

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep *Sibling Rivalry***

##### **2.1.1 Pengertian *sibling rivalry***

*Sibling rivalry* yaitu keadaan kompetisi atau antagonisme. Kompetisi antara saudara kandung ini merupakan kondisi anak untuk mendapatkan cinta kasih, kasih sayang, dan perhatian dari satu kedua orang tuanya, atau untuk mendapatkan pengakuan suatu yang lebih (Tonasih, 2019).

*Sibling rivalry* adalah rasa bersaing, kecemburuan, dan pertengkaran anak antara saudara. *Sibling rivalry* terjadi lebih banyak pada orang tua yang mempunyai dua anak atau lebih. Hal ini yang biasa terjadi pada anak dengan jarak usia 1-3 tahun, muncul pada usia 3-5 tahun, dan muncul kembali pada usia 8-12 tahun, serta lebih sering terjadi pada anak perempuan (Aksari, 2019).

##### **2.1.2 Penyebab *sibling rivalry***

Berikut penyebab *sibling rivalry*, antara lain:

- a. Anak akan memiliki rasa bersaing untuk menentukan pribadi pada saudara mereka
- b. Merasa kurang mendapatkan perhatian, disiplin, dan tidak mau mendengarkan orang tua mereka
- c. Merasa hubungan dengan orang tua terancam
- d. Tahap perkembangan dalam anak baik fisik maupun emosi dapat mempengaruhi proses kedewasaan serta perhatian terhadap satu sama lain

- e. Anak frustrasi karena masih lapar, bosan atau lebih sehingga memulai pertengkaran
- f. Anak tidak tahu untuk berperilaku dalam mendapatkan perhatian atau memulai permainan dengan saudara mereka
- g. Interaksi keluarga dalam memainkan peran yang kurang baik
- h. Orang tua berpikir berlebihan tentang tingkah laku dan pertengkaran anak yang berlebihan dalam keluarga
- i. Anggota keluarga tidak memiliki waktu untuk berbagi dan berkumpul bersama dengan anak
- j. Orang tua mengalami stres dalam menjalani kehidupannya dalam mengasuh anak
- k. Asuhan orang tua dalam memperlakukan anak serta menangani konflik yang terjadi pada anak kurang tepat (Tonasih & Vianty, 2019).

### **2.1.3 Faktor *sibling rivalry***

Menurut (Putri & Budiartati, 2020) terdapat 6 faktor terjadinya *sibling rivalry* pada anak yaitu :

- a. Peran Orang tua

Peran orang tua yang sering dianggap sebagai pemicu terjadinya *sibling rivalry* pada anak usia dini adalah ketika orang tua yang memperlakukan anak tidak adil dan orang tua tidak memiliki banyak waktu untuk bermain dan menghabiskan waktu bersama anak-anaknya. Hal ini akan menyebabkan kurangnya perhatian dari orang tua untuk anak dan ketika orang tua yang biasanya sibuk kemudian ada waktu

senggang itu akan memicu anak-anak untuk sering mencari perhatian dari orang tua, dan hal tersebut tak jarang akan menimbulkan pertengkaran antara saudara kandung.

b. Urutan Kelahiran

Perilaku *sibling rivalry* yang terjadi pada anak usia dini yang diakibatkan oleh urutan kelahiran adalah dengan adanya kecemburuan antar kakak kepada adiknya dikarenakan biasanya kakak sering merasa iri ketika orang tua sedang mengurus adiknya, kemudian selain itu adalah dengan adanya rasa berkuasa dari kakak kepada adiknya. Dimana adik dirasa sebagai orang yang tidak memiliki kekuatan cukup untuk melawan sehingga dari kakak memperlakukan adik dengan tidak baik, seperti sering melakukan keusilan kepada adik.

c. Jenis Kelamin

Perilaku *sibling rivalry* yang terjadi pada anak usia dini yang diakibatkan oleh jenis kelamin adalah kasus yang banyak terjadi kepada anak dengan jenis kelamin yang sama dan khususnya perempuan karena lebih sering terjadi agresifitas dan penguasaan dari salah satu saudara pada anak-anak menggunakan jenis kelamin yang sama. Hal ini dikarenakan kebutuhan dari anak dengan jenis kelamin yang sama memiliki kemiripan, jika salah satu anak merasa kebutuhannya tidak terpenuhi dan merasa bahwa saudaranya lebih terpenuhi maka kemungkinan besar akan sering terjadi *sibling rivalry* pada anak-anak di dalam keluarga.

