

**HUBUNGAN MINAT MENONTON TAYANGAN FILM
KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS
SISWA SDN NGIMBANG PALANG TUBAN**

SKRIPSI

Oleh:

EVA TEGUH SUSILOWATI

NIM : 05410017



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2010**

**HUBUNGAN MINAT MENONTON TAYANGAN FILM
KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS
SISWA SDN NGIMBANG PALANG TUBAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

EVA TEGUH SUSILOWATI

NIM : 05410017

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2010**

**HUBUNGAN MINAT MENONTON TAYANGAN FILM
KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS
SISWA SDN NGIMBANG PALANG TUBAN**

SKRIPSI

Oleh:

EVA TEGUH SUSILOWATI

NIM : 05410017

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I

NIP : 19550717 1982031 005

Malang, 19 April 2010

Mengetahui

Dekan

Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

NIP : 19550717 1982031 005

**HUBUNGAN MINAT MENONTON TAYANGAN FILM
KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS
SISWA SDN NGIMBANG PALANG TUBAN**

SKRIPSI

Oleh:

EVA TEGUH SUSILOWATI

NIM : 05410017

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Tanggal, 19, April 2010

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

Penguji Utama	: Dra. Siti Mahmudah, M.Si NIP. 19671029 1194032 001	_____
Ketua Penguji	: Iin Tri Rahayu, M.Si NIP. 19720718 1999032 001	_____
Sekretaris/Pembimbing	: Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I NIP. 19550717 1982031 005	_____

Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I

NIP: 19550717 1982031 005

MOTTO

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ

مُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

"Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaralah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepadanya" (Q.S AL-Imron 159).

"Kesabaran bukanlah menerima apa adanya, tapi kesabaran akan adanya proses". (W.S. Rendra)

PERSEMBAHAN



Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya untuk Sang Maha Kekasih, Allah SWT. Yang menyimpan Ilmu-Nya yang tak berujung untuk kita temukan dan kita gunakan untuk kesejahteraan umat manusia, dan agar kita lebih mencintainya. Yang telah mengaruniai saya dengan dua pasang orang tua yang sangat saya hormati, saya cintai dan saya banggakan,

Dengan penuh harapan, aku rangkai titik menjadi garis, garis menjadi bidang, bidang menjadi ruang dengan satu tekad dan semangat bagaimana caranya agar aku bisa membuat bangga kedua orang tuaku dan memberikan arti terdalam untuk semua kebaikan dan ketulusan mereka. Jazakumullah khoiron katsiron.....

IbuKu Sudarwati dan BapakKu Karsam Dwi Raharjo, M.M.Pd dan orang tua angkatku Pae Tuwo & Mae Tuwo terima kasih atas lantunan-lantunan do'a dalam setiap sujud kala semua makhluk terlelap, atas butir keringat yang bergulir, terima kasih juga atas limpahan perhatian dan kasih sayang untuk ananda. Kalian semua yang telah menuntun dan mengingatkan ananda untuk selalu patuh dan istiqomah terhadap perintah-Nya, kalian semua energi kebahagiaan hidup dan sebagai jendela inspirasi selama ini. Ibu dan Bapak, kalian adalah motivasi untuk meraih sukses dunia akhirat...

Mba' Devi Dwi Crahmawati, SE, Adek' M.Agung Hermawan, Adek' Ahmad Busro'i Nur Iswahyudi yang semua saya sayangi, begitu juga dengan terima kasih atas motivasi, senyuman & do'a yang diberikan kepada ananda.. Dan tak lupa saya berterima kasih kepada Mas tersayang, Mas Lanang Qosim, SH, terima kasih selalu memberikan motivasi, dukungan, serta kasih sayangnya yang tak pernah putus yang selama ini diberikan kepada ananda setiap saat.

"ALHAMDULILLAHIROBBIL 'AALAMIN....."

KATA PENGANTAR

Bismillah, Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam atas Nabi Muhammad SAW, sebaik-baik hamba dan Nabi akhir zaman pembawa kebenaran dan kesempurnaan.

Mengawali sesuatu yang baik tidaklah mudah, apalagi menjaga dan membawanya ke arah yang lebih sempurna, begitu juga dengan penulisan skripsi ini. Namun didorong oleh suatu kesadaran dan cita-cita untuk mengabdikan pada agama, bangsa, negara dan dengan penuh nilai kesabaran, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Di samping itu, kesempurnaan penulisan skripsi ini tidak lepas berkat adanya dorongan, semangat, petunjuk, nasehat dan bimbingan dari berbagai pihak.

Menyadari kenyataan yang demikian, maka penulis dengan segenap kerendahan hati merasa wajib untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada berbagai pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan izin penelitian. Dan yang dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan telah memberikan bimbingan dalam penulisan.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu atas bantuan akademis dan morilnya.
4. Bapak Drs. Sukiswo, MM selaku Kepala Sekolah SDN Ngimbang Palang Tuban, yang telah memberikan izin penelitian.
5. Bapak Karsam Dwi Raharjo, M.M.Pd selaku guru wali kelas V, yang telah memberikan izin penelitian.

6. Bapak Abu Amin, S.Pd. selaku guru wali kelas VI, yang telah memberikan izin penelitian.
7. Siswa-Siswi kelas V dan VI, yang dengan sabar bersedia menjadi subjek penelitian.
8. Segenap jajaran guru dan staf serta siswa-siswi SDN Ngimbang Palang Tuban yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
9. Keluargaku di Ma'had Al Fatimah, Ibu Fatimah dan Bapak Muhammad Al-Habsyi, Uni Nura, Ika, Ciesta, Shofi, Niko, Umi, Istna, Cici cuit n' Reni. Terima kasih untuk kebersamaan yang telah kita lalui.
10. Mbak Mada Kartika Ely, Mbak Yuni, Fina, hafid dan semua teman-temanku serta berbagai pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan.

Menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna dan ideal, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik bijak dari semua pihak demi sempurnanya tulisan ini. Akhirnya, semoga tulisan sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca budiman. Amin.

Malang, 19 Maret 2010

Penulis,

Eva Teguh Susilowati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Minat Menonton Film Kartun Laga di Televisi	12
1. Minat	12
a. Pengertian Minat	12
b. Ciri-Ciri Minat.....	14

c.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat	15
d.	Cara Mengukur Minat.....	16
e.	Aspek-Aspek Minat	18
B.	Televisi.....	22
1.	Pengertian Televisi	22
2.	Peranan Media Televisi	23
3.	Keistimewaan Televisi	26
4.	Pola Menonton Televisi.....	27
5.	Porsi Tayangan Televisi.....	28
C.	Kartun Laga.....	29
1.	Pengertian Kartun Laga	29
2.	Faktor Anak Menyukai Kartun Laga.....	30
3.	Jenis Adegan dalam Tayangan Kartun Laga.....	31
D.	Menonton Tayangan Kartun Laga dan Dampaknya	34
E.	Agresivitas	40
1.	Pengertian Agresivitas	40
2.	Dasar-Dasar Neurobiologis dari Agresivitas	43
3.	Ciri-Ciri Agresivitas	44
4.	Faktor-Faktor Agresivitas	45
5.	Perkembangan Perilaku Agresivitas	46
a.	Masa Anak Pra Sekolah.....	47
b.	Masa Pertengahan Anak Sekolah.....	47
c.	Masa Dewasa	48

F. Minat dan Agresivitas dalam Perspektif Islam	49
1. Minat	49
2. Agresivitas	50
G. Hubungan Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi dengan Agresivitas di Sekolah	55
H. Hipotesis	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	58
B. Identifikasi Variabel	58
C. Definisi Operasional	60
D. Populasi dan Sampel.....	61
1. Populasi	61
2. Sampel	62
E. Metode Pengumpulan Data.....	63
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
1. Skala Minat Menonton.....	66
2. Skala Agresivitas	67
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	68
1. Validitas	69
2. Realibilitas	70
H. Metode Analisa Data	71
1. Mengalisis tentang minat menonton tayangan kartun laga dan Agresivitas.....	72

2. Analisis <i>Product moment</i>	73
---	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	75
1. Sejarah Singkat SDN Ngimbang	75
2. Visi dan Misi Sekolah	76
3. Tujuan Pendidikan	76
4. Data Prestasi Sekolah	77
5. Standar Kenaikan Kelas dan Kelulusan	77
B. Data Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas	79
C. Hasil Penelitian	82
D. Hubungan minat menonton kartun laga dengan agresifitas	85
E. Pembahasan	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	96
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi.....	62
Tabel 2. Skor Skala Likert.....	65
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Minat Menonton.....	66
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Skala Agresivitas	68
Tabel 5. Rancangan Desain Penelitian.....	74
Tabel 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Skala Minat	79
Tabel 7. Hasil Uji Validita dan Reliabilitas Alat Ukur Skala Agresivitas	80
Tabel 8. Reliability Minat Menonton dan Agresivitas.....	81
Tabel 9. Norma Penggolongan	82
Tabel 10. Hasil Deskriptif Variabel Minat Menonton	83
Tabel 11. Hasil Deskriptif Variabel Agresivitas.....	83
Tabel 12. Mean, Variant, Standard Deviasi Minat Menonton.....	84
Tabel 13. Mean, Variant, Standard Deviasi Agresivitas	84
Tabel 14. Hubungan Penerimaan Minat Menonton dengan Agresivitas	86
Tabel 15. Tabel Rangkuman Korelasi <i>Product Moment</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Minat	35
Gambar 2. Tayangan Kekerasan dan Dampaknya	36
Gambar 3. Dampak Tayangan Komersial, Misteri dan Kekerasan.....	42

ABSTRAK

Susilowati, Eva Teguh. 2010. *Hubungan Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi Pada Agresivitas Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban*. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

Kata Kunci : Minat Menonton, Agresivitas.

Jenis-jenis laga kepahlawanan selalu menarik perhatian dan disenangi anak-anak, sehingga mereka gemar dan bahkan tahan berjam-jam duduk didepan layar kaca. Secara tidak sadar mereka mempraktekkan apa yang mereka lihat di dalam kartun laga itu dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab tiga rumusan masalah yaitu (1) Bagemanakah tingkat minat menonton tayangan film kartun laga pada siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?, (2) Bagemanakah tingkat agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?, dan (3) Apakah ada hubungan antara minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat minat menonton tayangan film kartun laga dan tingkat agresivitas serta hubungan antara minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan tingkat agresivitas.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana data yang diperoleh dari hasil penelitian digunakan untuk mengungkap sejumlah variabel tertentu. Sampel yang diambil adalah siswa kelas V dan VI SDN Ngimbang Palang Tuban dengan jumlah 60 responden, menggunakan *technique purposive sample*. Instrumen penelitian menggunakan angket minat menonton yang berjumlah 45 aitem dan angket agresivitas yang berjumlah 32 item. Data analisis menggunakan prosentase dan *Product Moment Correlation* dengan bantuan SPSS versi 11.5 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat minat menonton tayangan film kartun laga di televisi siswa SDN Ngimbang Palang Tuban berada pada tingkat sedang dengan prosentase 68,33%, sedangkan kategori tinggi 21,66%, dan kategori rendah 10%. Sementara itu tingkat agresivitas berada pada tingkat sedang dengan prosentase 68,33%, sedangkan kategori tinggi 15%, dan kategori rendah 16,66%. Korelasi antar variabel adalah r_{xy} sebesar 0,922 dengan nilai probabilitas 0,000. Artinya ada hubungan yang signifikan antara minat menonton dengan agresivitas.

ABSTRACT

Susilowati, Eva Teguh. 2010. *The Relation of the Interest of Watching Fight Cartoon Film Program with Students' Aggressivity The State Elementary School Ngimbang Palang Tuban*. Thesis, Psychology Faculty Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor : Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

Key word : The Interest of Watching, Aggressivity.

The fight film is always interested for children, so they like it and bear sit for hours in front of television. Unintentionally they practice what they watch in hero film into real life. This research is done to answer three research problems they are (1) How is the great of the interest of watching fight cartoon film of the students at The State Elementary School Ngimbang Palang Tuban?, (2) How is the grade of aggressivity of the students at The State Elementary School Ngimbang Palang Tuban?, and (3) Is there any relationship between the interest of watching fight cartoon film and aggressivity of the students at The State Elementary School Ngimbang Palang Tuban?.

