

BAB 2

TINTAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep edukasi berbasis youtube

2.1.1 Pengertian *youtube*

Youtube merupakan media sosial yang digunakan untuk mengupload video, menonton berbagai video, dan juga bisa berbagi video yang dimana video itu bisa dilihat oleh semua orang. Riset dari datareportal menunjukkan bahwa Di Indonesia, media sosial *Youtube* ini sangat banyak dikonsumsi dengan total pemakainya hingga 139 juta penduduk sebanding 50 persen dari keseluruhan jumlah penduduk pada Tahun 2022. *Youtube* bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Para pelajar *youtube* sebagai alat bantu belajar karena *youtube* sangat disukai dan digemari kalangan pelajar. Belajar menggunakan *youtube* tentu menyenangkan, tidak jenuh dan tidak membosankan (Tresia Monica Tinambunan, 2021).

2.1.2 Pembelajaran dengan media *youtube*

YouTube mempunyai keunggulan sebagai media pembelajaran sebab *YouTube* ialah situs paling populer di dunia internet, praktis digunakan oleh peserta didik dan guru dapat memberikan informasi pendidikan, memfasilitasi untuk diskusi. Dalam pembelajaran melalui *youtube* siswa dapat lebih aktif dan kreatif mampu mengutarakan ide dengan bebas pada saat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Mutoharoh Tryas, 2022).

Di *YouTube*, selain untuk sebagai media hiburan. *YouTube* dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menarik ketertarikan siswa pada pembelajaran, karena

dengan menampilkan video siswa akan lebih fokus dan mudah memahami proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran sangat diperlukan pada pemahaman siswa, mereka lebih cepat paham dengan visualisasi yang terdapat pada video *YouTube*, karena dengan video *YouTube* mereka lebih merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Agastya et al., 2020).

2.1.3 Manfaat penggunaan youtube dalam pembelajaran

Menurut Hendrik, (2023). *Youtube* memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran manfaat *Youtube* dalam proses pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut menurut:

1. *Youtube* membuat pembelajaran jadi bermakna mudah diingat dan mudah dipahami melihat bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Youtube* membuat pembelajaran jadi bermakna mudah diingat dan mudah dipahami teknik seperti ini cocok digunakan pada masa sekarang di era digital saat ini.
2. *Youtube* dapat menjelaskan materi pembelajaran dan mudah dimengerti bahwa manfaat dan video *Youtube* dapat menjelaskan materi sehingga itu sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan materi tersebut pun mudah dimengerti oleh peserta didik.
3. Meningkatkan Pemahaman Peserta didik. Dengan menggunakan *Youtube* pendidik bisa menyediakan video pembelajaran yang mudah diakses oleh peserta didik terkait dengan hal yang belum dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran lebih mudah diakses mudah menyesuaikan diri

4. Dengan memanfaatkan *Youtube*, pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Siswa dapat mengakses video pembelajaran di manapun dan kapanpun. Terbiasa dengan Tren Perkembangan Teknologi.
5. Manfaat berikutnya dari pembelajaran berbasis *Youtube* adalah membuat siswa terbiasa dengan tren perkembangan teknologi sehingga siswa tidak ketinggalan zaman.

2.1.4 Dampak penggunaan *youtube* dalam pembelajaran

1. Dampak positif

Dampak positif pemanfaatan video *YouTube* sebagai metode pembelajaran akan berdampak terhadap kredibilitas lembaga atau situs ini sehingga kepercayaan orang dan penggunaannya semakin meningkat dan tentunya bisa mendatangkan keuntungan untuk semua pihak baik pembuat konten, penyedia layanan dan pemakai video, *YouTube* sendiri ketika dipergunakan dengan baik maka akan memicu kreatifitas yang baik dan juga dapat menguntungkan (Aldin & Sukmawati, 2023).