d. Perbedaan Usia

*Sibling rivalry* terjadi antara jarak usia 1-3 tahun. Muncul pada usia 3-5 tahun dan muncul kembali pada usia 8-12 tahun. Ketika orang tua belum mempersiapkan anak untuk menjadi kakak yang siap atas kelahiran adik juga mempengaruhi terjadinya *sibling rivalry*.

e. Jumlah Saudara

Perilaku *sibling rivalry* hampir terjadi di semua keluarga. Jika didalam suatu keluarga terdapat jumlah anak yang sedikit itu akan lebih sering terjadi pertengkaran atau perselisihan antar saudara kandung daripada dalam suatu keluarga terdapat jumlah anak yang banyak. Hal tersebut dikarenakan jika dengan saudara yang sedikit fokusnya hanya melihat dan akan lebih terlihat perbedaan dari anak-anak tersebut yang akan menimbulkan sikap saling iri satu sama lain (Putri & Budiartati, 2020).

f. Pengaruh dari Luar

Perilaku *sibling rivalry* yang terjadi pada anak usia dini disebabkan oleh pengaruh dari luar adalah dengan perubahan perilaku yang dialami oleh anak dikarenakan mendapat asuhan dari orang lain seperti dari nenek, biasanya anak dimanja oleh nenek karena keseharian lebih sering bersama neneknya daripada dengan orang tuanya sehingga menyebabkan anak menjadi anak yang manja dan ketika bertemu dengan saudara kandungnya dia akan merasa berkuasa dan dia akan selalu meminta perhatian yang lebih dari kedua orang

tuanya. Selain itu pengaruh dari teman-teman sekelilingnya, karena anak merupakan peniru ulung maka dia akan meniru segala tingkah laku yang dilihat dari sekelilingnya dan belum mengerti mana yang baik dan yang buruk.

#### **2.1.4 Dampak *sibling rivalry***

- a. Dampak positif :
  - 1) Membuat anak lebih mengatasi dalam perbedaan dengan mengembangkan beberapa keterampilan penting
  - 2) Cara tetap cepat untuk berkompromi dan bernegosiasi
  - 3) Mengontrol dorongan untuk bertindak agresif
- b. Dampak negatif :
  - 1) Mencederai saudaranya seperti akan memukul
  - 2) Mendorong dan mencakar lawannya
  - 3) Pada anak yang lebih besar atau tua cenderung akan memaki saudara atau menganggap saudara sebagai lawan (Marhamah & Fidesrinur, 2021).

#### **2.1.5 Cara Mengatasi *sibling rivalry***

- a. Memberikan informasi mengenai kehamilan ibu, dengan memperkenalkan kepada kakak bahwa dalam kandungan adalah bayi yang akan menjadi adiknya, libatkan kakak dalam kehamilan seperti: mengantar ke dokter, belanja baju bayi dan lain lain
- b. Memperluas lingkup sosial anak pertama

- c. Adanya perubahan fisik dan mental seperti gampang lelah, disertai minta maaf karena tidak bisa menemani kakak dengan baik
- d. Di awal pertama kelahiran bayi bersikaplah sewajarnya seperti biasanya dan libatkan kakak dalam menyambut tamu dan tugas-tugas ringan perawatan bayi. Serta tidak membanding-bandingkan antara anak satu sama lain
- e. Membiarkan anak menjalankan pribadi mereka sendiri
- f. Menyukai bakat dan keberhasilan anak
- g. Membuat anak mampu bekerjasama daripada bersaing antara satu sama lain
- h. Memberikan perhatian setiap waktu atau ketika konflik biasa terjadi antara anak
- i. Mengajarkan anak mengenai bersikap dan mengatur emosi dengan cara positif untuk mendapatkan perhatian dari satu sama lain
- j. Berperilaku dan bersikap adil kepada anak dengan menyesuaikan kebutuhan anak sesuai perkembangan dan pertumbuhannya
- k. Orang tua meyakinkan setiap anak bila akan mendapatkan waktu yang cukup dan kebebasan mereka sendiri
- l. Merencanakan kegiatan keluarga bersama anak yang menyenangkan
- m. Orang tua tidak perlu langsung campur tangan kecuali ada tanda-tanda kekerasan fisik
- n. Orang tua harus berperan memberikan kekuasaan kepada anak-anak

