

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi sekarang ini telah membawa dampak yang sangat pesat di berbagai aspek kehidupan, yang paling utama pada masalah pendidikan. Lembaga pendidikan formal telah menyelenggarakan proses belajar mengajar dengan tujuan mengembangkan pengetahuan siswa, agar siswa dapat tumbuh dan berkembang sesuai yang diharapkan.

Saat ini tujuan dari pendidikan formal itu sendiri belum sepenuhnya terpenuhi, karena masih terdapat beberapa kasus penyimpangan perilaku yang terjadi di kalangan anak didik berupa kekerasan atau *bullying* yang cukup membutuhkan perhatian banyak pihak. Dengan adanya pendidikan formal di sekolah diharapkan lingkungan ini mampu mengembangkan karakter siswa, cerdas dan memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Namun pada kenyataannya harapan untuk menciptakan generasi yang berbudi pekerti belum sepenuhnya dilakukan serta kurangnya berbagai upaya-upaya dalam pendidikan berkarakter karena masih banyak tindak perilaku *bullying* yang dilakukan siswa.

Bullying merupakan suatu bentuk penindasan yang terjadi di sekolah serta merupakan bentuk arogansi yang terekspresikan melalui tindakan. Siswa-siswa yang menjadi pelaku *bullying* memiliki superioritas untuk melukai orang lain yang dianggap rendah, hina sehingga pelaku *bullying* merasa lebih unggul. Pengetahuan pihak sekolah mengenai *bullying* masih relatif terbatas, terutama

mengenai bentuk-bentuk *bullying*. Program penanganan preventif secara terpadu merupakan langkah yang efektif dilakukan untuk mengatasi *bullying*.

Guru memegang peran yang sangat penting untuk memberikan kesadaran tentang *bullying* dan mengembangkan suatu kebijakan yang tegas dan konsisten terhadap perilaku ini serta meningkatkan ketrampilan dan dukungan baik terhadap pelaku maupun korban sehingga akan tercapai lingkungan yang aman bagi siswa (Widayanti, 2009). Sebagai contoh seorang siswa mendorong bahu temannya dengan kasar, bila yang didorong merasa terintimidasi, apalagi bila tindakan tersebut dilakukan berulang-ulang, maka perilaku *bullying* telah terjadi. Bila siswa yang didorong tak merasa takut atau terintimidasi, maka tindakan tersebut belum dapat dikatakan *bullying* (Sejiwa, 2008).

Pada lingkungan sekolah diharapkan siswa dapat memahami nilai-nilai positif dalam bersosialisasi dengan orang lain. Sekarang ini banyak fenomena kekerasan dan *bullying* di lingkungan sekolah yang sering terjadi ditengarai oleh banyaknya pengaruh dalam pembelajaran yang kurang sesuai dengan norma di lingkungan.

Dari hasil penelitian bahwa beberapa kelompok etnis yang lebih kuat, mereka telah mendominasi kelompok yang lemah. Misalnya, masyarakat adat di Australia pada akhir abad kedelapan belas menjadi sasaran kolonialisme Inggris. Orang Aborigin dilihat sebagai komunitas *superior* menurut persepsi orang – orang yang mempertahankan kepercayaan rasis. Melalui proses transmisi budaya, anak non pribumi merasa adanya penindasan dari rekan – rekan Aborigin. Bukti dari salah satu studi di Australia menunjukkan bahwa memang siswa Aborigin

lebih mungkin mendominasi dibandingkan siswa lain untuk menjadi korban penyalahgunaan verbal karena komunitasnya lebih besar (Rigby, 2003)

Bullying bukanlah hal yang sepele, sebab dari tahun ke tahun korban dari tindakan *bullying* ini terus meningkat. Data yang tercatat oleh *world vision* Indonesia pada tahun 2008 terjadi 1.626 kasus, tahun 2009 meningkat hingga 1.891 kasus, 891 diantaranya kasus di sekolah. Peningkatan kejadian kekerasan bisa jadi karena kesadaran masyarakat lebih tinggi dengan semakin banyaknya liputan media. *Bullying* di sekolah dapat diawali dari berbagai hal bahkan dari hal yang sepele. Misalnya di sebuah sekolah di Bekasi, seorang anak perempuan bunuh diri akibat terus-menerus diejek karena ayahnya tukang bubur. Ada lagi di sebuah sekolah di Jakarta, seorang remaja perempuan diancam dan diintimidasi oleh kakak kelasnya hanya karena tidak mengenakan kaus dalam (Anakbersinar.com).

