BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang begitu cepat, salah satunya adalah perkembangan media sosial internet dikalangan orang dewasa dan anak-anak. Media sosial merupakan media yang memungkinkan para penggunanya untuk bersosialisasi, berinteraksi, mencari hiburan serta untuk berbagi informasi dan menjalin hubungan kerjasama. Internet merupakan salah satu bentuk media sosial yang efisien dan sangat terjangkau, sehingga tidak hanya orang dewasa saja tetapi anak-anak juga dikhawatirkan dapat terpengaruh oleh perkembangan ini karena mudah untuk mengaksesnya.

Menurut Ulinnuha (2013), jumlah pengguna internet setiap hari semakin bertambah, Indonesia termasuk pengguna terbesar di Asia yaitu sebanyak 22,4% dan kebanyakan penggunanya adalah kalangan anak-anak usia 8 sampai 11 tahun. Onursoy (2014), dalam penelitiannya mengatakan bahwa kehadiran internet dikalangan anak-anak dan remaja telah membawa pengaruh terhadap kegiatan yang mereka lakukan, kecenderungan dalam menggunakan internet lebih dari 5-6 jam setiap harinya dapat mengakibatkan mereka menjadi malas.

Menurut Jabbar (2014), dalam penelitiannya, yang paling banyak memainkan game online di internet rata-rata adalah anak sekolah dasar

sebanyak 90,9% sedangkan pada remaja 9,1%. Hal ini bisa dipahami karena anak usia sekolah rasa ingin tahunya tinggi dan merupakan usia yang paling sempurna untuk melakukan modeling terhadap apapun yang ada di lingkungan sekitar.

Pada era modern saat ini kehidupan anak tidak terlepas dari berbagai bentuk media seperti internet, televisi, permainan video game, iPhone, film, majalah, buku, dan koran. Apalagi saat ini perkembangan internet sangat meluas dan banyak memberikan fitur-fitur menarik sehingga menjadi salah satu media yang banyak diminati dikalangan anak-anak. Rata-rata anak menggunakan gadget dan handphone untuk membuka situs internet karena lebih mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun (Kyle, 2015).

Menurut Ekasari & Dharmawan (2012), dampak positif internet untuk anak antara lain, memudahkan dalam mencari informasi secara cepat, menambah wawasan, dan sebagai sarana hiburan. Selain itu internet juga dapat memberikan dampak negatif antara lain, anak membolos sekolah karena asik bermain game online, kurang pengawasan dari orang tua dalam mengakses aplikasi game yang tersedia, berjudi dengan teman melalui game online, menghambur-hamburkan uang untuk pergi ke warnet. Apalagi banyak sekali fitur-fitur internet yang menayangkan tayangan kekerasan seperti yang ada di video game online. Sehingga peran dari orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi anak-anaknya, apalagi anak belum dapat membedakan game online yang boleh diakses dan yang tidak. Karakteristik anak usia sekolah dalam masa pertumbuhannya masih dalam masa meniru orang lain dan meniru apa yang

mereka lihat. Kegiatan yang tidak terkontrol dalam menggunakan internet diduga dapat menimbulkan konsekuesi yang sangat berbahaya (Hapsari, 2016).

Anak usia sekolah dasar mengenal internet dan cara penggunaannya tanpa mengetahui dampak negatifnya. Sehingga menimbulkan banyaknya pemberitaan pada harian koran yang mencatat tidak sedikit kasus kekerasan dan kriminal terjadi yang diduga karena dampak dari internet (Abdullah & Toto, 2006).

Tayangan kekerasan didalam video game online diduga dapat mempengaruhi anak untuk meniru adegan kekerasan yang ada di video, dari banyaknya kasus pertengkaran dengan teman disekolah salah satunya disebabkan karena anak mencoba meniru salah satu tokoh game yang mereka sukai (Hildayani, 2008). Situasi yang sangat mengkhawatirkan apabila sinetron, film dan game anak tidak terlepas dari adegan kekerasan sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan (Rahman, 2013).

Menurut wakil dari komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2012 terdapat 1026 responden yang terdiri dari anak SD, SMP, dan SMA sebanyak 87,6% mengaku pernah mengalami tindakan fisik seperti dipukul, dibully, dihina dan dilukai dengan benda tajam. Kasus kekerasan anak disekolah dasar meningkat hingga 10%, dan sebanyak 78,3% anak mengaku mereka pernah melakukan kekerasan antar teman misalnya memukul, mengejek, dan menendang (Wardah, 2012).

Agresif pada anak merupakan suatu perilaku yang ditunjukan untuk menyerang, menyakiti, atau melawan orang lain baik dilakukan secara fisik

maupun verbal (Hildayani, 2008). Menurut Baron & Byrne (2012), mengatakan perilaku agresif ditunjukkan dengan sikap dan maksud menyiksa secara sengaja untuk menyakiti orang lain.