- o. Orang tua dapat membantu dan bekerjasama dalam menyelesaikan pertentangan antara satu sama dengan yang lain
- p. Jangan memberikan tujuan tertentu tentang negatifnya sifat anak
- q. Memberikan contoh yang baik dari perilaku orang tua sehari-hari dalam mendidik anak mengenai kesabaran dan keuletan untuk menghindari *sibling rivalry* (Fitriani & Sri, 2021).

#### **2.1.6 Peran bidan dalam mengatasi *sibling rivalry***

- a. Bidan membantu dalam pendekatan ikatan antara ibu dan bayi pada jam pertama setelah lahir
- b. Menjelaskan kepada ibu untuk tetap memberikan perhatian kepada anak dan tidak fokus terhadap satu anak
- c. Memberikan dorongan untuk respons positif tentang bayinya melalui ucapan maupun sikap dan tindakan pada ibu serta keluarga
- d. Memberitahu ibu untuk mengatur jarak kehamilan (Fitriani & Sri, 2021).

## **2.2 Konsep Peran Orang Tua terhadap *Sibling Rivalry***

### **2.2.1 Pengertian peran**

Peran adalah suatu tugas yang diemban seseorang yang akan dipertanggung jawabkan hasilnya dikemudian hari. Peran merupakan aspek dinamis dari status (kedudukan). Apabila seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sesuai dengan status yang dimilikinya, maka dapat dikatakan telah menjalankan peranannya. Maka peranan yang merupakan bentuk tingkah laku yang diharapkan dari orang yang memiliki kedudukan atau status. Antara

kedudukan dan peran tidak dapat dipisahkan. Tidak ada peranan tanpa kedudukan. Kedudukan tidak berfungsi tanpa peran (Suparyanto, 2011).

Menurut (Sulastri & Ahmad Tarmizi, 2017) peran adalah aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka ia menjalankan suatu peranan serta peran merupakan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu.

Peran merupakan tugas yang dilakukan seseorang serta dipertanggung jawabkan hasilnya kemudian hari. Peranan juga merupakan bentuk tingkah laku yang diharapkan dari orang yang memiliki kedudukan yang memiliki fungsi. Sehingga peran orang tua sangat penting dan dibutuhkan karena orang tua merupakan penyebab salah satu dalam terjadi *sibling rivalry*. Peran orang tua dengan memberikan kasih sayang dan cinta secara merata atau adil bagi anak merupakan salah satu peran untuk memperkecil munculnya *sibling rivalry*, Semakin tinggi peran orang tua dan kecerdasan emosi anak semakin rendah *sibling rivalry* yang terjadi pada anak (Noviana, 2019).

### **2.2.2 Peran dalam keluarga**

Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku interpersonal, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan individu dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan individu dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat.

Berbagai peranan yang terdapat di dalam keluarga adalah sebagai berikut :

a. Peranan Ayah

Ayah sebagai suami dari istri dan anak-anak, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan pemberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya.

b. Peranan Ibu

Sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya.

c. Peranan Anak

Anak-anak melaksanakan peranan psikosial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual (Suparyanto, 2011).

### **2.2.3 Faktor yang mempengaruhi peran orang tua**

a. Usia

Usia juga mempengaruhi respon menjadi orang tua, usia istri dan suami yang semakin matang saat menikah maka akan semakin matang perannya menjadi orang tua dan semakin baik pula stimulasi

psikososial yang diberikan. Kedua orang tua yang sudah siap akan membuat perkembangan sosial anak menjadi lebih baik dan terhindar dari *sibling rivalry*.

Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya usia orangtua dan pekerjaan orangtua. Orang tua berumur 26-35 tahun yang mana menurut perkembangan berada pada tingkat masa dewasa awal. Usia ini merupakan salah satu hal yang mempengaruhi seseorang untuk belajar dan menjadi lebih tahu, karena sangat produktif (Wahyu et al., 2017).

