan Tradisional(Traditional Action)

Dalam tindakan jenis ini, seseorang memperlihatkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diperoleh dari lingkungan sekitar, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan.

2.6 Pendidikan Karakter pada Anak Usia Sekolah

2.6.1 Definisi Pendidikan Karakter

Menurut (Kartikowati et al. 2020) dalam bukunya mendefinisikan pendidikan karakter merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam memfasilitasi dan membantu anak untuk mengetahui hal – hal yang baik, memiliki kompetensi intelektual, dan memiliki kemauan yang keras untuk memperjuangkan kebaikan serta dapat mengambil keputusan secara bijak, sehingga anak mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan karakter yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendidikan kognitif berbasis karakter dengan lebih mengoptimalkan peran perawat dan anak usia. Pendidikan Kognitif Berbasis Karakter juga menggunakan pendekatan perkembangan kognitif, karena pendidikan karakter sebagai pendidikan intelektual yang berfikir aktif dalam menghadapi isu-isu moral yang menetapkan suatu keputusan baik dan buruknya moral. Tujuannya adalah membekali anak dengan pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan praktis untuk berperilaku sehat, aman dan bertanggung jawab saat ini maupun di masa depan. (Warwick et al., 2005)

2.6.2 Jenis – jenis Pendidikan Karakter

Menurut (Kartikowati, 2020) Ada empat jenis karakter yang selama ini dikenal dan dilaksanakan dalam proses pendidikan, yaitu:

1. Pendidikan karakter berbasis nilai religius, yang merupakan kebenaran wahyu tuhan (konservasi moral).
2. Pendidikan karakter berbasis nilai budaya, antara lain yang berupa budi pekerti, pancasila, apresiasi sastra, keteladanan tokoh-tokoh sejarah dan para pemimpin bangsa.
3. Pendidikan karakter berbasis lingkungan (konservasi lingkungan).
4. Pendidikan karakter berbasis potensi diri, yaitu sikap pribadi, hasil proses kesadaran pemberdayaan potensi diri yang diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (konservasi humanis).

2.6.3 Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut (Suprayitno Adi et al, 2020) tujuan pendidikan karakter adalah:

1. Anak memahami nilai-nilai karakter di lingkungan keluarga, lokal, nasional, dan internasional melalui adat istiadat, hukum, undang-undang, dan tatanan antarbangsa.
2. Anak mampu mengembangkan watak atau tabiatnya secara konsisten dalam mengambil keputusan budi pekerti di tengah-tengah rumitnya kehidupan bermasyarakat saat ini.
3. Anak mampu menghadapi masalah nyata dalam masyarakat secara rasional bagi pengambilan keputusan yang terbaik setelah melakukan pertimbangan sesuai dengan norma budi pekerti/karakter.

4. Anak mampu menggunakan pengalaman karakter/budi pekerti yang baik bagi pembentukan kesadaran dan pola perilaku yang berguna dan bertanggung jawab atas tindakannya.

2.6.4 Nilai Dasar dalam Pendidikan Karakter

Menurut (Kartikowati Endang, 2020) terdapat beberapa nilai dasar dalam pendidikan karakter, yaitu:

1. moral knowing.

Terdapat enam hal yang menjadi tujuan dari diajarkannya moral knowing yaitu kesadaran moral (moral awareness), mengetahui nilai moral (knowing moral values), perspective talking, penalaran moral (moral reasoning), membuat keputusan (decision making), pengetahuan diri (self knowledge). Unsur moral knowing mengisi ranah kognitif mereka.

2. Moral feeling.

Terdapat enam hal yang merupakan aspek dari emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter, yaitu nurani (conscience), penghargaan diri (self esteem), empati (empathy), cinta kebaikan (loving the good), kontrol diri (self control), dan kerendahan hati (humality).

3. Moral action

Perbuatan atau tindakan moral ini merupakan out come dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang untuk berbuat (act morally) maka harus dilihrus dilihat dari

karakter yaitu kompetensi (competence), keinginan (will), dan kebiasaan (habit).

2.6.5 Media Pendidikan Karakter

Berdasarkan cara produksi media pendidikan kognitif berbasis karakter dibagi menjadi tiga golongan, yaitu media cetak, media elektronik, dan media luar ruang (Ingsih Kusni et al, 2018):

1. Media Cetak

Media cetak, yaitu suatu media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media cetak pada umumnya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Fungsi utama media cetak ini adalah memberi informasi dan menghibur. Adapun macam-macamnya adalah koran (Surat Kabar), poster, leaflet, pamflet, majalah, booklet dan stiker.