The aim of this study are to know the grade of the interest of watching fight cartoon film program and the grade of aggressivity and the relation between the interest of watching fight cartoon film in television with students' aggressivity the State Elementary School Ngimbang Palang Tuban. Hypothesis given is there is significance relation between the grade of the interest of watching fight cartoon film in television with the grade of aggressivity.

This research is quantitative research, in which the data taken from result of research is used to analyze some variable. The sample taken is the student grade V and VI the State Elementary School Ngimbang Palang Tuban for about 60 respondents, using *technique purposive sample*. The research instrument used is questionnaire of the interest of watching for about 45 items and questionnaire of aggressivity for about 32 items. Data analysis uses percentage and *Product Moment Correlation* with SPSS version 11.5 for windows.

The result of the study shows that the grade of the interest of watching fight cartoon film the students of the State Elementary School Ngimbang Palang Tuban is middle level shown by percentage 68,33%, high level 21,66%, and low level 10%. Meanwhile the grade of aggressivity is middle level shown by

percentage 68,33%, high level 15%, and low level 16,66%. The variable correlation is r_{xy} for about 0,922 with probability value 0,000. It means that there is significance relation between the interest of watching with aggressivity.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Televisi pada saat ini bukanlah sebagai hal yang baru, mungkin dahulu televisi termasuk barang yang mewah, tetapi pada saat ini televisi merupakan salah satu benda yang dianggap penting dan sebagai bagian dari kebutuhan primer (kebutuhan utama). Dengan lebih berkembangnya zaman maka televisi sebagai salah satu alat elektronik yang dapat menyampekan berbagai macam informasi dan hiburan kepada masyarakat baik didesa maupun dkota.

Saat ini anak-anak lahir, tumbuh dan berkembang pada satu dimana televisi merupakan bagian yang termasuk penting. Televisi ada dimana-mana, druaang keluarga, ruang tamu, kamar tidur, bahkan dapur. Pada mulanya anak-anak dapat menonton televisi secara leluasa sesuai dengan acara yang disukainya tanpa mendapat pengawasan yang baik dari orang tua.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian menunjukkan bahwa di SDN Ngimbang Palang Tuban, siswanya sering mengucapkan kata-kata yang dapat menyakiti teman mereka sendiri, bahkan dapat membuat teman mereka menjadi marah dan menangis, seperti kata *matamu, jancuk, kurang ajar brengsek, setan* maupun kata-kata kotor lainnya. Bahkan juga perkelahian Maka secara seponatan teman yang menjadi korban akan marah atau menangis (biasanya terjadi pada anak perempuan atau anak laki-laki yang penakut). Adanya perkataan yang kotor dan dapat menyakiti orang lain seperti ucapan

matamu, brengsek merupakan perilaku yang tidak disukai oleh masyarakat, begitu juga dalam agama adanya larangan untuk mengucapkan kata-kata buruk karena dapat menyakiti perasaan orang lain. Apalagi menyakiti secara fisik pada teman yang lebih lemah karena mereka tidak mau menuruti keinginannya. Perilaku seperti ini juga tidak bisa ditrima oleh masyarakat, karena dapat menyakiti dan berakibat fatal terhadap orang lain. Sikap ini selain bertentangan dengan norma yang ada dalam masyarakat juga tidak diperbolehkan dalam agama Islam.

Sebagaimana diketahui bahwa anak-anak selalu ingin mengikuti dan meniru apa saja yang dilihatnya dan dianggapnya menarik, begitu juga saat melihat tayangan di televisi, anak juga memiliki keinginan untuk mengikuti adegan-adegan yang terdapat pada film-film yang ada di televisi tersebut meskipun adegan yang ditayangkan tersebut mengandung unsur kekerasan dan membahayakan. Seperti yang dialami oleh ibu Tatik, ia terkejut saat anaknya yang berumur tujuh tahun saat dia bermain bersama-sama dengan temannya ternyata berbuntut pada perkelahian, setelah dipanggil dan dihadapkan pada gurunya maka diperoleh keterangan bahwa pada awalnya mereka bermain seperti biasa layaknya temannya yang lain, kemudian salah satu temannya berperan sebagai Naruto dan lainnya sebagai musuhnya yaitu Akatsuki, Pein, Itachi, Uchiha, Deidara dan lain-lain. Kemudian mereka berperilaku seperti adegan film Naruto yang saling bertengkar, ternyata hal ini kemudian membawa mereka pada perkelahian yang sesungguhnya dan membuat salah satu dari mereka menangis.

Sebagai media komunikasi yang terus berkembang, televisi merupakan satu-satunya media audio visual yang menghasilkan suara sekaligus gambar, sehingga mampu membuat anak-anak betah duduk berjam-jam untuk menyaksikan tayangan kesayangan mereka. Selain itu media televisi juga merupakan satu-satunya produk kemajuan teknologi dibandingkan yang lainnya yang telah mendominasi dunia dan mendorong banyak anak dibawa pengaruhnya. Sadar atau tidak, media televisi adalah sebuah kegemaran dan menjadikan ketergantungan, dan kehadirannya seakan menyemarakkan suasana.

Peranan televisi sebagai sarana hiburan murah meriah memang tidak perlu ragukan dan dipertanyakan kendalanya. Secara teknis pesawat televisi mudah sekali dioperasikan sehingga siapapun termasuk anak-anak pasti mampu mengoperasikannya hanya dengan menekan tombol segala macam hiburan sudah bisa ditonton dan siap menghibur anak-anak.

Pesawat televisi merupakan sebuah benda mati yang hampir tidak punya pengaruh apa-apa tanpa sentuhan tangan manusia. Namun benda ini kini menjadi sebuah perdebatan yang panjang dalam berbagai diskusi, seminar, analisis yang tidak pernah ada habisnya. Benda ini menjadi begitu populer karena kesanggupannya menerima siaran dari pemancar yang membawa informasi dan audio visual. Kedatangannya disambut sebagai salah satu sarana hiburan, informasi, pendidikan, pembelajaran, kebebasan, dan lain-lain. Namun tidak sedikit yang mengancam sebagai musuh berbahaya yang

memberikan pengaruh sangat buruk akibat dampak tayangan yang ditampilkannya (Mahayoni, 2008: 01).

Minat menonton tayangan kartun laga merupakan minat pribadi yang merupakan suatu daya yang mengarahkan individu untuk memanfaatkan waktu luangnya dalam melaksanakan hal-hal yang paling disenangi untuk dilakukan. Terdapat banyak hal yang disenangi untuk dilakukan anak-anak, baik itu mendatangkan kesenangan bagi diri sendiri maupun kesenangan bagi orang lain (Mappiare, 1983: 74).

Minat pribadi timbul karena anak-anak menyadari bahwa keinginan sangat dipengaruhi oleh kesan keseluruhan yang ditampakkan oleh anak-anak disekitarnya. Minat ini ditunjukkan dengan kesenangan menonton tayangan kartun laga, dengan aksi-aksinya, dan jurus-jurusnya yang sesuai dengan keinginannya (Mappiare, 1983: 63).

Karena televisi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, kebutuhan berbagai informasi dan hiburan memang menjadi tergantung pada televisi. Walau jarang ada dampak negatif yang bisa ditimbulkan, terutama bagi anak-anak. Minat menikmati berbagai acaranya sehingga menjadi malas belajar, meniru adegan yang berbahaya, serta mengucapkan kata-kata kasar dan kotor (Sinar Harapan, 2003).

Pada umumnya anak-anak senang sekali menonton film-film yang menampilkan aksi dan dalam film-film yang menampilkan gerakan-gerakan cepat disertai oleh efek suara yang lantang. Apabila semakin cepat gerakan-

gerakan yang ditampilkan film, maka semakin tinggi tingkat respek anak-anak menggemarinya. Itulah sebabnya mereka senang sekali menonton film-film kartun yang banyak menampilkan gerakan-gerakan kekerasan. Oleh karena itu hal ini sering kali memicu perilaku agresif pada anak-anak (Huston, 1990 dalam Surbakti, 2008: 43).

Pengaruh televisi bagi anak-anak berbeda dengan pengaruh televisi bagi orang dewasa. Anak-anak juga belum dapat membedakan antara adegan-adegan yang bersifat khayalan dan adegan-adegan yang bersifat fakta dan benar-benar terjadi. Mereka menganggap bahwa apa yang mereka saksikan di televisi semuanya adalah realitas dan benar-benar terjadi. Sehingga mereka sering mencontoh perbuatan yang sama dan kadang-kadang sangat membahayakan diri serta jiwa mereka, dan televisi merupakan media yang paling baik untuk mengajarkan tingkah laku keras bagi anak-anak (Cumstock, 1979 dalam Aswin, 1995).

Disamping itu anak-anak juga tidak dapat memahami motif sesuatu perbuatan yang disiarkan dalam sebuah film dan belum dapat mengambil suatu kesimpulan yang terkandung dalam cerita tersebut. Misalnya apabila mereka menonton adegan-adegan keras di televisi, mereka akan cenderung menganggap bahwa seseorang yang lebih kuat akan mendapatkan apa yang diinginkannya (Condry, 1993 dalam Aswin, 2008).

Kekerasan memang sulit dipisahkan dari industri hiburan. Sama sulitnya jika harus mencari siapa yang harus disalahkan terhadap masuknya

tayangan kekerasan industri hiburan. Kita akan terjebak dalam lingkaran setan antara produser, pengelola TV, sutradara, pengiklan, maupun penonton sendiri. Sementara menangkap setannya lebih sulit, tindakan yang bisa kita lakukan adalah meminimalkan pengaruh tersebut, khususnya terhadap anak-anak (Aswin, 1995).

Jenis-jenis film laga kepahlawanan selalu menarik perhatian dan disenangi anak-anak, sehingga mereka gemar dan bahkan tahan berjam-jam duduk di depan layar kaca. Diduga selain menghibur, suasana tegang saat menunggu adegan apa yang bakal terjadi kemudian menjadi daya tarik tersendiri saat menonton film. Tanpa adegan laga itu, film cenderung datar dan membosankan. Acara-acara yang menampilkan adegan yang berbau laga atau kekerasan hampir setiap saat dijumpai di televisi mulai dari film kartun, sinetron, dan film laga.

Pada dasarnya manusia itu mempunyai sifat agresif sejak lahir. Sifat ini berguna dalam bertahan hidup. Tanpa agresivitas, anak tidak akan bereaksi jika mendapat rangsangan yang mengancamnya. Tetapi tanpa pengarahan yang baik, sifat itu bisa merusak. Ada yang melihat proses dari sekedar tontonan sampai menjadi perilaku perlu waktu yang cukup panjang. Namun yang merepotkan bila tontonan kekerasan menjadi suguhan sehari-hari, sehingga menjadi hal yang baik (Aswin, 1995).

Respon agresif bukan turunan, tetapi terbentuk dari pengalaman dan menyerang tipe individu tertentu melalui pengalaman atau pertemuan

langsung yang tidak menyenangkan (Bandura, 1995 dalam Aswin,1995). Faktor penyebab agresivitas antara lain adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berada dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor internal meliputi kepribadian, hubungan interpersonal dan kemampuan. sedangkan faktor eksternal salah satunya adalah lingkungan (Hasbullah, 2001 dalam Azizah, 2006).

Hasrat agresif sebenarnya dimiliki oleh setiap orang dan merupakan bagian dari insting dasar manusia, namun ekspresi dari perilaku agresif dapat berupa macam-macam bentuk yang berkembang sesuai dengan perkembangan diri dan pengaruh faktor lingkungan. Hasrat agresif pada manusia tidak bisa dihilangkan karena itu adalah mekanisme pertahanan dan penyesuaian pada lingkungan, namun agresif ini dapat disalurkan dengan sublimasi ataupun direpresi ketika kontrol diri dan super ego telah terbentuk kuat dalam seorang individu (Dayakisni & Hudaniah, 2001).