Usia manusia dapat dibagi menjadi beberapa rentang atau kelompok dimana masing-masing kelompok menggambarkan tahap pertumbuhan manusia tersebut. Salah satu pembagian kelompok umur atau kategori umur dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI (2009) sebagai berikut :

- 1) Masa balita = 0-5 tahun
- 2) Masa kanak-kanak = 6-11 tahun
- 3) Masa remaja awal = 12-16 tahun
- 4) Masa remaja akhir = 17-25 tahun
- 5) Masa dewasa awal = 26-35 tahun
- 6) Masa dewasa akhir = 36-45 tahun
- 7) Masa lansia awal = 46-55 tahun
- 8) Masa lansia akhir = 56-65 tahun
- 9) Masa manula = 65- atas

b. Pendidikan

Tingkat pendidikan orang tua juga mempengaruhi peran orang tua dalam menghadapi *sibling rivalry*. Pendidikan mempengaruhi pengetahuan yang didapat orang tua dalam informasi peran orang tua terhadap *sibling rivalry*. Artinya, faktor yang mempengaruhi kurangnya pengetahuan adalah informasi yang kurang atau tidak adekuat. Sehingga tingkat pendidikan yang kurang memadai memungkinkan pemahaman tentang stimulasi kurang efektif dan kurang terlaksana.

Tingkat pendidikan adalah *level* atau tingkat suatu proses yang berkaitan dalam mengembangkan semua aspek kepribadian dalam diri manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya serta keterampilan. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan sikap serta tingkah laku seseorang terhadap nilai-nilai yang baru diperkenalkan (Anggraeni & Sipayung, 2019).

c. Pengetahuan

Pengetahuan adalah sumber informasi. Artinya, faktor yang mempengaruhi kurangnya pengetahuan adalah informasi yang kurang atau tidak adekuat. Responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik dipengaruhi oleh terpaparnya informasi yang benar dan adekuat tentang *sibling rivalry* (Anggraeni & Sipayung, 2019).

d. Pengalaman

Pengalaman adalah peristiwa yang pernah dirasakan atau dialami individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Semakin banyak individu berinteraksi dengan lingkungan maka akan semakin baik pula individu tersebut dalam mengambil sebuah sikap dalam berperilaku. Seorang ibu yang pernah mengalami *sibling rivalry* pada anaknya, biasanya akan lebih baik dalam bersikap dan berperilaku terhadap *sibling rivalry*.

e. Budaya

Dilihat dari budaya, masih banyak dalam keluarga dengan budaya patriaki. Pengasuhan anak hanya dilakukan oleh seorang ibu. Sedangkan tugas para ayah semata hanya untuk bekerja mencari nafkah, padahal peran ayah juga memberi banyak pengaruh pada anak. Ayah yang terlibat aktif dalam pengasuhan anak di masa kecilnya akan mendorong anak lebih berprestasi secara akademis di masa dewasanya. Dalam pengasuhan tersebut dibutuhkan pemahaman khusus atau pengetahuan mengenai pengasuhan anak demi tercapainya perkembangan anak di masa depan (Marhamah & Fidesrinur, 2021).

f. Media massa

Media massa adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi. Media massa mudah untuk diakses secara *online* sehingga pembaca lebih mudah untuk mempelajari. Media massa dapat berupa media cetak maupun

elektronik, contohnya video, *e-booklet*, leaflet, poster, dan lain sebagainya. Adanya informasi baik yang diberikan melalui media cetak maupun elektronik tentunya dapat membantu meningkatkan pengetahuan, sikap, serta perilaku terhadap peran orang tua mengenai *sibling rivalry* pada anak usia dini (Anggraeni & Sipayung, 2019).