2. Media Elektronik

Media elektronika yaitu suatu media bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesannya melalui alat bantu elektronika. Adapun macam-macam media tersebut adalah TV, radio, film, cassette, CD Audio, dan media online.

3. Media Luar Ruang

Media luar ruang yaitu media yang menyampaikan pesannya di luar ruang secara umum melalui media cetak dan elektronika secara statis, misalnya billboard, spanduk, banner. Adapun pengembangan media pembelajaran untuk pendidikan kesehatan berupa permainan ular tangga.

2.7 Permainan Ular Tangga

2.7.1 Definisi Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan India kuno yang populer di Indonesia. Permainan ini menggunakan papan dan dadu yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih (Swasti Wulanyani et al., 2019). Pada papan ular tangga terdiri dari kotak-kotak kecil yang saling terhubung dan dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilalui oleh bidak. Penelitian ini menggunakan media ular tangga dengan tema pencegahan perilaku *bullying* pada anak usia sekolah. Pada beberapa kotak akan berisi materi terkait *bullying* yang akan saling dihubungkan dengan tangga dan ular. Permainan ular tangga ini termasuk dalam kategori bermain sosial, karena memainkannya diperlukan lebih dari satu peserta dan termasuk dalam permainan aktif, serta permainan ular tangga mampu mengimprovisasi perkembangan kognitif siswa dengan pembelajaran yang susah dimengerti (Srinivasan, 2019).

2.7.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga memiliki karakteristik menurut Ratnaningsi (2014) yaitu termasuk media visual berbentuk permainan. Permainan ini memiliki komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, biak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang

ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

2.7.3 Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran menurut Yusuf (2011):

1. Menghilangkan keseriusan yang menghambat; keseriusan yang menghambat adalah perasaan ketakutan yang berlebihan. Harus ada keseimbangan antara serius dan santai
2. Menghilangkan stress di lingkungan belajar; dengan pembelajaran yang menarik sehingga stress dapat berkurang
3. Mengajak siswa untuk terlibat secara penuh; siswa akan terlibat dalam proses bermain dan belajar

2.7.4 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Kelebihan dari permainan ular tangga menurut Faisal (2010) yaitu:

1. Permainan yang menarik apabila dijadikan media pembelajaran, karena siswa akan tertarik akan hal yang berhubungan dengan bermain
2. Siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung
3. Permainan ini dapat mengembangkan logika siswa
4. Dapat merangsang siswa untuk memecahkan masalah
5. Permainan bisa dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas
6. Menghibur siswa secara positif dan interaktif, serta aturan main yang sederhana

Kekurangan dari permainan ular tangga menurut Faisal (2010) yaitu:

1. Permainan ular tangga membutuhkan waktu untuk menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa
2. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran
3. Kurangnya pemahaman aturan bermain dapat menimbulkan keributan bagi siswa saat bermain
4. Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik maka dapat kesulitan bermain

Sehingga dari kelebihan dan kekurangan tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut lagi permainan ular tangga dapat dimodifikasi untuk media pendidikan.

2.7.5 Pendidikan Karakter *Bullying* dengan Metode Permainan Ular Tangga

Pendidikan karakter melalui media ular tangga merupakan permainan edukasi yang seimbang antara suasana yang menyenangkan dan memotivasi anak dalam proses belajar, sehingga mempengaruhi perubahan tingkat pengetahuan, sikap, dan tindakan untuk pencegahan perilaku *bullying* pada anak usia sekolah. Metode permainan ular tangga sebagai cara untuk memberikan informasi pendidikan kognitif berbasis karakter berupa pengetahuan terkait pencegahan perilaku *bullying* pada anak versi peneliti. Metode permainan ular tangga ini untuk membekali pengetahuan kepada anak-anak tentang apa yang harus dilakukan ketika melihat peristiwa *bullying*. Metode ini memodifikasi permainan ular tangga secara umum dengan memberikan gambar yang menunjukkan peristiwa *bullying* serta korban *bullying*.