Banyak anak begitu betah menghabiskan waktu di depan televisi untuk menonton tayangan kartun yang bertemakan laga, karena menurut mereka televisi adalah salah satu cara terbaik untuk menyingkirkan perasaan tertekan, atau mencoba lari dari perasaan itu. Anak-anak mencerna tayangan televisi dengan tafsiran berdasarkan kriteria baik atau jahat, tidak mampu melihat kejadian dari sisi pandang orang lain, melainkan dari sudut pandang mereka sendiri. Saat menonton tayangan kartun laga, mereka membayangkan bahwa ia dan kawan-kawannya terlibat dalam tayangan yang sedang berlangsung dan

belum mampu membedakan objek yang muncul secara rasional seperti penelitian terdahulu yang ditemukan seperti berikut.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan agresivitas antara lain adalah penelitian Nur Azizah (2006) yang meneliti tentang “Pengaruh Panisment Terhadap Tingkat Agresivitas Di Madrasah Aliyah Darut Taqwa II Sengonagung Pasuruan”. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Eko Wahyudi (2003) tentang “Hubungan Olahraga Bela Diri Terhadap Agresivitas Motive”. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Safril Novriansah (2004) tentang “Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kecenderungan Agresif Pada Siswa-Siswi Kelas I & II SMK di Blitar”. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Titin Novelin (2004) tentang “Hubungan Intensitas Komunikasi Antara Remaja & Orang Tua dengan Kecenderungan Agresif”. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Dewi Suryani Ekawati (2007) tentang “Perbedaan Perilaku Agresif Antara Mahasiswa Etnis Jawa dan Mahasiswa Etnis Batak”.

Dari fenomena yang ada maka dapat diketahui bagaimana seorang anak dapat menirukan adegan yang ada di film-film kekerasan dalam tayangan televisi baik itu secara verbal maupun non verbal (tingkah laku) tanpa mereka sadari dan saat mereka melihat tayangan ditelevisi tanpa ada pengawasan dari orang tua mereka. Menurut Bandura seseorang belajar bersosialisasi dapat dilakukan dengan cara imitasi (peniruan). Demikian juga dalam proses perilaku agres, menurut Berkovitz dan alioto seseorang yang sering melihat adegan kekerasan dalam televisi dapat menaikkan tingkat agresi penontonnya dan

jenis agresinya (yang dilakukan) sesuai dengan model yang mereka lihat (Rakhmat, 1999:244). Adanya peristiwa dan kasus yang saat ini banyak terjadi pada anak, sebenarnya banyak mendapatkan perhatian dari kalangan masyarakat dan para ahli psikologi sosial, sebagian dari para orang tua juga mulai ikut memperhatikan tayangan yang disajikan dalam televisi khususnya tayangan-tayangan yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak mereka.

Dari adanya fenomena yang terjadi di SDN Ngimbang Palang Tuban, siswanya yang sering mengucapkan kata-kata kotor dan pertengkaran dapat menyakiti orang lain dan juga perilaku mereka yang cenderung perilaku agresif sebagai akibat dari mereka sering melihat tayangan-tayangan televisi yang mengandung unsur-unsur kekerasan, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana "Hubungan Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi dengan Agresivitas Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban". Penelitian ini setidaknya dapat mendeskripsikan tentang bagaimana hubungan minat menonton dengan agresivitas siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah tingkat minat menonton tayangan film kartun laga pada siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?
2. Bagaimanakah tingkat agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?
3. Apakah ada hubungan antara minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat minat menonton tayangan film kartun laga pada siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.
2. Untuk mengetahui tingkat agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi baik dari segi teoritis maupun praktis, dari segi teoritis, peneliti ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi keilmuan yang terkait, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

Dari segi praktis, penelitian ini dapat memberi manfaat bagi peneliti, subyek dan lembaga, sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian lebih lanjut tentang hubungan minat menonton dengan Agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Minat Menonton Film Kartun Laga di Televisi

1. Minat

a) Pengertian Minat

Hurlock (1993: 114) berpendapat bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minat pun berkurang. Setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan anak, walaupun kebutuhan ini tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, semakin kuat dan bertahan pada minat tersebut. Selanjutnya, semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan semakin kuatlah ia. Sebaliknya, minat akan padam bila tidak disalurkan.

Mappiare (1982: 162) mengatakan bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut, kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Menurut Coni semiawan di dalam buku Bimbingan dan Konseling yang dikutip oleh dewa Ketut Sukardi menjelaskan bahwa

”minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respons terarah kepada suatu situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepadanya (Sukardi, 1988: 61)

Minat diartikan oleh Winkel (1991: 105) sebagai kecenderungan obyek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa mempelajari materi itu.

Menurut kartini kartono (1980: 78) mengatakan bahwa minat merupakan momen dari kecendrungan yang terarah secara intensif kepada satu obyek yang dianggap penting.

Minat menurut slamento dalam buku ” Psikologi Blajar” yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah adalah ” suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. (Djamarah, 2002: 157).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Dan minat juga merupakan suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pendirian, perasangka dan rasa takut.

Karena minat suatu keadaan mental yang menghasilkan respons terterak kepada suatu situasi atau obyek.

b) Ciri-Ciri Minat

Dari beberapa pengertian minat maka dapat diketahui bahwasannya minat mempunyai ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang akan membedakan dari pengertian lain senada seperti motivasi, kecenderungan atau dorongan-dorongan emosional lain. Menurut Crow & Crow dalam Hurlock (1994: 215) ciri-ciri minat antara lain:

- 1) Perhatian terhadap obyek yang diminati secara sadar, spontan, wajar tanpa paksaan. Faktor ini ditunjukkan dengan perilaku tidak mudah goyah oleh orang lain selama mencari barang yang disenangi. Artinya tidak mudah terbujuk untuk pindah ke tempat lain.
- 2) Perasaan senang terhadap obyek yang menarik perhatian. Faktor ini ditunjukkan dengan perasaan puas setelah mendapatkan barang yang diinginkan.
- 3) Konsisten terhadap obyek yang diminati selama obyek tersebut efektif bagi dirinya.
- 4) Pencarian obyek yang diminati, faktor ini ditunjukkan dengan perilaku tidak putus asa untuk mengikuti model yang diinginkan.

5) Pengalaman yang didapat selama perkembangan individu dan bersifat bawaan, yang dapat menjadi sebab atau akibat dari pengalaman yang lalu, individu tertarik pada sesuatu yang diinginkan karena pengalaman yang dirasa menguntungkan bagi dirinya.

Dengan penjelasan ciri minat di atas bahwa minat diperoleh dari adanya konsisten terhadap obyek secara sendiri, spontan, wajar dan tanpa paksaan adanya konsisten terhadap obyek yang diminati, yang diperoleh dari pengalaman yang didapat selama perkembangan individu dan ini bukan bersifat bawaan.

c) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat bersifat pribadi yang berkembang dimulai sejak kanak-kanak (Crow & Crow, 1973:178).

Banyak hal yang dapat mempengaruhi timbulnya minat, baik yang berasal dari individu itu sendiri ataupun dari lingkungan masyarakat, Crow & Crow dalam Suryanti (1997:12).

(1) Faktor dorongan dari dalam, merupakan faktor yang berhubungan dengan dorongan fisik, motif, mempertahankan diri dari rasa lapar, rasa takut, rasa sakit dan sebagainya. Jika individu merasa lapar ini akan menimbulkan minat untuk mencari makan.

- (2) Faktor motif sosial, merupakan faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan aktifitas demi memenuhi kebutuhan sosial sebagai contoh kebutuhan minat menonton kartun laga, minat anak-anak untuk melakukan hal-hal yang disenangi.
- (3) Faktor emosional atau perasaan. Faktor ini dapat menimbulkan minat individu, apabila menghasilkan emosi atau perasaan senang, perasaan ini akan membangkitkan minat dan memperkuat minat yang sudah ada.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Minat bersifat pribadi yang berkembang dimulai sejak kanak-kanak yang berasal dari individu itu sendiri ataupun dari lingkungan masyarakat.

d) Cara Mengukur Minat

Joens (1963: 96) menemukan tiga cara untuk mengetahui minat seseorang. Cara pertama adalah dengan menanyakan langsung kepada orang yang bersangkutan tentang aktifitas yang dilakukan, kedua dengan menganalisa aktifitas yang ditunjukkan seseorang, ketiga dengan menggunakan tes minat yang sudah meyakinkan.

Menurut Wood Worth dan Marquis (1961: 323) mengemukakan bahwa: seseorang yang menemukan suatu obyek dan dapat berhubungan maka ia menaruh minat terhadap obyek tersebut. Jadi minat dapat timbul kesanggupan atau pengalaman yang berhubungan dengan obyek, misalnya individu tersebut berminat untuk membaca

buku, tetapi ia mendapatkan tugas untuk meringkas isi buku tersebut sehingga ia mau tidak mau harus membaca. Setelah individu membaca maka ia akan mulai tertarik dan berminat terhadap buku tersebut.

Conel (1972: 154) menyatakan bahwa untuk mengukur minat harus menunjukkan senang atau tidak senang. Sedangkan Super dan Crites (1965: 378) ada empat cara mengenal minat dan mereka mengadakan pengolongan minat sebagai berikut:

- 1) Menanyakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan yang paling disenangi baik yang bersifat tugas maupun yang bersifat bukan tugas. Meskipun cara ini mengandung kelemahan tetapi besar kegunaannya dalam lapangan pendidikan dan sangat bermanfaat apabila digunakan dengan tepat dan disertai dengan pendekatan yang baik kepada subyek yang bersangkutan.
- 2) Mengobservasi secara langsung atau dengan mengetahui hobi serta aktifitas-aktifitas yang lain yang banyak dilakukan subyek (Manifest interest).
- 3) Menyimpulkan dari tes obyektif . nilai-nilai yang tinggi obyek atau masalah biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal tersebut. Perlu diperhatikan meskipun hal ini sering terjadi akan tetapi tidak selalu bersifat demikian (Tested interest).

- 4) Menggunakan alat-alat yang distandarisir. Minat dengan menyatakan kepada subyek yang bersangkutan, subyek senang atau tidak senang terhadap sejumlah aktiitas atau sesuatu yang dinyatakan (Inventoried interest).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah adanya dorongan dari dalam yang berhubungan dengan dorongan fisik, motif, mempertahankan diri dari rasa lapar, rasa takut, rasa sakit, rasa senang dan sebagainya. Adanya moti social yang menimbulkan minat individu, bila menghasilkan emosi atau perasaan senang.

e) Aspek-Aspek Minat

Segala sesuatu yang dikerjakan karena minat, akan menimbulkan kesenangan ketika mengerjakannya. Minat terhadap apapun pada dasarnya mempunyai aspek yang sama, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hurlock bahwa semua minat mempunyai dua aspek, yaitu aspek kongnitif dan aspek afektif Hurlock (1993: 116).

1) Aspek Kognitif

Aspek kongnitif minat didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Misalnya aspek kongnitif dari minat anak terhadap sekolah. Seorang anak yang menganggap sekolah sebagai tempat mereka dapat belajar tentang hal-hal baru yang bisa menimbulkan rasa

ingin tau mereka, minat mereka terhadap menonton kartun laga di televisi, rasa ingin tahu itu terus tumbuh dan menjadikan anak lebih terdorong untuk mencari tahu tentang sesuatu yang berkaitan dengan minatnya itu (Hurlock 1993: 116). Dengan demikian untuk mengukur aspek kognitif dari minat menonton kartun laga dapat dilihat dari:

(a) Kebutuhan Akan Informasi

Anak yang berminat terhadap sesuatu akan menggali sebanyak mungkin informasi yang berkaitan dengan apa yang diminatinya. Sebagai contoh, anak yang berminat menonton tayangan kartun laga, mereka akan berusaha mencari informasi tentang jenis kartun apa yang populer sekarang ini. Dengan mengetahui berbagai jenis kartun laga maka anak akan bisa menentukan kartun apa yang akan dipilihnya untuk dilihatnya dan tentunya dalam memilihpun harus disesuaikan dengan keinginannya.

(b) Rasa Ingin Tahu

Besarnya rasa ingin tau seseorang terhadap sesuatu dapat menentukan tingkat ketertarikan seseorang terhadap sesuatu itu. Semakin besar keinginan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan maka semakin besar pula minat mereka dalam keingintahuan dalam suatu hal.