#### **2.2.4 Peran orang tua berdasarkan prinsip peran menghadapi *sibling rivalry***

- a. Peran tersebut sejalan dengan prinsip peran keluarga atau orang tua menurut Marhamah & Fidesrinur, (2021) yakni orang tua sebagai:
  - 1) *Modelling* merupakan contoh dari orangtua dalam memberikan teladan bagi anak tentang menjalankan nilai-nilai spiritual atau agama dan norma yang berlaku di masyarakat.
  - 2) *Organizing* yaitu orang tua memberikan peran dalam mengatur, mengontrol, merencanakan, bekerja sama dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi, meluruskan struktur dan sistem keluarga dalam rangka membantu menyelesaikan hal-hal yang penting serta memenuhi semua kebutuhan keluarga.
  - 3) *Teaching* yakni orang tua sebagai guru yang mempunyai tanggung jawab dalam mengawasi, mendorong, membimbing, serta mengajarkan anak tentang nilai spiritual, moral, sosial serta mengajarkan prinsip-prinsip kehidupan sehingga anak memahami dan melaksanakannya.

- b. Menurut (Noviana, 2019) peran orang tua untuk menghindari *sibling rivalry* dalam keluarga antara lain:
- 1) Memberikan cinta dan perhatian serta perilaku yang adil kepada anak
  - 2) Mempersiapkan anak yang lebih tua terhadap kelahiran adik baru agar tidak ada kecemburuan antara anak
  - 3) Memperhatikan pada perilaku protes anak terhadap kesalahan yang dibuat orang tua
  - 4) Sharing antara anak dan orang tua
- c. Menurut (Putri & Budiartati, 2020) peran orang tua dalam mengembangkan pribadi anak adalah:
- 1) Mendampingi, yaitu dengan cara memberikan pendampingan dalam proses perkembangan anak agar anak bertumbuh sesuai dengan harapan orang tua
  - 2) Menjalinkan komunikasi, supaya segala minat, harapan, dan keinginan antara orang tua dan anak dapat tersalurkan dengan baik melalui komunikasi
  - 3) Memberikan kesempatan, yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba, mengeksplorasi, dan memberikan kesempatan anak untuk memberikan pendapatnya
  - 4) Mengawasi, pengawasan yang diberikan dengan tujuan agar anak masih dapat dikontrol dan diarahkan
  - 5) Mendorong atau memberikan motivasi setiap individu memerlukan dorongan dan motivasi, motivasi diberikan kepada anak agar selalu mempunyai keinginan untuk mencapai atau mempertahankan hal-hal yang ingin dicapai oleh anak

- 6) Mengarahkan, orang tua memiliki peran dalam mengarahkan anak-anak mereka agar anak selalu dalam arahan yang benar sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh orang tua.
- d. Menurut (Putri & Budiartati, 2020) mengungkapkan peran dari orang tua adalah:
- 1) Memelihara kesehatan fisik dan mental anak
  - 2) Meletakkan dasar kepribadian yang baik
  - 3) Memberikan bimbingan dan memotivasi anak untuk mengembangkan diri
  - 4) Memberikan fasilitas mengenai sarana dan prasarana yang memadai bagi pengembangan diri anak
  - 5) Menciptakan keadaan yang nyaman, aman, dan kondusif bagi pengembangan diri anak.

### **2.2.5 Upaya orang tua dalam menghadapi *sibling rivalry***

Terdapat tiga contoh kejadian yang memicu timbulnya *sibling rivalry* pada anak usia dini, dan bagaimana upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasinya adalah sebagai berikut:

- a. Upaya yang dilakukan ketika melihat anak sedang bertengkar

Melerai kedua anak yang sedang bertengkar, serta menengahi perkelahian anak tersebut. Upaya-upaya dalam mencegah terjadinya perkelahian anak dengan memisahkan anak-anak yang sudah terlihat seperti akan terjadi perkelahian antara anak.

- b. Upaya yang dilakukan ketika melihat anak sedang marah-marah

Membiarkan anak untuk meluapkan marah- marahnya dulu karena anak yang sedang marah artinya sedang meluapkan emosinya dan dengan begitu anak akan belajar untuk mengontrol emosi yang terjadi pada dirinya.

Kemudian setelah anak dibiarkan untuk meluapkan emosinya dengan marah-marah, orang tua datang ke anak dan menanyakan kepada anak apa yang sebenarnya terjadi sehingga anak menjadi marah-marah dan setelah itu anak diberikan solusi atau pengertian terhadap apa yang menjadi alasan dia marah-marah.

- c. Upaya yang dilakukan ketika melihat anak cemburu karena orang tua yang sedang mengurus saudara kandungnya

Memberikan sebisa mungkin perhatian secara adil kepada anak-anaknya. Selain itu sebelumnya anak-anak sudah dibekali pemahaman dan pengertian akan kelahiran adik dalam kehidupannya (Putri & Budiartati, 2020).