Standart Operating Procedur pada metode permainan ular tangga ini yaitu : dibentuk kelompok, satu kelompok terdiri dari 5-6 anak, setiap kelompok mendapatkan satu paket set permainan ular tangga (papan ular tangga 30 kotak, bidak, dadu lempar, lembar aturan main, sticker respon) diberikan waktu selama 10 menit untuk fasilitator membacakan aturan permainan, 35 menit kelompok menjalankan permainan, dan 5 menit kesimpulan serta evaluasi. Cara bermainnya sama seperti ular tangga pada umumnya. Tiap anak bergantian untuk melempar dadu kemudian berjalan sesuai dengan angka dadu yang didapatkan. Setiap kotak terdapat gambar yang menggambarkan peristiwa *bullying* dan jenis *bullying* peserta harus menjawab apa yang harus dilakukan jika peserta melihat kejadian *bullying* tersebut. Kemudian peserta harus menempelkan kartu reaksi yang telah disediakan yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban tentang respon peserta ketika menghadapi peristiwa *bullying*.



Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Permainan Ular Tangga Pencegahan Perilaku *Bullying* Modifikasi oleh Peneliti

Menasihati	Menasihati	Menasihati	Menasihati	Menasihati	Menasihati
Menasihati	Menasihati	Menasihati	Lapor Guru	Lapor Guru	Lapor Guru
Lapor Guru	Lapor Guru	Lapor Guru	Lapor Guru	Lapor Guru	Lapor Guru
Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar
Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Lapor Orang Sekitar	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung
Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung	Menemani & Mendukung
Melerai	Melerai	Melerai	Melerai	Melerai	Melerai
Lari	Lari	Lari	Melerai	Melerai	Melerai
Lari	Lari	Diam Saja	Diam Saja	Diam Saja	Diam Saja
Diam Saja	Ikut-Ikutan	Ikut-Ikutan	Ikut-Ikutan	Ikut-Ikutan	Ikut-Ikutan

Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Kartu Reaksi Pencegahan *Bullying* Modifikasi oleh Peneliti

2.8 Teori Keperawatan *Precede Proceed Model* Lawrence Green (1991)

Teori ini dikembangkan oleh Lawrence Green dari teorinya tahun 1980. Lawrence Green mencoba menganalisa perilaku manusia dari tingkat kesehatan, dimana kesehatan seorang atau masyarakat dipengaruhi oleh faktor perilaku dan faktor di luar perilaku. PRECED adalah akronim dari 3 faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu *Predisposing, Enabling, dan Reinforcing Causes in Educational Diagnosis and Evaluation*. Menurut Lawrence Green (1991) dalam (Irwan, 2018) faktor-faktor yang menentukan perilaku sehingga menimbulkan perilaku yang positif adalah:

1. Faktor predisposisi (Predisposing factors)

Faktor predisposisi merupakan faktor anteseden terhadap perilaku yang menjadi dasar atau motivasi bagi perilaku. Faktor ini adalah pengetahuan, demografi, sikap, tindakan, kepercayaan, nilai (tradisi, norma sosial, pengalaman), demografi. Perilaku *Bullying* pada anak usia sekolah

disebabkan oleh beberapa factor antara lain tingkat pengetahuan sikap dan tindakan.

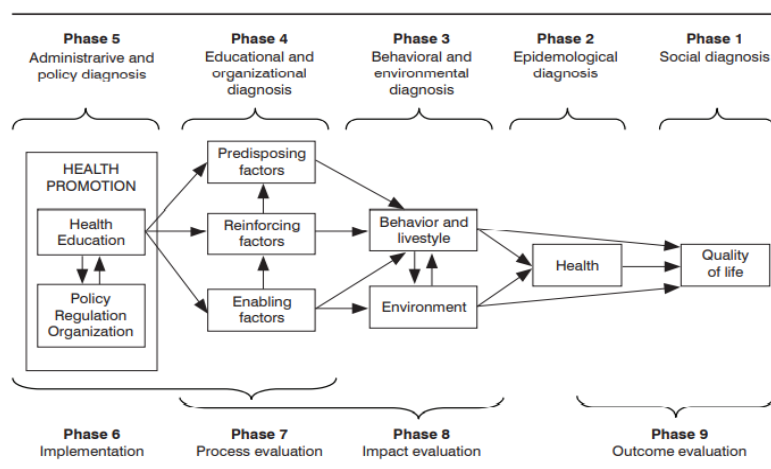
2. Faktor pemungkin atau pendukung (Enabling factors)

Faktor pemungkin adalah faktor anteseden terhadap perilaku yang memungkinkan suatu motivasi atau inspirasi terlaksana. Anak usia sekolah akan sangat mudah untuk melakukan pencegahan perilaku bullying apabila tersedianya fasilitas dan sarana pelayanan kesehatan untuk konseling terkait factor terjadinya bullying. Begitupun dengan media, lingkungan sekolah, dan lingkungan social disekitar anak harus dapat mendukung atau memfasilitasi guna pencegahan perilaku bullying yang terjadi pada anak usia sekolah.