2) Aspek Afektif

Aspek Afektif minat berkembang dari pengalaman pribadi yang berasal dari sikap orang yang penting seperti orang tua, guru, dan teman sebaya, terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut Hurlock (1993: 117).

a) Pengalaman dari sikap orang tua

Sikap orang tua yang memperhatikan dan mendukung keinginan anak dalam suatu hal, dan semakin besar perhatian dan dukungan orang tua, maka anak akan semakin senang dan semakin besar pula minatnya, sebaliknya semakin kurang perhatian dan dukungan orang tua, minatpun akan semakin kurang. Sikap orang tua yang berupa perhatian dan dukungan akan menjadi pengalaman pribadi bagi anak yang bisa mempengaruhi minat mereka.

b) Pengalaman dari sikap guru

Guru yang merupakan orang tua anak ketika berada di sekolah juga sangat menentukan besarnya minat siswa. Hubungan baik siswa dengan guru tanpa mengurangi rasa hormat siswa kepada guru sangat menentukan pola pikir siswa., karena guru adalah sosok yang patut untuk digugu.(dipercaya) dan ditiru.

c) Pengalaman dari teman sebaya

Anak mempunyai dunia yang berbeda dengan orang dewasa atau orang tua, sehingga anak selalu berusaha mencari lingkungan yang sesuai dengan dunianya, dalam hal ini anak akan menghubungkan diri dengan teman-teman sebayanya. Bagaimana sikap teman-teman sebayanya, itu menjadi pengalaman pada anak yang akhirnya mempengaruhi pola pikirnya. Jika dikaitkan dengan minat menonton tayangan film kartun laga, biasanya ketika teman-teman menonton tayangan kartun laga anak juga berkeinginan untuk melihat bahkan ada yang memilih jenis-jenis kartun yang lebih baik dari teman-temannya.

Didalam beberapa aspek yang disampaikan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Semakin besar keinginan seseorang untuk memperoleh apa yang diinginkan maka semakin besar pula minatnya dan semakin besar perhatian dan dukungan orang tua, maka anak akan semakin senang dan semakin besar pula minatnya,

B. Televisi

1. Pengertian Televisi

Televisi adalah media komunikasi masa yang paling akrab dengan masyarakat karena kemampuannya mengatasi faktor jarak, ruang dan waktu yang menayangkan beberapa acara seperti film, iklan, infotainment dan sebagainya (Surbakti, 2008: 78). Media televisi, sebagaimana dikemukakan oleh Doerken (1983, dalam Surbakti, 2008:45) sangat kuat mempengaruhi sikap dan perilaku anak-anak, misalnya cara berpakaian, berpikir juga menyangkut kognisi, psikomotorik, dan bidang moral.

Tayangan kekerasan tak hanya terjadi pada film orang dewasa saja. Kekerasan muncul pada tontonan atau tayangan anak-anak. Umumnya tayangan yang populer di mata anak-anak misalnya film kartun yang mengandung unsur laga atau kekerasan. Dalam setiap episodenya film kartun mengambil bahasa yang tidak mendidik dan tidak pantas untuk anak-anak. Seperti gerakan memukul yang luar biasa yang diluar jangkauan imajinasi anak-anak, ada gerakan *smack down* sehingga tayangan itu begitu disukai (Bosco, 2007).

Televisi merupakan sarana komunikasi utama di sebagian besar masyarakat kita. Tidak ada media lain yang dapat menandingi televisi dalam hal volume teks budaya pop yang diproduksinya dan banyaknya penonton (Montag, 2005 dalam Aswin, 2008).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa televisi adalah media komunikasi yang berbentuk audio visual yang menayangkan berbagai macam informasi untuk masyarakat luas, baik berupa film, iklan, infotement, dan lain sebagainya.

2. Peran Media Televisi

Menurut (Surbakti, 2008: 67-74) dalam hal ini peran media televisi sesungguhnya ganda, dalam pengertian bahwa ia dapat memberikan pengaruh negatif dan positif kepada penontonnya. Hal tersebut merupakan ancaman bagi pembentukan mental dan spiritual anak.

a) Televisi sebagai Sarana Pendidikan

Salah satu sisi positif pada televisi adalah memberikan sarana pendidikan yang baik. Berbagai modul pendidikan jarak jauh, misalnya, dapat disiarkan melalui televisi sehingga menolong proses pendidikan dan pembelajaran anak-anak yang tinggal di daerah-daerah terpencil yang kemungkinan besar tidak memiliki sarana pendidikan yang memadai.

b) Televisi sebagai Media Informasi

Sebagai media informasi yang lebih cepat, akurat dan terpercaya, kemampuan media televisi melakukan siaran *on the spot*, tentang suatu peristiwa tertentu misalnya memungkinkan pemirsa dapat

menyaksikan peristiwanya secara langsung pada saat kejadian berlangsung.

c) Televisi sebagai Pembujuk

Salah satu program televisi yang banyak mendapat sorotan dari masyarakat pengguna jasa televisi adalah siaran iklan yang setiap kali menawarkan kebenaran semua pada penontonnya.

Anak-anak perlu mendapatkan perlindungan dari berbagai tayangan media televisi karena tidak semua programnya layak mereka saksikan. Tayangan yang berbau sadisme, kekerasan seperti kartun laga, atau sejenisnya yang berlebihan tidak mengajarkan anak-anak berpikir logis dan rasional, sebaliknya malah banyak menghadirkan ilusi, angan-angan, fantasi khayalan.

Dua puluh lima tahun yang lalu, sebuah studi di AS menunjukkan bahwa 9 dari 10 program TV mengandung kekerasan. Maraknya TV swasta baru tampaknya selaras dengan meningkatnya proporsi adegan kekerasan dalam TV.

Program TV paling keras dan kontroversial yang muncul di layar TV kita adalah *Ultimate Fighting Championship* (UFC). Acara ini adalah duel dua orang yang menggunakan segala cara untuk memenangkan pertarungan. Segala cara kekerasan adalah sah dan diperbolehkan pokoknya menang. Ada tinju, tendangan, jambakan, gulat, dan sebagainya yang menghasilkan ekspresi kesakitan, memar, darah, dan lain-lain.

Acara ini disiarkan tiap Ahad malam di TPI. Bulan Maret 2002 lalu, di tabloid Bintang, humas TPI membela diri dengan menyatakan bahwa UFC tidaklah seseram yang dibayangkan. Menurutnya, ada banyak film aksi di TV yang juga penuh adegan baku hantam, baik dengan senjata api maupun tangan kosong. Bahkan, sang humas menambahkan, “film kartun semacam Tom and Jerry pun juga mengandung kekerasan.”

Humas itu tentu saja benar. Namun jika kenyataan itu dijadikan alasan untuk menyajikan acara yang brutal, anak kecil pun tahu bahwa alasan itu amat bodoh. Saya tak ingin bicara khusus tentang UFC yang memang kontroversial itu, tetapi saya ingin bicara tentang adegan kartun laga di TV secara umum dan disini juga ada beberapa riset seperti berikut:

Efek dalam kartun laga di TV sudah lama menjadi pusat perhatian studio komunikasi. Riset umumnya menunjukkan adanya hubungan antara kartun laga yang tampil di layar dan perilaku kekerasan walaupun sejumlah studi seperti ini disponsori oleh industri TV dan film namun ada lebih dari 3.000 riset menyimpulkan bahwa menonton film kartun laga meningkatkan perilaku agresif.

Studi tentang efek kartun laga dalam TV atau film dapat disimpulkan dalam tiga tahap. Pertama, mula-mula penonton mempelajari metode agresif setelah melihat contoh (*observational learning*). Selanjutnya, kemampuan penonton untuk mengendalikan dirinya berkurang. Dan akhirnya, mereka tidak lagi tersentuh oleh orang yang menjadi korban agresivitas. Jadi,

tontonan kartun laga mengajarkan agresivitas, mengurangi kendali moral penontonnya, dan menumpulkan perasaan mereka.

Tahap pertama dapat dijelaskan melalui belajar sosial yang dikemukakan Bandura (1977). Teori ini lahir berdasarkan studi eksperimen tahun 1960-an mengenai perilaku agresif pada anak. Walaupun teori Bandura dapat menjelaskan imitasi (peniruan) dalam berbagai konteks, kebanyakan orang menerapkannya secara khusus pada pembelajaran agresivitas melalui TV. (Bandura dalam Musbikin, 2006: 141-142).

Dari pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peran media televisi dikategorikan menjadi negatif jika televisi tersebut menjadi sarana untuk membujuk anak-anak dan menjadi positif jika televisi tersebut menjadi sarana pengetahuan dan media informasi.

3. Keistimewaan Televisi

Menurut (Surbakti, 2008: 56-58) ada banyak hal yang membuat televisi begitu istimewa dan populer di tengah-tengah masyarakat tanpa pandang bulu diantaranya karena televisi:

- a) Tidak perlu meninggalkan rumah
- b) Praktis
- c) Menontonnya bersama-sama dengan keluarga
- d) Salurannya mudah diganti
- e) Menonton dengan orang yang dikenal
- f) Tidak menuntut persyaratan formal

- g) Ruang yang terang
- h) Tidak memerlukan syarat baca-tulis

4. Pola Menonton Televisi

Berdasarkan perkembangan kognisi sebagaimana dikemukakan oleh (Surbakti, 2008:52-54) pola menonton anak dikemukakan sebagai berikut:

a) **Pra Operasional**, dimana disini pola egosentrisme pada anak adalah hal yang paling menonjol dalam diri anak-anak. Pola pikir ini mempengaruhi cara mereka menonton televisi, dan pola tersebut dibagi menjadi lima, yaitu:

- (1) Berpikir secara biner. Dimana mereka berpikir secara berpasangan. Mereka akan menafsirkan tayangan yang mereka saksikan berdasarkan kriteria baik atau jahat.
- (2) Pola pikir egosentrisme. Dimana pola pikir yang membuat anak-anak pra operasional tidak mampu melihat kejadian dari sisi pandang orang lain, hanya dari sudut mereka sendiri.
- (3) Egosentrisme, adalah pola pikir yang mendorong anak-anak pra operasional membayangkan bahwa dia dan kawan-kawannya terlibat dalam tayangan yang sedang berlangsung.
- (4) Belum mampu membedakan objek. Artinya meskipun objeknya tetap sama, namun jika muncul dalam bentuk yang lain mereka belum mampu membedakannya.

(5) Belum mampu berfikir secara bolak-balik, imajinatif, dan rasional.

b) Konkret Operasional, dimana pola menonton kelompok anak-anak berada pada fase yang sebagian besar masih dipengaruhi pola pikir egosentrisme. Tetapi sebagian dari mereka sudah mempunyai pemahaman tentang tayangan sebuah film.

Banyak anak begitu betah menghabiskan waktu berjam-jam di depan TV. Menurut mereka, televisi adalah cara terbaik untuk menyingkirkan perasaan tertekan atau untuk mencoba lari dari perasaan itu (Singer, 1975 dalam Aswin, 2008).

5. Porsi Tayangan Televisi

Gerbner (1979, dalam Aswin, 2008) mengatakan bahwa dari setiap program televisi, delapan diantaranya berisikan delapan tayangan laga atau kekerasan, fakta menunjukkan bahwa program televisi bersifat agresif cenderung meningkat dari waktu ke waktu, dan tingkah laku laga itu ditampilkan atau digambarkan dengan perbuatan yang menarik sehingga diminati anak-anak, sedangkan menurut Comstock (1979, dalam Aswin, 2008) televisi merupakan media yang paling baik untuk mengajarkan tingkah laku yang berbau laga atau kekerasan pada anak-anak.

Jika setiap episode film kartun laga ini menekan waktu 30 menit atau 0,5 jam, maka dalam seminggu layar kaca nasional mengalokasikan waktu 106 jam atau 15 jam/hari. Dari total tayangan film kartun itu, selama 7 jam

tayangan berada pada salah satu stasiun televisi dengan menyuguhkan 14 episode kartu laga setiap hari (Irmawan, dalam Surbakti, 2008).

C. Kartun Laga

1) Pengertian Kartun Laga

Kartun laga adalah tayangan animasi yang cenderung berbentuk atau menggambarkan aksi kekerasan dan dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat objek laga tersebut menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis (Surbakti dalam Irmawan, 2008; 125). Sedangkan menurut Fikri (2007), kartun laga adalah film kartun yang disukai anak-anak yang penuh dengan adegan pukul-memukul, serta film laga kepahlawana yang penuh dengan jurus yang melumpuhkan, dan masih banyak yang lainnya.