2. Dampak negatif

Dampak penggunaan media sosial *youtube* terhadap perilaku negatif anak Media sosial *youtube* dikalangan siswa juga memberi dampak yang negatif, seperti membuat anak-anak menjadi malas belajar, merasa ketergantungan dengan media komunikasi internet dan dampak yang paling bahaya dari penggunaan media sosial *youtube* ini yaitu merusak kesehatan mata karena terlalu sering memandangi layar gadget, komputer, dan televisi. Maka dari

itu dalam mengurangi dampak dari penggunaan Media sosial *youtube* ini perlu adanya pengawasan dari Orang Tua dan Guru. (Kurniawati, 2022)

2.2 Konsep pengetahuan

2.2.1 Definisi pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil kegiatan ingin tahu manusia tentang apa saja. Pengetahuan ini bermacam-macam jenis dan sifatnya, ada yang langsung dan ada yang tak langsung, ada yang bersifat tidak tetap (berubah-ubah), subyektif, dan khusus, dan ada pula yang bersifat tetap, obyektif dan umum. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan pendidikan yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. (Darsini et al., 2020)

2.2.2 Tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan menurut Darsini et al., (2020) diklasifikasikan dalam urutan hirarki, yaitu:

1. Tahu (know)

Merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena pada tingkat ini seseorang hanya mampu melakukan recall (mengulang) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2. Memahami (comprehension)

Dapat diartikan suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek dan dapat menginterpretasikannya secara benar. Orang yang sudah memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan.

3. Aplikasi (application)

Merupakan kemampuan dimana seseorang telah memahami suatu objek, dapat menjelaskan dan dapat mengaplikasikan prinsip yang diketahui meskipun pada situasi yang berbeda.

4. Analisis (analysis)

Merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi nyata. Sehingga dapat menggambarkan atau memecahkan suatu masalah.

5. Sintesis (synthesis)

Merupakan kemampuan untuk merangkum komponen-komponen dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam suatu hubungan yang logis, sehingga tersusun suatu formula baru.

6. Evaluasi (evaluation)

Berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek, yang didasarkan pada suatu kriteria yang telah dibuat sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Darsini et al., (2020). Ada tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka

menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai baru diperkenalkan.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru.

4. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

5. Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

6. Kebudayaan

Kebudayaan lingkungan sekitar, apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

2.2.4 Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menayakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang yang ingin diketahui atau diukur dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan responden yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun pertanyaan yang dapat dipergunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan essay dan pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, (multiple choice), betul-salah dan pertanyaan menjodohkan (Darsini et al., 2020).

2.3 Konsep sikap

2.3.1 Pengertian sikap

Sikap menurut Laoli et al., (2022). Bahwa pengertian "sikap merupakan suatu ekspresi perasaan seseorang yang merefleksikan kesukaannya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek. Pendapat ahli psikologi bahwa: "Sikap adalah sebagai suatu kesadaran individu yang menentukan perbuatan-perbuatan yang nyata ataupun yang mungkin akan terjadi dalam kegiatan-kegiatan sosial .

konsep sikap ini tampak bahwa sikap itu selalu terarahkan pada suatu hal atau suatu obyek di dalam sikap mempunyai tiga aspek pokok, yaitu: Pertama, Aspek Kognitif, aspek yang berhubungan dengan gejala yang mengenai fikiran yang merupakan pengolahan, pengalaman dan keyakinan Kedua, Aspek Afektif, aspek yang merupakan suatu proses yang menyangkut perasaan-perasaan tertentu Dan Ketiga Aspek Konatif, Suatu aspek yang berwujud suatu proses tendensi atau kecenderungan untuk berbuat sesuatu pada obyek

2.3.2 Komponen sikap

Model Sikap Tri Komponen merupakan salah satu dari beberapa model sikap yang diungkapkan oleh Fajri et al., (2022). Model sikap terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Komponen kognitif

Pengalaman dan pengetahuan seseorang tentang item yang diperoleh orang tersebut dari berbagai sumber digabungkan untuk menghasilkan sikap terhadap komponen kognitif. Keyakinan pada merek akan dihasilkan dari komponen kognitif.