3. Faktor Penguat (Reinforcing factors)

Faktor ini adalah merupakan faktor penyerta atau yang datang sesudah perilaku itu ada. Seorang anak akan lebih mudah untuk mencegah terjadinya perilaku bullying apabila anak tersebut mendapat didukung oleh lingkungan social disekitarnya seperti orang tua, teman sebaya, guru.

Skema 3 faktor yang mempengaruhi perilikukesehatan (L. Green, 1980), sebagai berikut:



Gambar 2.8 Precede proceed model (Green Lw. & Kreuter Mw, 1991)

Adapun penjelasan dari tiap fase dalam kerangka Precede Proceed Theory adalah sebagai berikut:

1. Fase 1 (diagnosa sosial)

Proses penentuan persepsi seseorang terhadap kebutuhan dan kualitas hidupnya dan aspirasi untuk lebih baik lagi, dengan penerapan berbagai informasi yang didesain sebelumnya. Partisipasi masyarakat adalah sebuah konsep pondasi dalam diagnosis sosial dan telah lama menjadi prinsip dasar bagi kesehatan dan pengembangan komunitas. Hubungan sehat dengan kualitas hidup merupakan hubungan sebab akibat. Input pendidikan kesehatan, kebijakan, regulasi dan organisasi menyebabkan perubahan out come, yaitu kualitas hidup. Fase ini membantu masyarakat (*community*) menilai kualitas hidupnya tidak hanya pada kesehatan. Adapun untuk melakukan diagnosa sosial dilaksanakan dengan mengidentifikasi masalah kesehatan melalui review literature (hasil-hasil penelitian), data (Media massa), group method.

2. Fase 2 (diagnosa epidemiologi)

Masalah kesehatan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap kualitas hidup seseorang, baik langsung maupun tidak langsung. Yaitu penelusuran masalah-masalah kesehatan yang dapat menjadi penyebab dari diagnosa sosial yang telah diprioritaskan. Ini perlu dilihat data kesehatan yang ada dimasyarakat berdasarkan indikator kesehatan yang bersifat negatif yaitu morbiditas dan mortalitas, serta yang bersifat positif yaitu angka harapan hidup, cakupan air bersih, cakupan rumah sehat.

3. Fase 3 (diagnosa perilaku dan lingkungan)

Pada fase ini terdiri dari 5 tahapan, antara lain:

- a. Memisahkan penyebab perilaku dan non perilaku dari masalah kesehatan.
- b. Mengembangkan penyebab perilaku
 - 1) Preventive behaviour (primary, secondary, tertiary)
 - 2) Treatment behaviour
- c. Melihat *important* perilaku
 - 1) Frekuensi terjadinya perilaku
 - 2) Terlihat hubungan yang nyata dengan masalah kesehatan
- d. Melihat *changeability* perilaku
- e. Memilih target perilaku

Untuk mengidentifikasi masalah perilaku yang mempengaruhi status kesehatan, digunakan indikator perilaku seperti: pemanfaatan pelayanan kesehatan (utilisasi), upaya pencegahan (prevention action), pola konsumsi makanan (consumtion pattern), kepatuhan (compliance), upaya pemeliharaan sendiri (self care).

Untuk mendiagnosa lingkungan diperlukan lima tahap, yaitu: membedakan penyebab perilaku dan non perilaku; menghilangkan penyebab non perilaku yang tidak bisa diubah; melihat important faktor lingkungan, melihat changeability faktor lingkungan, memilih target lingkungan.