Menurut Anggraini (2008) menyatakan bahwa kartun laga adalah tayangan yang mesti diwaspadai untuk anak-anak karena mengandung adegan kekerasan, seks, serta mistis yang berlebihan secara detail walaupun pada dasarnya adanya asumsi pada film kartun merupakan tontonan aman dan layak untuk anak-anak.

Kartun laga adalah sebuah tayangan yang menampilkan kekerasan, baik kekerasan fisik maupun kekerasan verbal, serta adanya adegan yang mengarah kekis, kata-kata kasar, tidak memperhatikan norma kesopanan dan tidak mencantumkan klasifikasi acara (KPI, 2008).

Dari teori yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartun laga adalah tayangan yang berbentuk animasi yang menggambarkan atau menonjolkan aksi kekerasan pada tokoh-tokoh yang diperankannya baik itu kekerasan fisik atau pun verbal.

2) Faktor Anak Menyukai Kartun Laga

Menurut Fikri (2007) anak-anak kadang susah sekali diminta untuk tidak menonton tayangan yang berbau laga di televisi. Mereka sangat menyukainya karena:

- a) Mengandung unsur ketegangan. Diduga yang membuat anak-anak betah menonton adalah ketegangan saat menunggu adegan berikutnya.
- b) Membangkitkan perasaan berdaya.
- c) Hitam-putih. Tayangan laga (fiktif) atau kekerasan di televisi umumnya tampil hitam putih, kebaikan melawan kejahatan.
- d) Unsur tebakan yang mudah ditebak. Karena punya kecenderungan untuk bersih teguh, anak akan puas sekali jika tebakannya tidak meleset. Dan tayangan laga yang tampil di televisi umumnya menjanjikan ending atau akhir yang mudah ditebak, jagoan pasti menang dan penjahat pasti kalah.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak suka melihat kartun laga di televisi diantaranya karena kartun laga mengandung unsur ketegangan yang bisa membangkitkan perasaan, dan mempunyai

kecenderungan akhir cerita yang jahat itu kalah, dan begitu pula sebaliknya.

3) Jenis Adegan dalam Tayangan Kartun Laga

Kekerasan dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat obyek kekerasan tersebut menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis (Irmawan , Dalam Surbakti, 2008: 80).

Menurut Irmawan (2008), jika mengamati isi tayangan kartun secara umum yang diputar televisi, masih dijumpai pemakaian bahasa tak mendidik. Jenis kekerasannya diantaranya meliputi:

- a) Kekerasan fisik, yang berupa adegan tabrakan maupun merusak barang atau bangunan dengan cara membanting, menginjak-injak barang.
- b) Kekerasan perkelahian tanpa senjata seperti pukul, tendang, banting, cekik, tampar.
- c) Kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tumpul seperti tongkat kayu, palu, batu, dan sejenisnya.
- d) Kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tajam seperti pisau, belati, dan pedang.

Eskalasi kekerasan fisik terus dipertinggi melalui adegan menggunakan bahan peledak. Bahkan untuk kepentingan dramatisasi tak jarang ditampilkan tubuh terluka atau tubuh berdarah.

Dengan menggunakan teknis animasi modern, ilmu-ilmu yang ditampilkan menjadi tampak hebat, dramatik dan heroik sehingga wajar apabila banyak disukai oleh anak-anak. Tapi di lain sisi harus diakui, sepanjang film ini selalu tak lepas dari adegan kekerasan. Pertempuran yang tak jarang berujung pada pembunuhan selalu menjadi pilihan dalam menyelesaikan setiap masalah yang diangkat sebagai inti cerita.

Menurut (Bitter Dalam Surbakti 1986: 25) film adegan kekerasan merupakan media elektronik yang berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang menyajikan adegan kekerasan berupa perkelahian peperangan pembunuhan sadis dan adegan berdarah lainnya yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar.

Perkiraan mengenai jumlah adegan kekerasan di televisi masih beraneka ragam, namun sudah cukup mengkhawatirkan. Pengalaman yang amat berpengaruh memang datang dari sana. Menyaksikan perkelahian dan pembunuhan, meskipun sedikit, pasti akan menimbulkan rangsangan atau meningkatkan kemungkinan untuk mencontoh model kekerasan tersebut. Model kepahlawanan dalam film di televisi seringkali terlihat memperoleh imbalan atas tindakan agresivitasnya, konsekuensi-konsekuensi negatif biasanya berasal dari tindakan kekerasan, seperti

darah, luka, proses belajar akan terjadi bila si anak yang menyaksikan adegan tersebut mempunyai anggapan bahwa nilai yang dipertunjukkan di televisi itu cocok sekali dengan sistem nilai yang ada di dalam dirinya. Analisis seperti ini disebut sebagai hipotesis belajar secara sosial, karena cara memperolehnya adalah dengan mengamati atau penelitian sosial.

Adegan kekerasan di televisi juga dapat menimbulkan akibat negatif lainnya. Bila orang menyaksikan kekerasan atau kekejaman yang menyakitkan, maka tampak bahwa sistem saraf otonom akan bekerja dan ekspresi wajah akan memperlihatkan bahwa seolah-olah dia sendiri turut merasakan penderitaannya. Perasaan simpati ini akan mendorong dia untuk bertindak menolong yang menderita (Davidoff, 1991: 27-28).

Jadi jenis kekerasan yang ditayangkan kartun laga di televisi diantaranya ada beberapa macam yaitu berupa kekerasan fisik yang berupa merusak atau membanting, kekerasan perkelahian tanpa senjata, kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tumpul, serta kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tajam. Dan tayangan-tayangan semacam itu kebanyakan disukai anak-anak, karena pihak media yang menggunakan teknik animasi modern untuk menarik konsumen penonton terutama anak-anak.

D. Menonton Tayangan Kartun Laga dan Dampaknya

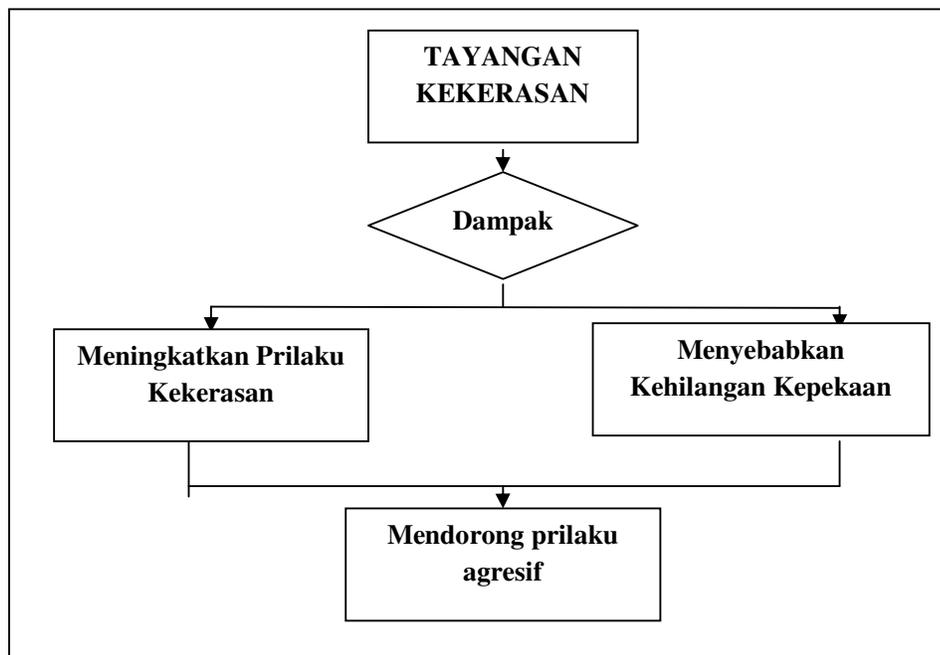
Anggraini (2008) menyatakan bahwa kartun laga adalah tayangan yang mesti diwaspadai untuk anak-anak karena mengandung adegan kekerasan, seks, serta mistik yang berlebihan secara detail walaupun pada dasarnya adanya asumsi pada film kartun merupakan tontonan aman dan layak untuk anak-anak.

Sedangkan kartun laga merupakan tayangan animasi yang cenderung berbentuk atau menggambarkan aksi kekerasan (Surbakti, 2008: 63). Dan menurut Fikri (2007) tayangan kartun laga adalah film kartun yang disukai anak-anak yang penuh dengan pukul-pukulan, serta film laga kepahlawanan yang penuh dengan jurus yang melumpuhkan, dan masih banyak yang lainnya.

KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) juga tak kalah berpendapat bahwa kartun laga adalah sebuah tayangan yang menampilkan kekerasan, baik kekerasan fisik maupun kekerasan verbal, serta adanya adegan yang mengarah ke seks, kata-kata kasar, tidak memperhatikan norma kesopanan dan tidak mencantumkan klasifikasi acara.

Penelitian ini dilakukan terhadap 800 anak usia 8 tahun. Pada saat awal ditemukan bahwa anak yang banyak menonton acara TV tentang kartun laga cenderung lebih agresif di ruang kelas dan tempat bermain. Anak-anak tadi ternyata menjadi jauh lebih agresif ketika mencapai usia 19 dan 30 tahun serta membuat masalah-masalah lebih besar termasuk kekerasan dalam rumah tangga dan pelanggaran lalu lintas dibandingkan rekan mereka yang kurang

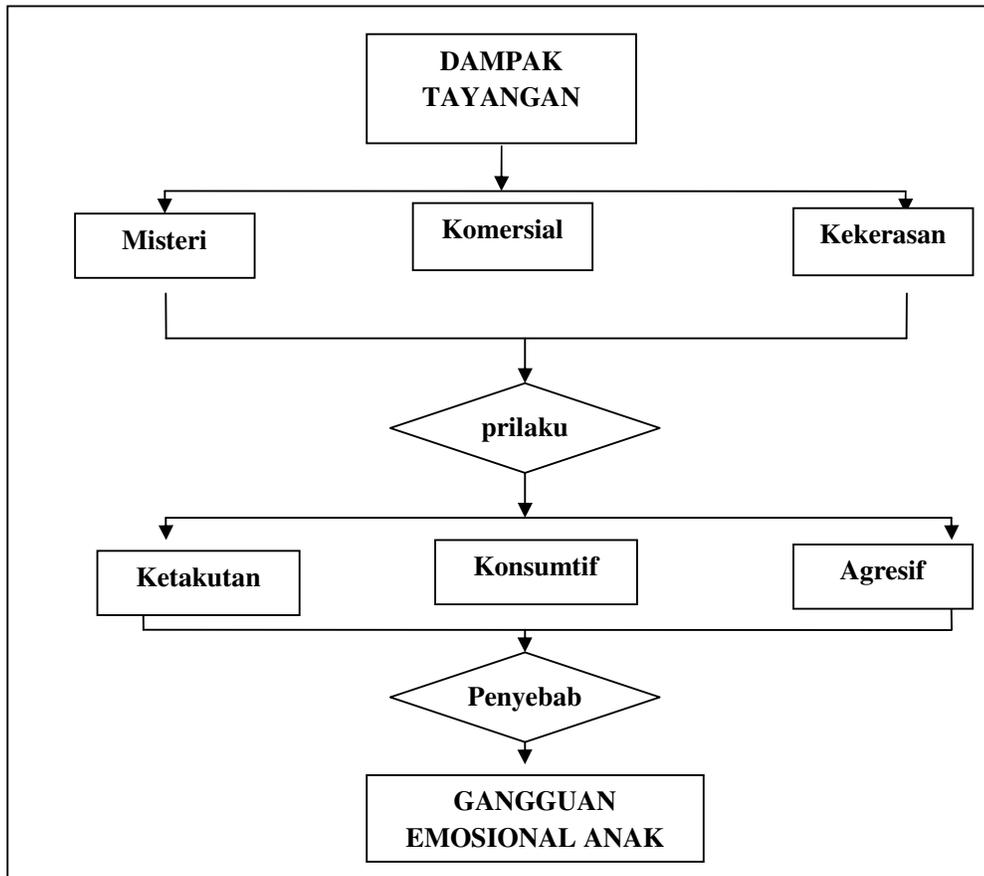
agresif karena tidak sebanyak mereka menonton kekerasan di TV. Para peneliti juga mendapati bahwa sekalipun seorang anak tidak agresif pada usia 8 tahun, tetapi jika ia menonton acara kartun laga atau laga di TV dalam waktu cukup lama, ia akan menjadi lebih agresif pada usia 19 tahun dibandingkan rekan-rekan sebayanya yang tidak menyaksikan kartun laga di TV (Musbikin, 2006: 144-145).