Pada bulan Juli 2011, terjadi kasus kekerasan yang menimpa seorang siswa salah satu SMA di Jakarta Selatan, SMAN 82, Ade Fauzan Mahfuzah. Ade yang merupakan siswa kelas 1 sekolah tersebut dipukuli oleh sekitar 30 siswa kelas 3, seniornya, hingga dirawat di rumah sakit. Ade dianiaya karena ia berjalan di “jalur Gaza” sebutan jalan di depan kelas anak kelas tiga yang terlarang dilewati oleh anak kelas satu dan dua. Akibat penganiayaan, Ade harus dirawat di rumah sakit karena mulutnya terluka dan mesti mendapat enam jahitan, bagian kepala belakangnya lebam akibat pukulan (Tempointeraktif.com).

Iklim gencet-gencetan di sekolah sebetulnya sudah lama terjadi di Indonesia. Kasus Edo Renaldo salah satu siswa kelas 2 SD di Jakarta Timur itu,

menjadi korban kekerasan di sekolahnya. Bak adegan film gangster, Edo dianiaya oleh 4 temannya di kamar kecil. Tindakan itu tidak membuat bocah-bocah yang ingusan itu puas. Mereka kembali memukuli Edo secara beramai-ramai di kelas sampai akhirnya Edo terkapar tak berdaya. Malam harinya Edo mengalami demam tinggi selama lima hari, kemudian ia meninggal dunia. Memang, terlalu dini menyimpulkan kematian Edo sebagai akibat ulah teman-temannya. Kejadian ini memperlihatkan, betapa kekerasan mudah ditemukan di lingkungan sekolah (KabarIndonesia.com).

Dari hasil penelitian Funk (1995), kekerasan di media elektronik menjadi salah satu faktor utama perilaku agresif dan kekerasan dalam kehidupan nyata. Tayangan kekerasan pada media (televisi, film, internet, dan *video game*) adalah paparan yang paling umum dipelajari anak-anak dan remaja. Salah satu contoh pada paparan kekerasan *video game*, bahwa sifat aktif dari *video game* membuat anak-anak dan remaja menikmati tayangan berbasis media. Pemain *Video game* sebenarnya berpartisipasi dalam tindakan permainan karena harus mengidentifikasi dan kemudian memilih strategi kekerasan. Beberapa peneliti menyatakan, telah terbukti bahwa bermain *video game* kekerasan meningkatkan kognisi negatif, dan mempengaruhi perilaku.

Pada tahun 2011 tingkat kekerasan di Amerika Serikat mencapai sekitar 15 persen sejak tahun 1999 (US Bureau of Justice Statistics, 2001). Paparan kekerasan merupakan salah satu penyebab terjadinya agresi dan kekerasan. Hal ini diyakini bahwa paparan kekerasan telah berulang pada kehidupan nyata. Paparan kekerasan dapat mengubah kognitif, proses afektif, dan perilaku. Pada anak-anak,

paparan tersebut dapat merusak pengembangan keterampilan regulasi emosi yang dapat menyebabkan desentisasi terhadap isyarat yang biasanya memunculkan respon empati, dan meningkatkan kemungkinan perilaku agresif atau kekerasan . Layar kekerasan berbasis media (televisi, film, internet, dan *video game*) adalah sumber yang paling lazim dipelajari untuk anak-anak dan remaja, akibatnya kekerasan meningkat karena perubahan pengelolaan kognitif.

American Psychiatric Assosiation menyebutkan bahwa anak –anak Amerika menghabiskan waktu 28 jam dalam seminggu, sampai usia 18 tahun telah melihat 16.000 simulasi pembunuhan dan 200.000 tindak kekerasan. Terdapat 14 iklan televisi untuk anak-anak dimana iklan tersebut 50-60 kali lebih kejam dari *prime-time* program untuk orang dewasa, dan rata-rata film kartun menayangkan lebih dari 80 tindakan kekerasan per jam (Funk, 2004).