4. Fase 4 (diagnosa pendidikan dan organisasi)

Mengidentifikasi kondisi-kondisi perilaku dan lingkungan yang status kesehatan atau kualitas hidup dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya. Mengidentifikasi faktor-faktor yang harus diubah untuk kelangsungan perubahan perilaku dan lingkungan. Merupakan target antara atau tujuan dari program. Ada 3 kelompok masalah yang berpengaruh terhadap perilaku, yaitu:

- a. Faktor predisposisi (*predisposing factor*): pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai, dan lain-lain.
 - b. Faktor penguat (*reinforcing factor*): perilaku petugas kesehatan atau petugas lain, dan lain-lain.
 - c. Faktor pemungkin (*enabling factor*): lingkungan fisik tersedia atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana kesehatan, dan lain-lain.
5. Fase 5 (diagnosa administrasi dan kebijakan)

Pada fase ini dilakukan analisis kebijakan, sumber daya dan kejadian-kejadian dalam organisasi yang mendukung atau menghambat perkembangan promosi kesehatan.

a. *Administrative diagnosis*

- 1) Memperkirakan atau menilai resorces/ sumber daya yang dibutuhkan program
- 2) Menilai resorces yang ada didalam organisasi atau masyarakat
- 3) Mengidentifikasi faktor penghambat dalam mengimplementasi program

b. *Policy diagnosis*

- 1) Menilai dukungan politik
- 2) Dukungan regulasi atau peraturan
- 3) Dukungan sistem didalam organisasi
- 4) Hambatan yang ada dalam pelaksanaan program
- 5) Dukungan yang memudahkan pelaksanaan program

6. Fase 6 (Implementasi)

Kunci keberhasilan implementasi:

- a. Pengalaman
- b. Sensitif terhadap kebutuhan
- c. Fleksibel dalm situasi kondisi
- d. Fokus pada tujuan
- e. *Sense of humor*

7. Evaluasi dan *accountability*

Tingkat Evaluasi:

- a. Evaluasi proses

Evaluasi dari program promosi kesehatan yang dilaksanakan

- b. Evaluasi *impact*

Menilai efek langsung dari program pada target perilaku (*predisposing, enabling, reinforcing factors*) dan lingkungan

- c. Evaluasi *outcome*

Evaluasi terhadap masalah pokok yang pada proses awal perencanaan akan diperbaiki: satus kesehatan dan *quality of life*.

2.9 Keaslian Penelitian

Penulis melakukan *literature review* dengan melakukan pencarian pada NCBI, *Scopus*, *Google Scholar*, *sciendirect*, Perpustakaan dengan batasan tahun 2015-2019 dengan menggunakan kata kunci: *bullying*, *child*, *school age*, *parenting*, *snake and ladders*, *health promotion*.

Dengan kata kunci diatas ditemukan 10 penelitian yang sesuai, berikut penelitian yang ditentukan:

No.	Judul Artikel; Penulis; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
1.	Bullying in School-aged Children in Iceland: A Cross-sectional Study (Garmy Pernilla, et al. 2018)	D: <i>Cross-Sectional Study</i> S: 11.018 siswa dari 161 sekolah V: bullying pada anak usia sekolah I: Kuesioner A: <i>Chi-squared</i>	Frekuensi korban bullying yang dilaporkan setidaknya 2-3 kali setiap bulan adalah 5,5%. Penelitian menunjukkan bahwa usia yang lebih muda, logat bicara, tidak tinggal dengan orang tua, dan tinggal di daerah pedesaan akan lebih beresiko tinggi terlibat bullying.
2.	Time trends in bullying involvement among Romanian school aged children. (Cosma Alina, et al. 2015)	D: <i>Cross-Sectional Study</i> S: Sebanyak 14068 siswa (47,5% laki-laki dan 52,5% perempuan) V: Tren waktu dalam keterlibatan bullying dan anak-anak usia sekolah I: kuesioner A: IBM-SPSS	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat perekonomian tinggi lebih beresiko untuk melakukan bullying. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih cenderung terlibat dalam penindasan fisik, sedangkan anak