## **2.3 Konsep Media Edukasi *E-Booklet***

### **2.3.1 Pengertian *e-booklet***

*E-Booklet* adalah buku saku berbasis elektronik. Dengan media pembelajaran *e-booklet*, materi pembelajaran disajikan dalam format yang ringkas, menyenangkan, mudah diakses dengan gambar. *E-booklet* adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan bantuan seorang pendidik atau belajar mandiri (Violla, Rahma, 2021).

*Booklet* adalah bahan pembelajaran yang berasal dari dua kata, yaitu *book* yang berarti buku dan *leaflet* yang berarti lembaran kertas yang mengandung pesan tentang informasi suatu hal. *Booklet* adalah buku kecil yang dapat mengedukasi pembaca serta disajikan dengan desain dan tampilan sederhana, menarik, berisi gambar, dan tulisan dengan materi terbatas. Sedangkan *e-booklet* merupakan *booklet* yang dikemas dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti *handphone* maupun komputer (Amalia et al., 2020).

### **2.3.2 Ciri-ciri *e-booklet***

- a. Memiliki ukuran yang lebih kecil
- b. Buku kecil berbasis elektronik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran
- c. Informatif
- d. Menyajikan materi dalam bentuk ringkasan dan memiliki desain gambar yang menarik
- e. Mudah untuk pembelajaran
- f. Ringkas dengan gambar yang menarik (Violla, Rahma, 2021).

### **2.3.3 Komponen-komponen *e-booklet***

- a. Cover

Rancangan *e-booklet* dibuat menarik agar dapat memberikan rangsangan pada pembaca untuk membuka halaman selanjutnya.

- b. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Pada bagian kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, memandu pembaca agar dapat mengetahui standar kompetensi yang harus mereka capai pada pembelajaran.

- c. Peta Konsep

Bagian peta konsep menjelaskan konsep-konsep inti yang akan dipelajari pada materi. Tujuan pemaparan peta konsep pada bagian awal ini adalah agar pembaca dapat mengklasifikasikan konsep-konsep yang dapat mereka konstruksi dari fenomena terkait materi yang dipelajari.

d. Materi

Pada bagian materi *e-booklet* ini disajikan berbagai macam gambar dan kasus, agar pembaca dapat dilatih menemukan konsep yang tepat.

e. Evaluasi.

Bagian evaluasi berisikan soal dan pembahasan terhadap materi yang disampaikan untuk melatih pembaca lebih memahami isi materi (Violla, Rahma, 2021).

#### **2.3.4 Kelebihan *e-booklet***

*E-Booklet* sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik yaitu dari segi biaya tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dan dapat diakses dimanapun dengan mudah karena tersedia dalam bentuk *online*.

Kemudian media pembelajaran *e-booklet* tidak mudah hilang dan mudah diakses oleh pembaca melalui jaringan internet. Penggunaan media pembelajaran *e-booklet* efektif untuk meningkatkan pengetahuan karena dilengkapi dengan penjelasan yang ringkas dan sistematis, serta gambar sebagai ilustrasi, yang mempermudah pemahaman terhadap konsep maupun fakta mengenai materi edukasi (Jeklin, 2016).

#### **2.3.5 Sifat *e-booklet***

- a. Informatif
- b. Desainnya yang menarik
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu

- d. Memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Violla, Rahma, 2021).

## **2.4 Konsep Media Edukasi Video**

### **2.4.1 Pengertian video**

Media video merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk bunyi dan visual. Dibandingkan dengan alat peraga lainnya, video yang melibatkan indra paling banyak digunakan, yang dapat dilihat dan didengar oleh penonton. Video adalah media elektronik yang menggabungkan teknologi audiovisual untuk menciptakan tayangan yang dikemas dengan menarik dan menghibur (Nurwahidah et al., 2021).