2. Komponen afektif Elemen

ini berkaitan dengan bagaimana perasaan pelanggan tentang sesuatu. Emosi-emosi ini menghasilkan penilaian terhadap emosi-emosi tersebut, yang dapat dinyatakan sebagai sensasi suka atau tidak suka, sangat baik atau tidak begitu baik. Penilaian emosi menghasilkan penilaian produk, yang mempengaruhi niat perilaku.

3. Komponen Konatif

Komponen konatif merupakan suatu ekspresi dari niat seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.3.3 Tingkatan sikap

Ada beberapa tingkatan sikap menurut Irawan et al., (2022). Yaitu:

1. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

2. Merespon (*responding*)

Memberikan jawaban bila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan serta mengaplikasikannya adalah suatu indikasi dari sikap.

3. Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi tingkat tiga. Misalnya, seorang ibu yang mengajak ibu yang lain (tetangganya, saudaranya dan sebagainya) untuk pergi ke posyandu atau hadir dalam pembekalan penyuluhan.

4. Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

2.3.4 Faktor yang mempengaruhi sikap

Faktor yang mempengaruhi sikap seseorang yaitu pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama serta pengaruh faktor

emosional, sedangkan menurut (Priyatna Yudiansah, 2022). Perilaku seks remaja dipengaruhi oleh adat istiadat, budaya, agama kurangnya informasi dari sumber yang benar, pengetahuan, kurangnya kontrol dari orang tua, kondisi keluarga, status ekonomi dan pengalaman pribadi, perilaku seks seperti masturbasi, percumbuan, seks oral dan seks anal dan hubungan seksual adalah perilaku seks yang sering ditemukan dikalangan remaja saat ini.

2.3.5 Cara mengukur sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan dengan menilai pernyataan sikap sesuatu mengenai objek sikap yang hendak diungkap. Pernyataan sikap mungkin atau mengatakan hal-hal yang positif mengenai objek sikap, yaitu kalimatnya beraifat mendukung atau memihak pada objek sikap. Pernyataan ini disebut dengan pernyataan yang *favorable*. Sebaliknya pernyataan sikap mungkin pula berisi hal-hal negatif mengenai objek sikap yang bersifat tidak mendukung maupun kontra terhadap objek sikap (Irawan et al., 2022).

2.4 Konsep Remaja

2.4.1 Definisi Remaja

Masa remaja adalah era dimana seseorang bertransisi dari masa kanak-kanak ke kedewasaan. Masa remaja kadang-kadang dianggap sebagai perpanjangan masa kanak-kanak sebelum dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosional dan sosial (Anggraini et al., 2022). Di masa remaja ini anak-anak ingin mencoba menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri, namun pada masa ini seringkali anak-anak masih belum bisa berdamai dengan diri sendiri Pada masa peralihan ini anak-anak masih saja menciptakan kesalahan yang mengakibatkan

timbulnya rasa khawatir dari orang tua serta lingkungan yang ada disekitarnya (Kartinaningsih & Ulil Hidayah, 2022).

2.4.2 Pengelompokan tahap perkembangan remaja

Terdapat tiga tahapan dalam perkembangan remaja menurut Pratama & Sari, (2021). Yaitu:

1. Remaja Awal

Seorang remaja pada tahap ini, usia 10 hingga 12 tahun, menjadi seseorang yang masih takjub dengan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mengembangkan pemikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang Ichsanudin & Gumantan, (2020). Hanya dipeluk oleh lawan jenis, sudah berfantasi tentang erotisme. Hipersensitivitas ini berjalan seiring dengan penurunan kendali atas "ego". Hal ini membuat sulit bagi orang dewasa muda untuk memahami.