Gambar 1. Tayangan Kekerasan dan Dampaknya

Agresi sebenarnya merupakan perilaku sosial yang kompleks karena menyangkut aspek biologis, sosial dan elemen kongnisi. Ada pendapat yang mengatakan bahwa perilaku agresif haruslah dipahami sebagai tindakan liar manusia yang dilampiaskan terhadap sesama. Jadi, semacam energi biologis manusia yang ingin dipuaskan. Leonard Berkowitz mengatakan: *Agression as*

any form of behavior that is intended to injure someone physically or psychologically (Berkowitz, dalam Surbakti, 2008:130).



Gambar 2. Dampak Tayangan Komersial, Misteri, dan Kekerasan

Dari teori yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartun laga adalah tayangan yang berbentuk animasi yang menggambarkan atau menonjolkan aksi kekerasan pada tokoh-tokoh yang diperankannya, kekerasan itu baik berupa fisik ataupun verbal.

Ketika anak-anak menonton kartun bertemakan kepahlawanan atau laga dapat menimbulkan:

1. Munculnya nilai negatif bagi anak-anak, yakni kecenderungan tokoh kartun yang selalu menyelesaikan persoalan dengan cara kekerasan. Cara yang sama juga dilakukan oleh musuhnya, sehingga yang tersirat adalah kekerasan harus dibalas dengan kekerasan pula (Metro, 2008).
2. Menurut penuturan Gerbner (1994, dalam Mujiran, 2006) tayangan kekerasan di televisi memiliki efek segera atau jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendeknya (*emotional effect*) seperti munculnya rasa takut dan ngeri, tekanan darah naik. Adapun untuk jangka panjangnya adalah (*habituation*), yaitu anak menjadi terbiasa dengan kekerasan, akibatnya anak menjadi tidak peka, permisif, dan toleran terhadap kekerasan.
3. Centerwall (dalam Mujiran, 2006) mengatakan bahwa film yang bertemakan laga atau kepahlawanan mengandung adegan anti sosial daripada adegan prososial. Anak dapat menjadi suka mengejek, berkata kasar, dan mencelakakan orang lain.
4. Menurut Solby (dalam Mujiran, 2006) ada empat dampak kekerasan dalam televisi yang menyangkan tayangan bertemakan laga, diantaranya:
 - (a) Dampak agresor, dimana sifat jahat dari anak semakin meningkat.
 - (b) Dampak korban, dimana anak menjadi penakut dan semakin meningkat.

(c) Dampak pemerhati anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan orang lain.

(d) Dampak nafsu, yaitu meningkatnya keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap persoalan.

(e) Menurut Stein (dalam Mujiran, 2006) anak-anak menjadi lebih agresif yang dapat dikategorikan anti sosial setelah mereka menonton tayangan kartun yang beradegan kekerasan, tokohnya yang bisa terbang, dan sebagainya.

(f) Menurut (Irmawan, 2008) anak yang menonton kekerasan atau tayangan kartun yang bertemakan laga secara potensial akan mengalami tiga efek buruk, diantaranya sebagai berikut:

a. Meningkatnya sikap anti sosial atau perilaku agresif.

b. Rasa tumpul terhadap kekerasan yang ditandai semakin bisa menerima kekerasan di dunia nyata dan terkikisnya rasa peduli terhadap orang lain.

c. Meningkatnya rasa takut seseorang sebagai korban kekerasan.

5. Telah dikemukakan oleh Hearold (1996, dalam Surbakti, 2008:126), tayangan yang berunsur laga atau kekerasan mendorong anak untuk menjadi anti sosial, melanggar peraturan, tidak mau menaati hukum, melakukan penyerangan, baik verbal maupun fisik. Mereka merasa dunia ini penuh dengan kekerasan, dan senang menggunakan kekerasan.

6. Menurut Drabman & Thomas (1975, dalam Surbakti, 2008:127) dampak menonton tayangan yang berbau laga adalah meningkatkan perilaku kekerasan bagi sebagian besar anak-anak, menyebabkan anak-anak kehilangan kepekaan terhadap perilaku agresif itu sendiri artinya menganggap kekerasan adalah sesuatu yang biasa.
7. Menurut (Huston, 1998, dalam Aswin, 2008) anak-anak yang menonton kekerasan di TV lebih mudah dan sering memukul teman-temannya, tak mematuhi aturan kelas, membiarkan tugasnya tidak selesai.
8. Karena kebiasaan anak menonton televisi yang berbau laga atau berbau kekerasan sehingga menjadikan seseorang anak tidak mampu mengatasi hal-hal yang sudah didambakannya di film yang ia lihat sehari-hari tanpa pengawasan orang tua, sehingga pelampiasannya dia melakukan pemukulan dan agresivitas di sekolah (Muhtadin, 2002).

Dalam teori yang ada maka dapat disimpulkan dampak tayangan kartun laga yang ditayangkan di televisi diantaranya adalah munculnya nilai negatif bagi anak-anak, anak menjadi terbiasa dengan kekerasan, anak dapat menjadi suka mengejek, berkata kasar, anak-anak menjadi lebih agresif dan mereka juga merasa dunia ini penuh dengan kekerasan, dan senang akhirnya menggunakan kekerasan. Karena kebiasaan anak menonton televisi yang berbau laga, sehingga anak tidak mampu mengatasi hal-hal yang sudah didambakannya di film yang ia lihat sehari-hari tanpa pengawasan orang tua, pelampiasannya dia melakukan pemukulan dan agresivitas di sekolah. karena

kekerasan erat sekali kaitanya dengan timbulnya agresivitas seperti bagan di bawah ini:

E. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

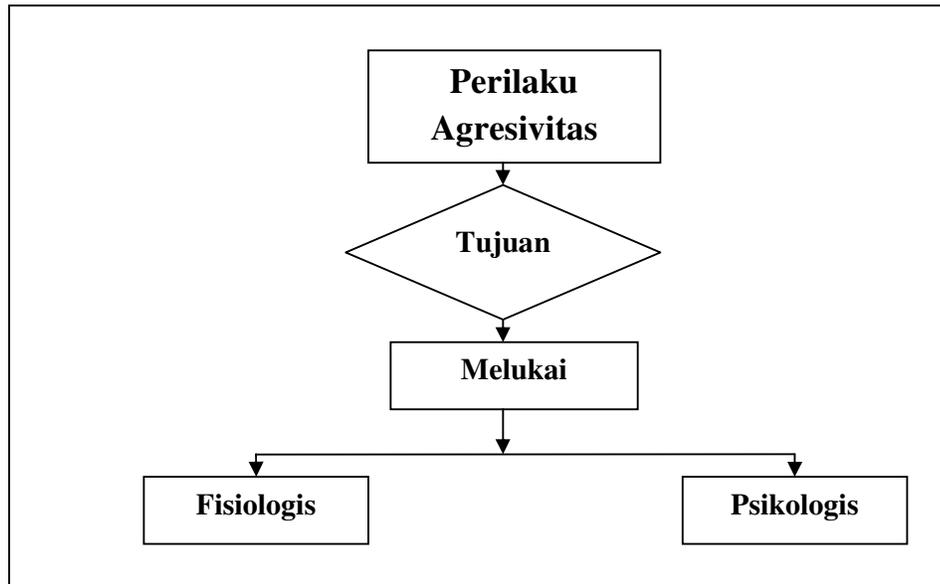
Agresivitas merupakan perilaku yang dimaksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental sosial yang kompleks karena menyangkut aspek biologis, sosial dan elemen kognisi. Ada pendapat yang mengatakan bahwa perilaku agresivitas haruslah dipahami sebagai tindakan liar manusia yang dilampiaskan terhadap sesama. Jadi, semacam energi biologis manusia yang ingin dipuaskan. Leonard Berkowitz mengatakan: agresivitas sebagai bentuk dari tingkah laku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang secara fisik dan psikologis (Berkowitz, 1993:03 dalam Surbakti, 2008:130).

Agresi seiring diartikan sebagai suatu bentuk perilaku atau tindakan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal. Pada dasarnya perilaku agresi merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh setiap orang hanya kadarnya yang berbeda-beda.

Agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksud untuk menyakiti orang lain secara fisik maupun verbal. Atkinson mendefinisikan agresi sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda (Atkinson, 1980: 10).

Agresi secara tipikal didefinisikan oleh para psikologi sebagai setiap bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang itu, ini berarti bahwa menyakiti orang lain secara sengaja bukan agresi. Jika pihak yang dirugikan menghendaki hal ini terjadi dan tindakan itu memang dikehendaki, agresi melibatkan setiap bentuk penyiksaan, termasuk penyiksaan psikologis atau emosional seperti mempermalukan, menakut-nakuti, atau mengancam seseorang adalah tindakan agresi (Brekwell, 1998:17)

Tradisi lama mengatakan bahwa agresivitas adalah dorongan biologis yang harus diekspresikan (Kay Deaux, 1988: 301), sedangkan ethologist Konrad Lorentz (1966) menggambarkan agresivitas sebagai insting menyerang yang dimiliki oleh hewan dan manusia yang diarahkan terhadap sesamanya. Tidak jauh berbeda, Baron (1977) mendefinisikan bahwa agresivitas adalah bentuk perilaku yang diarahkan untuk tujuan melukai atau mencederai orang lain. Sementara itu tokoh psikoanalisis Freud (1930, dalam Surbakti, 2008: 130).



Gambar 3. Perilaku Agresivitas dan Tujuannya

Kekerasan dan agresivitas tampaknya dua variabel yang selalu berhubungan erat dan tidak terpisahkan. Keduanya menyatu ibarat dua sisi mata uang sehingga dimana ada kekerasan di situ ada agresivitas. Sebaliknya, dimana ada agresivitas, pasti disitu kekerasan berkembang dengan subur. Aksioma ini dalam kenyataan hidup sehari-hari memang hampir tak terbantakan kebenarannya. Artinya pengalaman empiris menunjukkan bahwa kekerasan selalu diikuti tindakan agresif, demikian juga perilaku agresif selalu diikuti oleh tindakan kekerasan.

Agresivitas adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan adanya tingkah laku tersebut. Ada empat hal yang terdapat dalam agresivitas yaitu tingkah laku, tujuan melukai, individu pelaku, dan individu yang menjadi korban (Robert Baron dalam Azizah, 2006: 23).

Memaparkan pendapatnya bahwa agresivitas adalah kecenderungan manusia, bawaan lahir, bebas, dan bersifat insting. Sedangkan Lorenz (dalam Nashori, 2008: 92) mengatakan agresivitas adalah naluri untuk mempertahankan hidup. Karena bersifat naluriah, maka setiap saat sifat itu bisa muncul, lebih-lebih jika dalam situasi hidup yang mengancam eksistensi kehidupan seseorang. Agresivitas menurut Brigham (1991, dalam Nashori, 2008: 91) adalah perbuatan yang diniati untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Agresivitas seringkali dipakai manusia untuk mengungkapkan perasaan dan menyelesaikan persoalan hidup mereka.

Dari beberapa definisi di atas terlihat bahwa agresivitas adalah perilaku yang sifatnya menyakiti seseorang baik secara fisik dan psikis dan agresi juga sering diartikan sebagai bentuk perilaku tindakan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal.

2. Dasar-Dasar Neurobiologis dari Agresivitas

Tentunya agresivitas seseorang tak lupa dari peran biologis. Hipotalamus beberapa pada pusat dalam mengendalikan agresivitas, dimana otak manusia yang lebih sempurna daripada spesies lainnya, perilaku manusia lebih tergantung pada proses belajar daripada refleks-refleks saraf. Apapun mekanisme otak yang terlibat dalam mengatur agresivitas manusia mungkin dipengaruhi secara luar oleh proses pembelajaran. Penelitian neurobiologis kontemporer tentang agresivitas banyak memfokuskan pada

peran dari transmitter saraf, terutama serotonin dan hormon seks testosteron pada laki-laki misalnya (Vikkunen & Linnoila, 1933 dalam Beverly, 2005: 206).

