

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi saat ini media teknologi sangat berkembang begitu cepat, salah satunya yaitu berkembangnya di media sosial ( internet, televisi) dikalangan anak-anak. Media sosial merupakan media yang digemari disemua kalangan digunakan untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan untuk mencari hiburan (Narullah, 2016). Media sosial merupakan salah satu dari media yang sangat terjangkau, sehingga anak-anak usia sekolah mudah untuk mengaksesnya.

Media sosial internet setiap hari semakin bertambah, Indonesia pengguna internet terbesar di Asia sebanyak 22,4% dan kebanyakan penggunaanya di kalangan anak usia sekolah dasar yang berusia 8 sampai 11 tahun (Ulinuha, 2013). Dalam penelitian Onursoy (2014) frekuensi menggunakan internet lebih dari 5-6 jam setiap harinya dan hal ini bisa mengakibatkan anak menjadi malas. Menurut Jabbar (2014) dalam penelitiannya, usia yang paling banyak memainkan game atau film online di internet yaitu anak usia sekolah sebanyak 90,9% pada usia remaja sebanyak 9,1% hal ini bisa dipahami anak usia sekolah dimana anak sudah mempunyai rasa ingin tahunya yang tinggi untuk melakukan rencana terhadap apapun yang ada dilingkungan sekitarnya.

Dampak positif internet dan televisi untuk anak yaitu memudahkan anak untuk mencari informasi, menambah wawasan dan tempat sebagai sarana hiburan, selain itu internet juga dapat memberikan dampak negatif anak membolos karena asyik bermain game online, main kartu dengan teman melalui game online, dan ada juga fitur-fitur internet yang menayangkan tayangan kekerasan seperti film *power ranger*, film *aladdin*. Peran sebagai orangtua mendampingi anak saat mengakses internet (Ekasari & Dharmawan, 2012). Karakteristik anak usia sekolah dalam masa pertumbuhannya masih meniru apa yang anak lihat di setiap harinya pada saat menggunakan internet dapat menimbulkan konsekuensi yang berbahaya (Hapsari, 2016).

Dampak adanya tayangan televisi adalah peningkatan kasus kekerasan pada anak. Pertanyaan ini didukung oleh Wakil Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Apong Herlina (2012) yang mengatakan banyak kejadian dari peningkatan kasus perilaku kekerasan anak usia sekolah, perilaku tersebut dilakukan di sekolah bahkan di lingkungan rumah hingga mencapai 10% sejumlah 78,3% anak usia sekolah telah mengakui pernah melakukan tindakan agresif kepada temannya sendiri dimulai dari perilaku agresif yang ringan bahkan sampai yang berat. Perilaku agresif tersebut seperti menghina, memukul, dan berkata kasar (Wardah, 2012).

Tayangan kekerasan didalam film atau game *online* dapat mempengaruhi anak untuk meniru adegan kekerasan, dari banyaknya kasus pertengkaran dengan teman disekolah salah satunya disebabkan karena anak mencoba meniru salah satu tokoh film atau game online yang anak sukai (

Hildayani, 2008). Kondisi yang mengkhawatirkan apabila anak tidak terlepas dari adegan kekerasan sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (Rahman, 2013). Anak yang sering menonton tayangan kekerasan diduga akan cenderung lebih agresif (Anantasari, 2007).

Kasus kekerasan banyak dilakukan di SDN Wonokerto 01, hal tersebut dibuktikan dalam studi pendahuluan, terdapat tiga dari sembilan guru mengatakan bahwa kelas 3, 4 dan 5 ada murid yang sering melakukan perilaku agresif seperti berkata kasar, mengejek, memukul dan guru memprediksi anak sering menonton tayangan kekerasan di internet. Selain itu tiga dari lima orang tua mengatakan bahwa anaknya melakukan perilaku agresif yang dilakukan di lingkungan rumah saat bermain dengan temannya dan sering mengakses film game online. Berdasarkan wawancara dengan 6 siswa-siswi didapatkan informasi bahwa anak sudah bisa menggunakan internet, 2 siswa suka bermain game (*Clash of Clans*) COC game online ini terdapat pertentangan, berkelahi atau merebutkan sesuatu, 2 siswa suka bermain (*point Blank*) PB terdapat karakter-karakter yang berupa Dinosaurus yang ditonton hampir setiap hari, dan 2 siswi suka film *Crayon Shin- Chan* melihat di *youtube*, film ini terdapat kalimat yang tidak pantas untuk dilihat anak-anak terutama pada anak usia sekolah.

## **B. Rumusan Masalah**

Media sosial internet dan televisi yaitu suatu media untuk berinteraksi atau tempat mencari hiburan yang di sukai oleh berbagai kalangan terutama pada anak usia sekolah, tetapi media sosial internet dan televisi banyak menayangkan adegan kekerasan, dan tayangan tersebut beredar secara bebas dengan frekuensi dan durasi yang cukup tinggi. Hal ini menyebabkan anak usia sekolah meniru adegan di media sosial dan tidak ada pendampingan dari orang tua sehingga anak berpotensi besar melakukan perilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian yang ditegakkan apakah terdapat “hubungan keterpaparan tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah di SDN Wonokerto 01 Demak?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan antara keterpaparan tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada usia anak sekolah di SDN Wonokerto 01 Demak.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan karakteristik siswa di SDN Wonokerto 01 Demak.

- b. Mendeskripsikan frekuensi saat terpapar tayangan di media sosial ( internet, televisi ) yang menampilkan tayangan kekerasan pada anak usia sekolah di SDN Wonokerto 01 Demak.
- c. Mendeskripsikan tingkat perilaku agresif yang dilakukan anak usia sekolah di SDN Wonokerto 1 Demak.
- d. Menjelaskan keeratan hubungan antara keterpaparan tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada usia anak sekolah di SDN Wonokerto 01 Demak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi profesi keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu materi pembelajaran, bahan diskusi, kajian, informasi dan pemahaman bagian tenaga medis dan perawat tentang hubungan keterpaparan tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada anak sehingga dapat menyusun strategi yang tepat dalam rangka pemberian penyuluhan pencegahan dan intervensi.

2. Manfaat bagi institusi pendidikan keperawatan

Bagi sekolah diharapkan untuk menjadi bahan pembelajaran dan edukasi di dunia pendidikan, diharapkan institusi pendidikan dapat memahami hal-hal yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif yang dilakukan anak usia sekolah sehingga diharapkan dapat mengenali jenis-jenis tayangan kekerasan di media sosial ( internet, televisi ).

### 3. Manfaat bagi masyarakat

Memberikan pemahaman kepada orang tua terkait media sosial atau mengenai pendampingan anak saat mengakses internet.