2. Remaja Madya

Tahap ini berusia 13-15 tahun. Pada tahap ini, remaja sangat membutuhkan teman. Ia senang banyak teman yang menyukai mereka. Ada kecenderungan "narsis" untuk mencintai diri sendiri dengan menyukai teman yang memiliki kualitas yang sama. Juga, bingung karena tidak tahu harus memilih yang mana: sensitif atau acuh tak acuh, ramai atau sepi, optimis atau pesimis, idealis atau materialistis, dan lain-lain. Remaja laki-laki harus membebaskan diri dari Oedipus complex (perasaan cinta pada ibu sendiri dimasa kanak-kanak) dengan memperdalam hubungan dengan geng lawan jenis

3. Remaja Akhir

Fase ini (16-19 tahun) merupakan fase pematangan menuju pertumbuhan ditandai dengan tercapainya lima hal berikut:

- 1) Tumbuhnya minat terhadap fungsi-fungsi akal.
- 2) Ego mencari peluang untuk terikat dengan orang lain dan mendapatkan pengalaman baru.
- 3) Ia membentuk identitas seksual yang tidak akan pernah berubah lagi.
- 4) Keegoisan (terlalu egois) digantikan oleh keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain.
- 5) Membangun "tembok" yang memisahkan diri pribadi dan masyarakat umum.

2.4.3 Karakteristik perkembangan remaja

Menurut Wulandari, (2020). Terdapat 5 karakteristik pertumbuhan dan perkembangan pada remaja:

1. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan meningkat cepat dan mencapai puncak kecepatan. Pada fase remaja awal (11-14 tahun) karakteristik seks sekunder mulai tampak, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, pertumbuhan rambut ketiak, atau rambut pubis. Karakteristik seks sekunder ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan pada tahap remaja akhir (17-20 tahun) struktur dan pertumbuhan reproduktif hampir lengkap dan remaja telah matang secara fisik.

2. Kemampuan berpikir

Pada tahap awal remaja mencari-cari nilai dan energi baru serta membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang jenis kelaminnya sama. Sedangkan pada remaja tahap akhir, mereka telah mampu memandang masalah secara komprehensif dengan identitas intelektual sudah terbentuk.

3. Identitas

Pada tahap awal, ketertarikan terhadap teman sebaya ditunjukkan dengan penerimaan atau penolakan. Remaja mencoba berbagai peran, mengubah citra diri, kecintaan pada diri sendiri meningkat, mempunyai banyak fantasi kehidupan, idealistis. Stabilitas harga diri dan definisi terhadap citra tubuh serta peran jender hampir menetap pada remaja di tahap akhir.

4. Hubungan dengan orang tua

Keinginan yang kuat untuk tetap bergantung pada orangtua adalah ciri yang dimiliki oleh remaja pada tahap awal. Dalam tahap ini, tidak terjadi konflik utama terhadap kontrol orang tua. Remaja pada tahap pertengahan mengalami konflik utama terhadap kemandirian dan kontrol. Pada tahap ini terjadi dorongan besar untuk emansipasi dan pelepasan diri. Perpisahan emosional dan fisik dari orangtua dapat dilalui dengan sedikit konflik ketika remaja akhir

5. Hubungan dengan sebaya

Remaja pada tahap awal dan pertengahan mencari afiliasi dengan teman sebaya untuk menghadapi ketidakstabilan yang diakibatkan oleh perubahan

yang cepat; pertemanan lebih dekat dengan jenis kelamin yang sama, namun mereka mulai mengeksplorasi kemampuan untuk menarik lawan jenis. Mereka berjuang untuk mengambil tempat di dalam kelompok; standar perilaku dibentuk oleh kelompok sebaya sehingga penerimaan oleh sebaya adalah hal yang sangat penting. Sedangkan pada tahap akhir, kelompok sebaya mulai berkurang dalam hal kepentingan yang berbentuk pertemanan individu. Mereka mulai menguji hubungan antara pria dan wanita terhadap kemungkinan hubungan yang permanen.