Serotonin berperan sebagai transmitter saraf yang menghambat di beberapa bagian otak, terutama sistem limbik, bagian otak yang terlibat dalam mengatur dorongan-dorongan primitif seperti lapar, haus dan agresif. Sistem limbik juga menjadi kunci dalam belajar, ingatan, dan pengaturan emosi. Serotonin menolong mengerem perilaku-perilaku primitif, termasuk aksi-aksi agresif primitif (Cowley & Underwood, 1998 dalam Beverly, 2005: 206).

Dan ketika seseorang melihat motif-motif orang lain sebagai kebencian, mereka akan lebih mungkin bertindak agresif daripada bila mereka mengembangkan interpretasi lebih lunak mengenai perilaku orang lain (Crick & Dodge, 1994 dalam Beverly, 2005: 208).

Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia lebih tergantung pada proses belajar daripada refleksi-refleksi saraf. Sehingga mereka mengembangkan interpretasi lebih lunak mengenai perilaku orang lain.

3 . Ciri-Ciri Agresivitas

Morgan dalam Nashori (1987: 100) mengklasifikasikan secara lebih lengkap yaitu perilaku agresivitas secara fisik atau verbal, secara aktif atau pasif. Empat klasifikasi masing-masing akan saling berinteraksi, sehingga akan menghasilkan beberapa bentuk agresivitas, yaitu:

1. Agresif fisik aktif, seperti menusuk, menembak, memukul orang lain, membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain, tidak memberikan jalan kepada orang lain.
2. Agresif fisik pasif, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak mengerjakan perintah orang lain.
3. Agresif verbal aktif, misalnya memaki-maki atau mengolok-olok orang lain.
4. Agresif verbal pasif, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain tanpa tidak mau mengatakan dan tidak mau menjawab pertanyaan orang lain, menolak berbicara dengan orang lain.

Maka dapat disimpulkan, bahwa agresivitas dibagi menjadi empat, yaitu agresivitas secara fisik aktif, agresivitas fisik pasif, agresivitas verbal aktif, dan agresivitas verbal pasif yang kesemuanya itu akan saling berinteraksi.

4. Faktor-Faktor Agresivitas

Seseorang melakukan agresi disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain:

- a) Frustrasi artinya seseorang yang mengalami gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan (Sears, 1994: 6). Seorang anak yang mengalami frustrasi cenderung melakukan agresivitas karena keinginannya tidak terpenuhi.

- b) Lingkungan artinya lingkungan yang keras, sering terjadinya pertengkaran ataupun konflik maka akan memberikan contoh model-model agresi pada anak dan dapat dilihat secara langsung oleh anak.
- c) Kekuasaan dan kepatuhan. Kepatuhan individu terhadap otoritas atau penguasa mengarahkan individu tersebut kepada perilaku agresi, karena dalam situasi kepatuhan, individu kehilangan tanggung jawab (tidak merasa tanggung jawab) atas tindakan-tindakan serta meletakkan tanggung jawab itu pada penguasa (Milgram dalam Dayaksini: 2003).
- d) Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktifitas system para simpatik yang tinggi dan adanya perasaan yang tidak suka yang biasanya disebabkan adanya kesalahan yang mungkin nyata-nyata salah satu mungkin juga tidak.

Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresivitas disebabkan oleh beberapa faktor yaitu frustrasi, lingkungan, kekuasaan kepatuhan dan marah.

6. Perkembangan Perilaku Agresivitas

Perkembangan perilaku agresivitas dalam pembahasan ini dibagi menjadi tiga hal (Atkinson, dalam Nashori, 2008: 60).

a. Masa Anak Pra Sekolah

Pada masa ini berkisar antara usia 1-4 tahun, bentuk agresivitas yang berupa fisik diantaranya mengigit, menjok dan menjerit-jerit, perilaku seperti ini disebut dengan tantrum yang berakhir pada usia 3,5 tahun.

Sedangkan pada usia 4-5 tahun agresivitasnya berupa verbal seperti memanggil sebuah nama, membantah dan menolak. Pada anak kecil kemarahannya tidak ditunjukkan pada siapa pun, hal ini dikarenakan eksistensi yang bersifat independen, kemarahan anak dikarenakan keinginannya tidak terpenuhi.

Adapun situasi yang menimbulkan kemarahan bagi anak disebabkan oleh penipuan yang dilakukan oleh anak-anak lain:

- a) Penipuan yang dilakukan oleh anak lain
- b) Sindiran
- c) Nasehat orang dewasa yang berlebihan
- d) Sering mendapatkan hukuman dan
- e) Menyia-nyiakannya

b. Masa Pertengahan Anak Sekolah

Agresivitas pada masa ini berbentuk menyerang secara kasar sebagai reaksi dari penyerangan atau pembalasan. Sedangkan secara verbal berbentuk pertengkaran.

c. Masa Dewasa

Pada masa dewasa bentuk agresivitasnya dari kemarahannya seperti menghentakkan kaki, melemparkan sesuatu dan menangis. Sedangkan ekspresi secara verbal berupa perkataan kasar, yang menyebutkan nama, sumpah serapah dan menghina. Yang dapat menimbulkan kemarahan kepada orang dewasa tidak jauh berbeda dengan yang terjadi pada anak-anak, yaitu:

- a) Pelanggaran terhadap batas-batas
- b) Penolakan terhadap hak-hak
- c) Diperlakukan seperti anak kecil
- d) Ketidakmampuan dalam mencapai target

Perkembangan perilaku agresif dimulai dari masa anak-anak hingga dewasa, dan banyak perbedaan yang terjadi antara tingkat agresivitas pada masa anak-anak dengan masa dewasa, hanya saja kalau pada masa anak-anak lebih bersifat independen. Kecenderungan untuk melakukan tindakan agresif adalah karena tidak mencapai apa yang diinginkan, dan meluapkannya dalam tindakan baik verbal maupun non verbal.

Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif sendiri mempunyai berbagai macam bentuk yang ditampilkan, diantaranya secara verbal dengan non verbal.

F. Minat dan Agresivitas dalam Persepektif Islam

1. Minat

Minat dalam perspektif Islam merupakan seseorang yang menginginkan atau berminat sesuatu kebaikan, maka ia akan bersungguh-sungguh dengan apa yang ia inginkan dan juga hal ini tidak terlepas dari konsep ketuhanan baginya bahwa Allah akan memberikan kemudahan dari apa yang diinginkannya. Dalam hal ini juga tidak lepas dari kesungguhan seseorang dari apa yang ia inginkan. Kesungguhan itu merupakan bentuk implementasi dari minat.

Dalam pandangan Islam tentang minat, hal ini tertera dalam salah satu tafsir sebagaimana yang dikemukakan oleh Syaikh Al-Azzarnuji, beliau mengemukakan:

مَنْ طَلَبَ شَيْئًا وَجَدَ وَجَدَ وَمَنْ قَرَعَ الْبَابَ وَجَعَ وَجَعَ

Artinya: "Barang siapa yang mencari sesuatu dan dia bersungguh-sungguh maka dia akan mendapatkannya" (Sunto, Ta'lim-Muta'alim: 48).

Maka, dari dalil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa suatu keinginan atau hasrat tanpa didasari suatu kesungguhan, mustahil seseorang akan mendapatkan apa-apa yang diinginkan dan juga dalam permasalahan ini terdapat dalam suatu hadist, yakni:

وَالرَّأْسُ فِي تَحْصِيلِ الْأَشْيَاءِ الْجَدِّ وَالْهَمَّةِ الْعَالِيَةِ

Artinya: "Adapun pokok dalam menghasilkan sesuatu itu adalah bersunggu-sungguh dan keinginan yang tinggi." (Sunto, Ta'lim-Muta'alim:56).

Jika dikaitkan dengan pemaparan yang ada, maka seseorang jika dihadapkan dengan berbagai macam keinginan menonton tayangan kartun laga di media televisi, maka timbulnya suatu minat atau hasrat dalam satu tokoh kartun laga yang kemudian ada hasrat atau minat untuk menonton dan mempraktekkan jurus-jurus yang telah diperankan artis-artis yang terkenal. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan suatu hasrat atau minat serta kesungguhan yang tinggi, maka tidak mustahil jika dari ketiga komponen tersebut dimiliki oleh seseorang, maka ia akan berhasil mendapatkan keinginan tersebut.

2. Agresivitas

Agresivitas dalam agama Islam tidak dijelaskan secara eksplisit, akan tetapi dijelaskan secara implisit dalam pembahasan tentang sebab sikap agresif yaitu amarah. Kemudian ahli tasawuf menyebutnya sebagai nafsu amarah, yaitu nafsu yang menganjurkan dan mendorong kepada perbuatan jahat (Fachruddin, 1992: 221). Hal ini disebabkan karena keadaan psikologis yang dapat menggiring sifat manusia dari keadaan yang wajar ke arah penyelewengan adalah amarah. Ketika amarah melingkupi dan menguasai diri manusia, maka ia akan mengambil bentuk sifat yang angkuh atau sombong dan cenderung menyingkirkan penghambat atas kehendaknya dengan segala cara (Lari, 1990: 114-115).

Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain secara fisik maupun psikis. Pada dasarnya perilaku agresif yang wajar tersebut dalam perkembangan psikologi adalah normal. Perilaku agresif yang ada pada usia anak-anak merupakan pelampiasan emosi semata, misalnya memukul teman karena tidak diperbolehkan meminjam mainan. Hal tersebut dilakukan hanya karena keinginannya tidak tercapai.

Dalam ajaran Islam perilaku apapun yang bertujuan menyakiti orang lain secara fisik atau psikis dengan berbagai macam alasan adalah dosa hukumnya. Namun, apabila dikaitkan dengan perilaku agresif pada usia anak-anak tersebut di atas tidaklah dikategorikan dosa. Sebab pada usia tersebut anak tidak tahu apa yang telah dilakukan adalah perbuatan dosa karena pada usia ini perkembangan sosial anak masih dalam proses belajar.

Disini anak memerlukan bimbingan dan pengarahan secara penuh dari orang tua, hal ini disebabkan anak masih belum bisa bertanggung jawab penuh atas apa yang telah dilakukan atau diperbuatnya. Dengan demikian anak berperilaku agresif dalam ajaran agama Islam tidaklah dosa, kecuali bila perilaku agresif tersebut dilakukan oleh anak dimana anak sudah berlebihan dan orang tua membiarkannya. Dalam artian pendidikan yang diberikan oleh orang tua pada anak dapat dikatakan kurang sekali.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِّلْهُمْ بِآيَاتِي هِيَ
 أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dia-lah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia-lah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”(An Nahl: 125).

Ayat tersebut menerangkan bahwa dalalam mengasuh anak, orang tua wajib mengajarkan kepada anak-anaknya tentang etika berbicara dengan orang lain. Misalnya bagaimana menghormati dan menghargai orang lain. Namun, tidaklah kasar dalam mengingatkan ucapan anak yang belum mengerti bagaimana berbicara yang baik.

وَلَا تَسْتَوِى الْحَسَنَةُ وَلَا السَّيِّئَةُ ۗ ادْفَعْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ فَإِذَا الَّذِي بَيْنَكَ
 وَبَيْنَهُ عَدَاوَةٌ كَأَنَّهُ وَلِيٌّ حَمِيمٌ ﴿٣٤﴾ وَمَا يُلْقِنَهَا إِلَّا الَّذِينَ صَبَرُوا وَمَا يُلْقِنَهَا
 إِلَّا ذُو حَظٍّ عَظِيمٍ ﴿٣٥﴾

Artinya:”Dan tidaklah sama kebaikan dan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik. Maka tiba-tiba orang yang antaramu dan antara dia ada permusuhan seolah-olah telah menjadi teman yang sangat setia..

Sifat-sifat yang baik itu tidak dianugerahkan melainkan kepada orang-orang yang sabar dan tidak dianugerahkan melainkan kepada orang-orang yang mempunyai keuntungan yang besar”(Fushilat: 34-35).

Dari ayat tersebut menerangkan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh usia pada anak tidaklah dosa. Lain halnya jika perilaku agresif tersebut

dilakukan dengan berlebih-lebihan. Anak usia tersebut tidak tahu apakah tujuannya menyakiti orang lain adalah berdosa. Jadi, perilaku anak seharusnya didampingi penuh oleh orang tua. Dalam ajaran agama Islam, orang tua wajib membimbing anaknya, mengingatkan mereka dengan tanpa kasar. Sehingga anak menerima dengan baik tanpa berfikir negatif tentang apa yang diperolehnya.