			perempuan cenderung lebih rentan untuk terlibat intimidasi relasional atau sosial.
3.	physical activity program decrease bullying victimization in disadvantaged children. (Ignacio Hormazábal, et al. 2019)	<p>D: <i>Cross-Sectional Study</i></p> <p>S: 88 siswa</p> <p>V: program aktivitas fisik sebelum sekolah menurun viktimisasi bullying dan anak yang kurang beruntung</p> <p>I: Kuesioner (Cuestionario Único de Bienestar Escolar)</p> <p>A: -</p>	<p>hasil intervensi aktivitas fisik 8 minggu sebelum sekolah dilaksanakan di sekolah-sekolah yang terletak di distrik tertinggal di Santiago (Chili) menghasilkan penurunan tingkat viktimisasi bullying di antara siswa. Program Active-Start mungkin intervensi yang layak dan berpotensi terukur untuk meningkatkan lingkungan dan prososialitas lingkungan di sekolah.</p>
4.	Bullying, health complaints, and self-rated health among school-aged children and adolescents. (Hansson Erika, et al. 2019)	<p>D: Cross-sectional</p> <p>S: 11.018 siswa dari 161 sekolah</p> <p>V: Bullying, keluhan kesehatan, kesehatan dan kalangan anak usia sekolah dan remaja.</p> <p>I: kuesioner</p> <p>A:-</p>	Korban bullying akan mengalami perasaan tertekan, kesulitan tidur, pusing, dan tingkat kesehatan rendah.
5.	Sufficient Social Support as a Possible Preventive Factor against Fighting and	<p>D: Cross-sectional</p> <p>S: 43.667 berusia 11, 13 dan 15 tahun</p>	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa segala bentuk dukungan social secara signifikan menjadikan

	Bullying in School Children. (Smigelskas Kastytis, et al. 2018)	V: Dukungan Sosial yang Memadai sebagai Faktor Pencegahan yang Mungkin Terjadi dan kejadian bullying pada Anak Sekolah.	pengecahan yang optimal perilaku kekerasan pada anak usia sekolah dan dukungan keluarga dikaitkan paling kuat.
		I: Kuesioner	
		A: <i>Chi square test</i>	
6.	The effectiveness of bullying curriculum for prevention and management of bullying in school-aged children (Lestari Nur, et al. 2019)	D: quasi-experiment S: 30 responden V: Efektivitas kurikulum bullying untuk pencegahan dan pengelolaan bullying pada anak usia sekolah	Penerapan kurikulum bullying efektif untuk pencegahan dan penanggulangan bullying pada anak usia sekolah.
		I: Kuesioner (pre and post-test without control group design)	
		A: McNemar test	
7.	<i>The Effectiveness Of Snake And Ladder Game To Street Food Safety Knowledge Level At Elementary School Students</i> (Juin Hadisuyitno, et al. 2017)	D: Pre-experimental S: Siswa kelas IV SDN Bunulrejo 02, Kota Malang V: Efektivitas permainan ular tangga dan tingkat pengetahuan keamanan pangan jalanan	Ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah konseling dengan permainan ular tangga.
		I: Kuesioner	
		A: SPSS v. 16	
8.	<i>Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with</i>	D: Quasi-experimental S: 300 anak usia 7-9 tahun V: Permainan ular tangga	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain papan ular tangga merupakan

	<i>Learning Difficulties</i> (K. Srinivasan, 2018)	dan pengembangan kognitif siswa dengan kesulitan belajar	intervensi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan mulut di kalangan anak-anak.
		I: Kuesioner	
		A: <i>t-test</i> , SPSS v. 21	
9.	<i>Effect of Snacke and Ladder Play Therapy to Lower Bullying of Teenagers in Semarang.</i> (Wahyu Endang, dan Moch Aspihan, 2017)	D: Quasi-experimental S: 32 remaja awal di Kota Semarang V: Pengaruh terapi permainan ular tangga dan intimidasi remaja	Terapi bermain ular tangga terbukti efektif dan signifikan dalam menurunkan perilaku intimidasi di kalangan anak-anak.
		I: Kuesioner	
		A: <i>Bivariate test</i> dan <i>Wilcoxon ranks test</i>	
10.	<i>A preliminary study to assess the use of a "Snakes and Ladders" board game in improving the knowledge of elementary school children about taeniasis</i> (Ni Made Swasti, et al. 2019)	D: - S: 78 anak usia 9-12 tahun di SD Dukuh Karangasem, Bali V: Penggunaan permainan ular tangga dan pengetahuan anak sekolah dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan ular tangga dapat menjadi alat yang menjanjikan untuk media informasi kepada anak-anak
		I: pre-post kuesioner	
		A: <i>Shapiro-wilk test</i> , <i>Mann-whitney test</i> , <i>Wilcoxon signed-rank test</i>	