2.4.4 Faktor penyebab perubahan sikap remaja

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi sikap remaja, diantaranya pengalaman pribadi, kebudayaan, pengaruh orang lain yang dianggap penting, media massa, pendidikan, dan faktor emosional. Sikap tumbuh remaja diawali dari pengetahuan yang dipersepsikan sebagai sesuatu hal yang baik (positif) maupun tidak baik (negatif), kemudian diinternalisasikan ke dalam dirinya, dari apa yang diketahui tersebut akan mempengaruhi pada perilaku remaja tersebut (Ari & Raharjo, 2021).

2.5 Konsep *cybersex*

2.5.1 Definisi *cybersex*

Cybersex adalah aktivitas seksual yang dilakukan melalui media komunikasi elektronik, seperti internet atau telepon seluler yang berupa pesan teks, gambar, atau video bersifat seksual antara dua orang atau lebih yang berada di lokasi yang berbeda (Lonyka, 2021). *Cybersex* adalah aktivitas untuk mengakses konten pornografi di internet yang terlibat dalam real-time, seperti percakapan

tentang seksual online dengan orang lain dan mengakses multimedia software (Juditha, 2020). Tujuan seseorang melakukan *cybersex* adalah untuk kesenangan seksual dan untuk dapat merasakan orgasme, baik itu hanya dengan perilaku *cybersex* seperti berfantasi melalui alam pikiran atau bisa juga diimbangi dengan melakukan onani atau masturbasi (Syaer et al., 2024).

Salah satu fenomena yang berkembang dan dikenal dalam masyarakat modern di seluruh dunia adalah *cybersex*. *Cybersex* bukan merupakan topik baru, namun keberadaannya semakin ikut berkembang. Banyaknya orang yang menggunakan internet untuk *cybersex* telah meningkat 10 tahun terakhir ini. Hal ini berdampak serius pada dorongan seksual pengguna, karena seringkali tidak mampu menahan dorongan seksual karena sajian seks di internet tersebut (Juditha, 2020).

2.5.2 Aspek-aspek *cybersex*

Terdapat 5 aspek dari perilaku *cybersex* yaitu menurut (Puteri & Sumaryanti, 2021) sebagai berikut:

1. Aspek yang pertama atau OSC mengukur masalah seperti pengontrolan perilaku *cybersex*, obsesi dan konsekuensi akibat perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh individu
2. Aspek yang kedua yaitu OSB-S mereka yang terlibat lebih dalam bentuk 'sosial' dari perilaku *cybersex* seperti melakukan obrolan di chat rooms dan bertukar pesan berisi konten seksual
3. Aspek ketiga OSB-I ini ingin mengetahui kategori pelaku *cybersex*. Pelaku/individu yang melakukan *cybersex* secara sosial (OSB-S) adalah mereka yang terlibat lebih dalam bentuk 'sosial' dari perilaku *cybersex*

seperti melakukan obrolan di chat room dan bertukar pesan berisi konten seksual sementara pada kategori OSB-I, perilaku *cybersex* yang dilakukan lebih individual seperti menonton pornografi secara daring

4. Aspek keempat/OSS mengukur biaya-biaya atau materi dalam bentuk uang yang dihabiskan untuk melakukan *cybersex* seperti berlangganan situs pornografi atau situs lain yang menyediakan konten seksual serta membeli produk-produk seksual secara daring.
5. Aspek yang terakhir mengukur minat keterlibatan dalam perilaku *cybersex* seperti memberi markah situs-situs yang menyediakan konten seksual serta frekuensi individu terlibat dalam perilaku *cybersex*

2.5.3 Klasifikasi

Terdapat lima kategori klasifikasi perilaku pelecehan seksual menurut Bintari, (2024):

1. Komentar atau perilaku seksis;
2. Ajakan untuk melakukan aktivitas seksual dengan janji atau imbalan;
3. Rayuan seksual yang tidak pantas dan menyinggung, tetapi tidak ada sanksinya
4. Paksaan untuk melakukan aktivitas seksual dengan ancaman hukuman; dan
5. Kejahatan dan pelanggaran seksual. Setelah melakukan uji coba yang ekstensif, muncul saran

2.5.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi *cybersex*

Bentuk ini merupakan faktor – faktor yang mempengaruhi *Cybersex* menurut Hani et al., (2020).:

1. Faktor yang pertama adalah rasa ingin tahu
2. faktor emosional serta kepuasan yang didapatkan
3. Faktor selanjutnya status atau harga diri.
4. Faktor mudahnya penggunaan internet
5. Faktor pelampiasan hasrat seksual yang tidak beresiko .