Media video dalam memberikan pendidikan kesehatan yang tepat dan menarik dalam menyampaikan informasi mempengaruhi hasil dari pendidikan kesehatan. Media video menampilkan gambar yang bergerak, tulisan, dan terdapat suara yang menjelaskan mengenai gambar yang ditampilkan, sehingga dapat menarik perhatian dari sasaran pendidikan kesehatan. Media video menampilkan materi-materi secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami, hal ini dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan responden (Mulyadi et al., 2018).

### **2.4.2 Media video memiliki fungsi**

- a. Fungsi atensi adalah untuk menarik perhatian pada media video, mengarahkan perhatian penonton pada materi video yang sedang diputar.

- b. Fungsi emosional adalah kemampuan media video untuk membangkitkan emosi dan sikap penontonnya.
- c. Fungsi kognitif mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensasi adalah untuk memberikan konteks bagi pendengar yang kurang mampu mengatur dan mengingat informasi yang diperoleh (Nurwahidah et al., 2021).

#### **2.4.4 Kelebihan penggunaan video sebagai media edukasi**

- a. Penggunaan waktu yang efisien
- b. Kesempatan belajar yang lebih aktif
- c. Video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas
- d. Gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi (Nurwahidah et al., 2021).

#### **2.4.5 Unsur-unsur media video**

- a. Teks

Teks terdiri dari unit-unit bahasa yang digunakannya. Satuan-satuan bahasa ini adalah satuan gramatikal, seperti klausa atau kalimat, tetapi tidak didefinisikan dalam istilah panjang kalimat. Teks kadang-kadang digambarkan sebagai sejenis kalimat super, yang merupakan unit tata bahasa yang lebih panjang dari satu kalimat yang saling terkait.

b. Gambar (*Image*).

Gambar dapat meringkas serta menyajikan data kompleks dengan cara baru dan lebih bermanfaat. Gambar juga dapat digunakan sebagai ikon, jika digabungkan dengan teks, untuk menampilkan berbagai opsi yang dapat dipilih atau gambar dapat menjadi layar penuh, bukan teks, tetapi masih memiliki beberapa bagian yang bertindak sebagai pemicu yang ketika diklik akan mengungkapkan objek atau kegiatan *multimedia* lainnya.

c. Suara (*Audio*)

Suara (*audio*) disebabkan oleh perubahan tekanan udara yang mencapai gendang telinga manusia.

d. Animasi

Penggunaan animasi dalam komputer dimulai dengan ditemukannya perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti ilustrasi pada komputer, dan perubahan dari satu gambar ke gambar berikutnya untuk membentuk suatu komposisi yang utuh (Nurwahidah et al., 2021).

#### **2.4.6 Peran video dalam pembelajaran**

Belajar tentang efek media video akan menjangkau manusia lebih cepat daripada media lain. Karena tampilan merupakan bentuk *focal light*, maka dapat mempengaruhi pikiran dan emosi seseorang. Video merupakan media yang tepat untuk berbagai disiplin ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, atau bahkan pembelajaran individu. Hal ini dapat dimaklumi karena media video

pendidikan dapat digunakan sebagai perantara yaitu keterlibatan yang lebih besar dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih dalam dan mudah (Nurwahidah et al., 2021).