Anak usia sekolah dapat berperilaku agresif diduga dipengaruhi oleh beberapa hal yang dilihatnya misalnya keluarga yang bersikap agresif, televisi yang mempertontonkan tayangan kekerasan, komik yang mengandung cerita kekerasan, internet yang semakin mudah diakses untuk membuka situs kekerasan seperti video game online dan film kekerasan. Anak yang sering menonton tayangan kekerasan diduga akan cenderung lebih agresif dari anak lain pada umumnya (Anantasari, 2007). Anak yang diberi tontonan kekerasan, misalnya adegan pembunuhan diperkirakan anak akan mudah meniru perilaku semacam itu dan sama sekali tidak terpengaruh oleh rasa takut dan pembunuhan (Riyadh, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri 1 Tirtomoyo pada bulan Oktober 2016, hasil wawancara dengan guru olahraga bahwa ada 9 siswa kelas 4, 5, dan 6 yang berperilaku agresif seperti memukul, mendorong, dan bertengkar dengan teman. Guru memprediksi anak sering menonton tayangan kekerasan di internet seperti game online maupun ditelevisi, dari wawancara tersebut guru olahraga juga menyampaikan bahwa 2 orang siswa pindah sekolah dikarenakan sering dipukul oleh temannya. Berdasarkan wawancara dengan 6 siswa didapatkan informasi bahwa mereka sudah bisa dengan lancar menggunakan internet, 1 siswa suka bermain game angry bird sekitar 2 jam dalam sehari, 2 siswi suka bermain game barbie dan melihat youtube, dan 3

siswa suka bermain game Clash of Clans (COC) dan Point Blank (PB) hampir disetiap waktu luang. Dari data observasi pada jam istirahat ditemukan ada 1 orang siswa yang membawa handphone ke sekolah, dan pada jam olahraga ada salah satu siswa yang menendang bola ke muka temannya sampai menangis. Selain itu di dekat sekolah juga terdapat 2 warnet yang selalu ramai oleh anak-anak usia sekolah yang bermain game online.

B. Perumusan Masalah

Pada era globalisasi saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang begitu cepat. Internet merupakan salah satu bentuk media sosial yang mudah di jangkau oleh orang dewasa maupun anak-anak. Semakin banyaknya akses kekerasan yang di tayangkan diinternet seperti dalam game online dan film diduga dapat mempengaruhi perkembangan perilaku anak. Sikap agresif pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain keluarga berperilaku agresif, televisi dengan tayangan kekerasan, komik cerita kekerasan, dan internet dengan situs kekerasan seperti vidio game online dan film. Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan di SD Negeri 1 Tirtomoyo terhadap siswa berperilaku kekerasan dan siswa yang terbiasa menggunakan media sosial internet. Dirumuskan permasalahan penelitian: “Apakah ada hubungan intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial internet dengan perilaku agresif anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Mengetahui hubungan intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial internet dengan perilaku agresif anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo.

Tujuan Khusus

1. Mengetahui intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial internet pada anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo.
2. Mengetahui perilaku agresif pada anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo.
3. Menganalisa hubungan intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial internet dengan perilaku agresif pada anak sekolah di SD Negeri 1 Tirtomoyo.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

   Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh tayangan kekerasan media sosial internet dengan perilaku agresif anak sekolah sehingga pengetahuan masyarakat meningkat dan orang tua lebih mengawasi anaknya terutama pada anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Institusi

   Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan masukan bagi guru serta sebagi acuan untuk evaluasi dan perencanaan dalam membimbing muridnya yang berkaitan dengan perilaku agresif anak.

3. Bagi Peneliti

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian ini sebelumnya belum pernah diteliti, namun ada beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Riyanto, (2011), "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Wirobrajan 1 Yogyakarta". Cara pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh. Jumlah dari subyek penelitian 82 siswa. Hasil uji statistik menggunakan *spearman rank corellation* diperoleh nilai r -0,17 dengan nilai p > 0,05 (0,895) pada taraf kesalahan 5% sehingga Ho dinyatakan diterima. Kesimpulanya Tidak ada hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku agresif anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Wirobrajan 1 Yogyakarta. Perbedaan dari penelitian ini adalah variabel independent, tempat penelitian, dan cara pengambilan sampel dengan total sampling.
2. Fikri, (2013), "Intensitas Menonton tayangan Kekerasan di Televisi dan Kecenderungan Agresivitas pada Remaja (Studi Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bangil)". Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional, cara pengambilan sampel dengan tekhnik random sampling sebanyak 69 siswa. Analisa data menggunakan korelasi *product momen* hasil yang diperoleh (r)=0,404, p=0,001 < p=0,01. Maka dinyatakan nilai korelasinya positif maka Ha diterima. Kesimpulanya ada hubungan

intensitas menonton tayangan kekerasan di televisi dan kecenderungan agresivitas pada remaja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel independent dan tempat penelitian.

3. Suherman, (2015), "Pengaruh antara Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Kendali Orang Tua dalam Menonton Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Negatif Anak Usia Dini di TK Islam Syaichona Cholil Balikpapan. Jenis penelitianya adalah kuantitatif, sampel dari penelitian ini adalah 40 responden dan menggunakan teknik total sampel. Hasilnya koefisien r 0.832 dengan taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,312 artinya Ha diterima. Perbedaan dari penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel penelitian dan tempat penelitian yang akan diteliti.
4. Yusra, (2015), " Hubungan Perilaku *child abouse* yang dilakukan oleh Orang Tua dengan Perilaku agresif Anak Usia Sekolah di Kelurahan Pasia Nan Tigo Kota Padang". Desain yang digunakan kuantitatif, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 204 responden teknik pengambilan sampel total sampling, hasil 107 abouse berat ada 26 (26,8%) agresif rendah, agresif sedang 71 (73,2%), agresif tinggi 22 (20,6%). 97 responden mengalami abouse ringan 14 (13,1%) agresif ringan, 71 (66,4%) agresif sedang, (0%) agresif tinggi, maka kesimpulannya Ho ditolak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti terletak pada variabel penelitian dan tempat penelitian.