Ada beberapa faktor yang mendorong penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual menurut (Musarrofa & Sa'adah, (2024).:

1. Anonimitas dan privasi

Penggunaan internet dapat menawarkan anonimitas dan privasi yang dapat diberikan oleh internet sebagai media penyaluran hasrat seksual. Dalam lingkungan online, individu dapat merasa lebih aman, lebih terbuka, dan bebas berbicara dengan pengguna lain untuk berbagi perasaan intim dan mengekspresikan hasrat seksual tanpa takut dicemooh atau dihakimi oleh orang lain

2. Kemudahan dan keterjangkauan akses internet (*Accessibility and Affordability of Internet Sexual*)

Internet memberikan kemudahan dan keterjangkauan akses yang besar terhadap berbagai jenis konten seksual. Aksesibilitas internet memudahkan pengguna untuk mencari materi dan konten yang berkaitan dengan seksualitas. Banyak situs web dan aplikasi yang menyediakan materi seksual, termasuk video, foto, dan cerita erotis yang dapat menjadi pendorong bagi individu untuk mengeksplorasi dan mengembangkan hasrat seksual.

3. Kurangnya keterampilan sosial Individu yang kurang memiliki keterampilan

sosial seringkali kesulitan dalam menemukan pasangan seksual secara konvensional. Internet menjadi solusi bagi individu tersebut dengan memberikan alternative yang lebih mudah dan aman.

4. Dorongan seksual yang tinggi

Penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual dapat memberikan pengalaman dan sensasi yang lebih intens. Fitur seperti chatting dan video call memungkinkan individu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan memperoleh kepuasan seksual yang lebih instan dan terlibat.

Ada beberapa faktor yang meliputi diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal menurut (Adilah & Winarti, 2022):

1. Faktor internal

Faktor internal, yaitu jenis kelamin, usia, religiusitas, kecerdasan emosional, dan control diri. Sedangkan faktor eksternal yaitu peran keluarga dan pendidik untuk mengarahkan anak dalam memanfaatkan internet dengan positif seperti mencari tugas atau menambah wawasan.

2. Faktor eksternal

Peran keluarga dan pendidik untuk mengarahkan anak dalam memanfaatkan internet dengan positif seperti mencari tugas atau menambah wawasan

2.5.5 Bentuk-bentuk cybersex

ISST mempunyai delapan bentuk perilaku *cybersex*, menurut Juditha, (2020).:

1. *Online sexual compulsivity*: adalah perilaku *cybersex* yang kompulsif atau mengenai masalah seksual online
2. *Online sexual behavioursocial*: adalah perilaku seksual online yang terjadi dalam konteks hubungan sosial atau melibatkan interaksi interpersonal dengan orang lain saat online misalnya chat room, *email*.
3. *Online sexual behaviour-isolated* adalah perilaku seksual yang mengukur faktor secara online terjadi dengan interaksi interpersonal yang terbatas dengan orang lain, misalnya menjelajah situs web, mengunduh pornografi dan lain-lain.
4. *Online sexual spending* yaitu : perilaku yang mengkaji sejauhmana subjek menghabiskan uang untuk mendukung kegiatan seksual *online* mereka.
5. *Interest in online sexual behavior*: yaitu perilaku yang membahas kepentingan umum dalam aktivitas seksual secara *online*.
6. *NonSexual Behavior (IIO SB)* adalah persepsi tentang tingkat keparahan dari aktivitas *cybersex* itu sendiri.