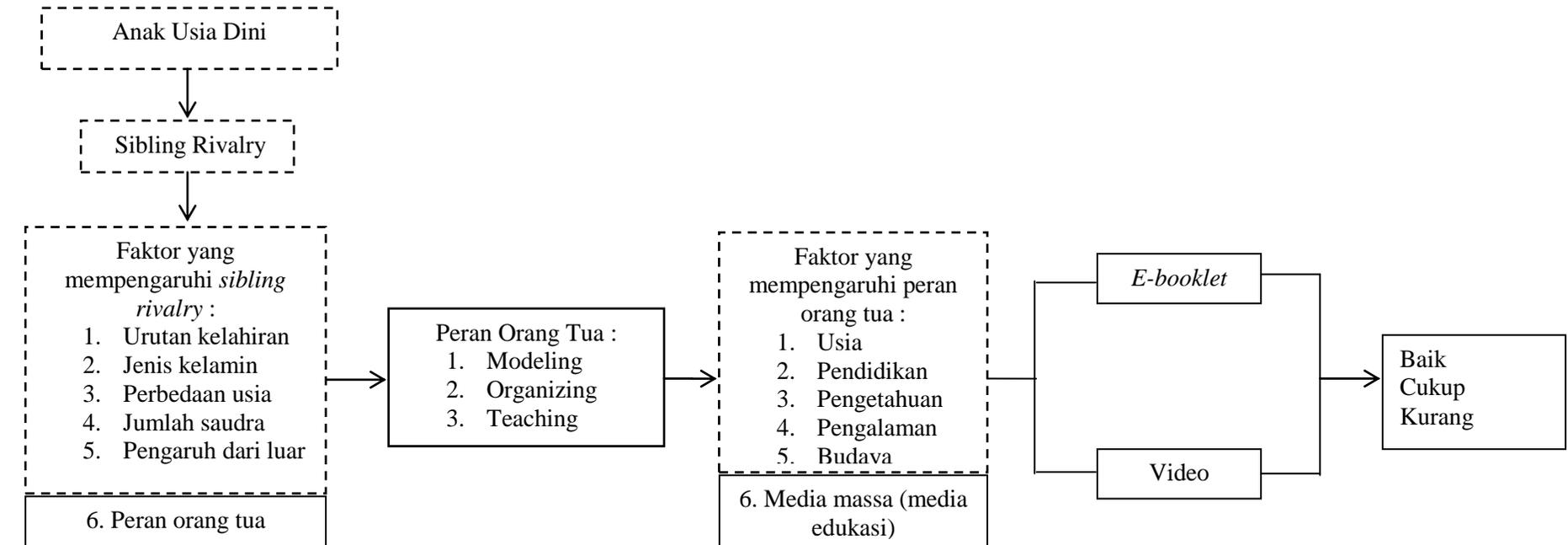
## **2.5 Efektifitas Media Edukasi *E-booklet* dan Video dalam Peran Orang Tua**

Pendidikan dapat diberikan menggunakan beberapa media, seperti video dan *e-booklet*. Pendidikan kesehatan menggunakan media edukasi *e-booklet*, dapat meningkatkan pengetahuan dan partisipasi dalam peran orang tua terhadap *sibling rivalry* pada anak usia dini. *E-booklet* juga dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan dan sikap, serta perilaku dibandingkan dengan media visual seperti poster. Media *e-booklet* digunakan untuk mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui kemudian mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang baik dan pendorong untuk melakukan sesuatu yang baru.

Media penyuluhan dengan video memberikan stimulus terhadap mata (penglihatan) dan telinga (pendengaran), sedangkan media cetak hanya menstimulasi indra mata (penglihatan). Mengingat pentingnya pendidikan kesehatan maka perlu adanya metode pembelajaran atau inovasi baru agar responden dapat menerima pesan kesehatan dengan baik. Dalam pendidikan kesehatan, banyak media yang digunakan untuk menunjang efektivitas pendidikan kesehatan. Media video adalah media yang jarang digunakan dalam pendidikan kesehatan maupun pembelajaran. Pemberian pengetahuan lebih menarik jika disampaikan dengan metode dan media menarik pula.

Video memberikan kontribusi yang sangat besar dalam perubahan perilaku masyarakat. Media ini memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan, sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal. Hasil tersebut dapat tercapai karena pancaindera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75% sampai 87%) sedangkan 13% sampai 25% pengetahuan diperoleh atau disalurkan melalui indera yang lain (Hidayatullah, 2017). Penggunaan alat bantu media edukasi dapat memberikan perbedaan dalam salah satu pembelajaran bagi orang tua mengenai peran orang tua terhadap *sibling rivalry* (Violla, Rahma, 2021). Pemberian media edukasi efektif bila diberikan selama  $\pm$  satu minggu serta pemberian media edukasi diberikan setiap hari secara berturut-turut (Sabarudin et al., 2020).

## 2.6 Kerangka Konsep



Keterangan :

- : Diteliti
- : Tidak diteliti
- : Berpengaruh
- : Berhubungan

**Gambar 2.1** Kerangka konsep penelitian perbedaan media edukasi video dengan *e-booklet* terhadap peran orang tua mengenai *sibling rivalry* pada anak usia dini.

## **2.7 Hipotesis**

$H_0$  : Tidak ada perbedaan media edukasi video dengan *e-booklet* terhadap peran orang tua mengenai *sibling rivalry* pada anak usia dini.