Tayangan kekerasan pada media elektronik di Indonesia ternyata juga sangat luas, ada berbagai bentuk paparan kekerasan yang ditampilkan berupa aktivitas yang bersifat mengancam dengan senjata maupun tidak, melukai, bisa kebetulan maupun disengaja di layar media. Salah satu paparan kekerasan di media adalah tayangan *smack down*, yang ditayangkan pada televisi dan game. *Smack down* ialah acara gulat bebas yang menampilkan gerakan-gerakan, serta adegan-adegan berbahaya. Akibat meniru tayangan tarung bebas versi Amerika atau yang dikenal *smack down*, dua siswa SD Sumpalsari I Jember mengalami luka serius pada kepala dan kaki. Kejadian itu bermula dari keinginan meniru adegan pertarungan layaknya televisi pada saat jam istirahat sekolah. Ariansyah Budi Pratama, siswa kelas V dan Agus, siswa kelas IV bertarung. Ariansyah

mengalami luka serius dikepalanya dan Agus luka lecet dan terkilir di bagian kaki kanan. “Saya bertarung dengan Narendra, teman sekelas. Saya dipiting sampai kepala membentur tembok dan meja kelas sampai luka” kata Ariansyah kepada Tempo. Ini merupakan hal yang tidak bisa dianggap sepele karena sudah banyak korban yang diakibatkan dari acara *smack down*. (<http://www.tempo-interaktif.com>)

Dari survey awal yang telah dilakukan peneliti, anak belajar di sekolah rata-rata 6-7 jam. Sisanya ada waktu yang digunakan untuk bermain *game*. Anak meluangkan waktu untuk bermain *game* rata-rata 1-3 jam per hari. Survey dilakukan di 3 warnet dan *game online* di Jalan Adi Sucipto Manahan Surakarta sepanjang 1 km. Pada hari minggu 23 September 2012, warnet yang menyediakan *game online* tersebut terdapat 20 sekat yang terisi penuh pada siang hari hingga malam yang didominasi anak-anak dan remaja. Rata-rata permainannya berupa *Counter Strike*, *Point Blank* (tembak-tembakan), dan DOT (peperangan).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Hertinjung & Karyani (2012) sebanyak 211 siswa SD di Kecamatan Laweyan memainkan beberapa jenis *game*. Diketahui bahwa banyak dari subjek penelitian memainkan jenis *game* bertema pertempuran. Sebanyak 61 siswa memainkan jenis *game* ini, Sedangkan jenis *game* yang paling sedikit dimainkan yaitu permainan tradisional hanya dimainkan oleh 6 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias untuk bermain *game* bertema pertempuran dari pada jenis *game* berupa permainan tradisional. Sedangkan pada *game* pertempuran telah di paparkan berbagai bentuk kekerasan

yang disajikan secara menarik dalam bentuk peperangan menggunakan senjata dengan berbagi bentuk pisau dan pistol.

Ternyata paparan kekerasan dapat membentuk perilaku yang agresif memodel Teori Bandura (1973) dalam aliran behaviorisme yang menekankan pada komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi memainkan peran penting dalam pembelajaran. Eksperimennya yang sangat terkenal adalah eksperimen *Bobo Doll* yang menunjukkan bahwa anak-anak akan meniru seperti perilaku agresif dari orang dewasa di sekitarnya.

Dari fenomena dan data penelitian di atas yang dilakukan oleh Funk (2004) salah satu penyebab agresi atau perilaku *bullying* adalah paparan kekerasan yang terjadi pada keluarga, lingkungan, dan layar kekerasan berbasis media (televisi, film, internet, dan *video game*) adalah sumber yang paling lazim dipelajari untuk anak-anak dan remaja. Berdasarkan uraian tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian, sehingga di dapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan paparan kekerasan dengan perilaku *bullying*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut peneliti mengambil judul penelitian **“Hubungan Paparan Kekerasan dengan Perilaku *Bullying* di Sekolah Dasar”**.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara paparan kekerasan dengan perilaku *bullying* di Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui tingkat paparan kekerasan di Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui tingkat perilaku *bullying* di Sekolah Dasar
4. Untuk mengetahui sumbangan efektif antara paparan kekerasan terhadap perilaku *bullying* di Sekolah Dasar

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi siswa, dapat memberikan informasi bahwa menyaksikan tayangan kekerasan memberikan dampak memunculkan perilaku kekerasan sehari-hari.
2. Bagi guru dan orang tua, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan kepada orang tua sehingga dapat mencegah anak menghindari bentuk-bentuk paparan kekerasan yang ada. Serta mampu memberi masukan pada guru SD berkaitan dengan hal-hal yang mempengaruhi perilaku *bullying* sehingga guru dapat melakukan pencegahan dan intervensi secara tepat pada anak yang memiliki perilaku *bullying*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk mengembangkan serta memberi informasi penelitian mengenai *bullying*.