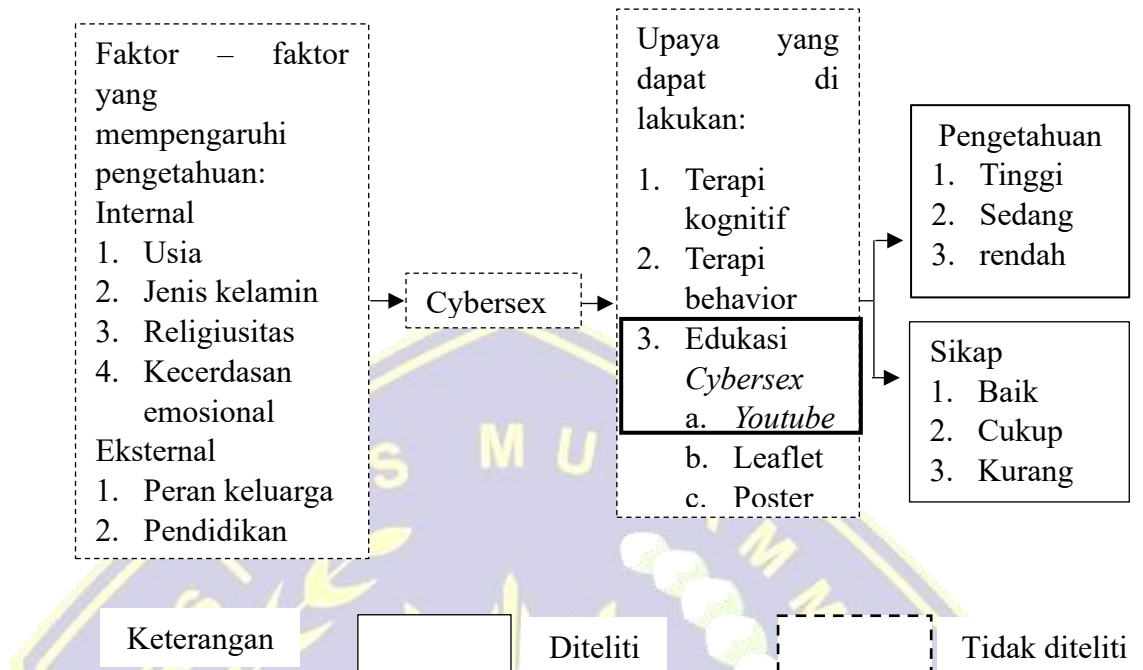
Beberapa bentuk perilaku *Cybersex* menurut Masud, (2024).:

1. Mengakses pornografi di internet (seperti gambar, video, cerita seks, majalah, film, dan games). Mengakses pornografi di internet adalah hal yang paling mudah diakses oleh siapapun, apalagi situs porno yang semakin hari semakin meningkat di internet.

2. Bentuk perilaku *cybersex* yang kedua adalah mengakses media atau software yang tidak harus *online* (seperti menonton vcd/dvd video atau film porno dan memainkan games porno di laptop atau komputer)
3. Bentuk perilaku *cybersex* yang real time dengan pasangan. Berfantasi dengan obrolan erotis bersama teman atau pasangan di ruang obrolan juga banyak diperbincangkan saat ini, bahkan beberapa orang sampai menggunakan kamera web untuk melihat pasangan mereka di ruang obrolan.



2.6 Kerangka konsep



Gambar 2. 1 Kerangka konsep pengaruh edukasi berbasis youtube terhadap pengetahuan sikap cybersex verbal di SMP Negeri 1 Kedungpring

2.7 Penjelasan kerangka konsep

Kerangka konsep adalah hasil pemikiran yang rasional dalam menguraikan rumusan hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari masalah yang diuji kebenarannya (Dewi, 2021). Berdasarkan kerangka konsep tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *cybersex* di antaranya rasa ingin tahu, emosional serta kepuasan, status atau harga diri, mudahnya penggunaan internet, pelampiasan hasrat seksual yang tidak beresiko faktor tersebut mempengaruhi sikap seksualitas terhadap remaja sedangkan upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan edukasi *cybersex*.

2.8 Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya (Siregar et al., 2019).