Dalam firman Allah dijelaskan pula agar manusia dapat menahan emosi dengan menolak kejahatan dengan kebaikan. Serta memberi maaf kepada orang yang bersalah.

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا ﴿١٤٨﴾

Artinya:”Allah tidak menyukai ucapan buruk (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui” (An Nisa: 148).

Penggalan ayat tersebut juga menerangkan bahwa dalam Islam banyak mengajarkan untuk tidak berbuat buruk pada orang lain, terutama dengan ucapan yang tidak pantas.

وَقَاتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ الَّذِينَ يُقْتُلُونَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ﴿١٩٠﴾

Artinya:“Dan perangilah di jalan Allah orang-orang yang memerangi kamu, (tetapi) janganlah kamu melampaui batas, Karena sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas” (Al-Baqarah: 190).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah telah mengatur segala perilaku yang seharusnya dilakukan oleh manusia. Sampai pada tata cara hubungan sesama manusia, dilarang-Nya melontarkan ucapan kotor yang menyinggung orang lain.

وَدَخَلَ الْمَدِينَةَ عَلَىٰ حِينٍ غَفْلَةٍ مِّنْ أَهْلِهَا فَوَجَدَ فِيهَا رَجُلَيْنِ يَقْتَتِلَانِ هَذَا
مِنْ شِيعَتِهِ وَهَذَا مِنْ عَدُوِّهِ ۖ فَاسْتَغْنَاهُ الَّذِي مِنْ شِيعَتِهِ عَلَى الَّذِي مِنْ
عَدُوِّهِ فَوَكَرَهُ مُوسَىٰ فَقَضَىٰ عَلَيْهِ ۖ قَالَ هَذَا مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ ۖ إِنَّهُ عَدُوٌّ

مُضِلٌّ مُّبِينٌ ﴿١٥﴾

Artinya: "Dan Musa masuk ke kota (Memphis) ketika penduduknya sedang lengah, Maka didapatinya di dalam kota itu dua orang laki-laki yang berkelahi; yang seorang dari golongannya (Bani Israil) dan seorang (lagi) dari musuhnya (kaum Fir'aun). Maka orang yang dari golongannya meminta pertolongan kepadanya, untuk mengalahkan orang yang dari musuhnya lalu Musa meninjunya, dan matilah musuhnya itu. Musa berkata: "Ini adalah perbuatan syaitan. Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang menyesatkan lagi nyata (permusuhannya)." (Al-Qashash:15)

Ayat tersebut menerangkan bahwa sesungguhnya sesama muslim atau manusi dilarang untuk saling berkelahi, apalagi membunuh. Sesungguhnya perbuatan tersebut sangat dibenci Allah karena perbuatan tersebut menyerupai syetan yang menyesatkan.

G. Hubungan Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi dengan Agresivitas di Sekolah

Masa anak-anak merupakan masa pencarian identitas dan manusia merupakan *individual difference*, karena setiap orang mempunyai potensi, kelebihan dan kekurangan masing-masing oleh karena itu ketahanan anak-anak dalam melakukan sesuatu dalam keinginannya maka dibutuhkan pengawasan yang lebih ketat.

Mappiare (1982: 162) mengatakan bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut, kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Ketika anak menonton kartun bertemakan kepahlawanan atau laga diantaranya dapat menimbulkan nilai negatif bagi anak-anak, yakni kecenderungan tokoh kartun yang selalu menyelesaikan persoalan dengan cara kekerasan (Metro, 2008). Lalu anak menjadi tidak peka, permisif, dan toleran terhadap kekerasan (Gerbener, 1994 dalam Mujiran, 2006: 27).

Karena kebiasaan anak menonton televisi yang berbau laga atau berbau kekerasan sehingga menjadikan seorang anak tidak mampu mengatasi hal-hal yang sudah didambakannya di film yang ia lihat sehari-hari tanpa pengawasan orang tua, sehingga pelampiasannya dia melakukan pemukulan dan agresivitas di sekolah (Mutadin, 2002: 35). Dan agresivitas dapat terjadi dimana saja, termasuk

di sekolah, baik itu agresivitas yang berbentuk psikis, fisik, verbal dan lain sebagainya (Susilowati, 2008).

Tidak hanya itu saja, anak juga dapat menjadi suka mengejek, berkata kasar, dan mencelakakan orang lain (Centerwall dalam Mujiran, 2006). Serta sifat jahat dari anak semakin meningkat, anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain, kurang peduli terhadap kesulitan orang lain (Soiby dalam Mujiran, 2006). Pendapat lain mengatakan dampak dari ketika anak menonton tayangan kartun laga adalah anak menjadi lebih agresif (Stein dalam Mujiran, 2006). Kemudian anak menjadi kehilangan kepekaan terhadap perilaku agresif itu sendiri artinya menganggap kekerasan adalah sesuatu yang biasa (Drabman & Thomas, 1975 dalam Surbakti, 2008: 127)

Anak-anak yang menonton tayangan kartun laga di televisi akan lebih mudah dan sering memukul teman-temannya, tidak mematuhi aturan kelas, membiarkan tugasnya tidak selesai, dan lebih tidak sabar dibandingkan anak yang tidak melihat tayangan laga di televisi (Huston dalam Aswin, 2008). Menurut Gerbener (1979, dalam Aswin, 2008) terdapat pengaruh yang besar terhadap tayangan film kartun laga diantaranya anak lebih setuju menyakiti anak-anak lain jika mereka membencinya dengan alasan-alasan yang tidak dapat diterima akal.

Centerwall (1987, dalam Aswin, 2008) menjelaskan, bahwa TV tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak mereka masih anak-anak. Dengan begitu ada tiga tahap kekerasan yang terekam dalam

penelitian. Awalnya meningkatnya kekerasan di antara anak-anak, beberapa tahun kemudian meningkatnya kekerasan di antara remaja.

Tayangan televisi harus diatur karena mempengaruhi sikap dan perilaku khalayak khususnya bagi yang belum memiliki referensi yang kuat (anak-anak dan remaja). Terlebih karena televisi bersifat audio visual sinematografis yang memiliki dampak besar terhadap perilaku kehalayaknya seperti pengaruh jarum suntik terhadap manusia (Montang, 2005 dalam Aswin, 2008).

Dari teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa. Anak-anak yang menonton tayangan film kartun laga di televisi akan lebih mudah dalam meluapkan kekesalannya, seperti ketika ada anak yang tiba-tiba menyakiti temannya tanpa alasan.. Bahkan berkata kasar lebih-lebih terhadap gurunya. Selain itu dampak ketika anak menonton tayangan kartun laga adalah anak menjadi lebih agresif.

H. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat minat menonton tayangan film kartun laga di televisi dengan tingkat agresivitas siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasil-hasilnya(Arikunto, 2002: 10)

Rancangan penelitian dalam suatu penelitian ilmiah merupakan pedoman peneliti dalam melakukan penelitian. Rancangan penelitian dalam penelitian ini menggunakan atau kohort, yaitu menurut Alimul merupakan rancangan penelitian dengan mengompokkan atau mengklasifikasikan kelompok terpapar dengan tidak terpapar, kemudian diamati sampai waktu tertentu untuk melihat ada tidaknya fenomena tersebut (Alimul, 2003:31)

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang datanya merupakan pendekatan angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel X dan Y, oleh karenanya jenis penelitian ini adalah korelasional.

B. Identifikasi Variabel

Variabel berasal dari kata bahasa Inggris *variable* yang berarti faktor tak tetap atau berubah-ubah. Namun bahasa Indonesia kontemporer telah

terbiasa menggunakan kata variabel adalah fenomena yang bervariasi dalam bentuk, kualitas, kuantitas, mutu standard an sebagainya.

Dari pengertian ini, maka variabel adalah sebuah fenomena (yang berubah- ubah) dengan demikian maka biasanya tidak ada satu peristiwa di alam ini yang tidak dapat disebut variabel, tinggal tergantung bagaimana kualitas variabelnya, yaitu bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut (Bungin, 2006: 59-60).

Dalam penelitian sosial dan psikologi, satu variabel tidak mungkin hanya berkaitan dengan satu variabel lain saja, melainkan selalu saling me,engaruhi dengan banyak variabel lain. Oleh karena itu, perlu dilakukan identifikasi terlebih dahulu terhadap variabel penelitiannya. Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam sebuah penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing (Azwar, 1998: 60-62).

Variabel bebas, variabel ini adalah sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor atau unsur yang lain, yang pada gilirannya gejala atau faktor atau unsur yang kedua itu disebut variabel terikat. Variabel bebas ini biasanya disebut dengan variabel X.

Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*), yaitu sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang ada atau muncul dan dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas. Ada atau munculnya variabel ini adalah karena

adanya variabel bebas dan bukan karena variabel lain. Variabel terikat ini biasanya disebut dengan variabel Y.

Dan dalam penelitian ini variabel bebasnya (*independent variable*) yaitu minat menonton tayangan kartun laga. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu agresivitas.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, mendefinisikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Definisi operasional yang dibuat dapat berbentuk definisi operasional yang diukur (*measured*) yaitu definisi yang memberikan gambaran bagaimana variabel tersebut diukur, ataupun definisi operasional eksperimental yaitu definisi yang memberikan keterangan percobaan yang dilakukan terhadap variabel (Nazir, 2003: 126). Adapun definisi operasional sebagai berikut:

- a) **Minat Menonton Tayangan Kartun Laga** merupakan sumber motivasi yang mendorong untuk melihat tayangan kartun laga. Dalam hal ini ditunjukkan bahwa minat juga merupakan suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pendirian, perasangka dan rasa takut. Karena minat suatu keadaan mental yang menghasilkan respons tergerak kepada suatu situasi atau obyek.

- b) **Agresivitas** merupakan suatu perilaku siswa dalam tindakan yang ditandai adanya menyakiti secara fisik maupun psikis. Masing-masing akan saling berinteraksi sehingga akan menghasilkan beberapa bentuk agresivitas seperti menyakiti orang lain dengan perkataan kasar, mengolok-olok teman dengan panggilan julukan, tidak menghargai orang lain, meminta mainan teman dengan cara memukul, menjambak rambut teman dengan tujuan menyakiti, melampiaskan kekesalan dengan cara merusak benda.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek dalam penelitian sosial (Arikunto, 2006: 130). Populasi didefinisikan sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu populasi, kelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek yang lain. Ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi saja, akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik-karakteristik individu (Azwar, 1998: 77).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Ngimbang Palang Tuban yang berjumlah 188 siswa seperti keterangan tabel di bawah ini.

TABEL I
POPULASI

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	Satu	32
2	Dua	38
3	Tiga	26
4	Empat	32
5	Lima	22
6	Enam	38
TOTAL		188

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 45). Karena sampel merupakan bagian dari populasi, maka ia harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subyeknya lebih besar, maka dapat diambil 10-15%, atau 20-25 atau lebih.

Dalam penelitian ini, karena populasinya lebih dari 100 siswa, maka peneliti tidak mengambil keseluruhan populasi tapi 15% dari populasi yang peneliti ambil 60 subyek.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik sampel bertujuan atau *technique purposive sample*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil subyek kelas V dan VI karena kelas tersebut sudah lebih banyak mengerti tentang tayangan kartun yang berbentuk laga dan juga lebih mengerti dan memahami pernyataan-pernyataan angket yang diberikan oleh peneliti.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dan terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi; buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto film documenter, data yang relevan penelitian.(Suharsimi, 1998: 31)

2. Angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisikan pernyataan-pernyataan yang diajukan untuk

mendapat jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

Menurut (Suharsimi,1998: 128) metode angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Istilah angket atau kuisoner ini juga merujuk pada instrument pengumpulan data berupa angket.

Beberapa alasan yang mendasari dipilihnya angket sebagai metode pengumpulan data diantaranya:

- 1) Kuesioner dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden dengan pertanyaan yang benar-benar sama.
- 2) Kuesioner dapat dijawab oleh responden menurut kecepatan masing-masing dan menurut waktu yang senggang responden
- 3) Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih dapat menjangkau kapasitas responden lebih banyak dengan menghemat waktu penelitian.

Angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket langsung dan tertutup. Angket langsung yakni angket yang diberikan kepada responden dengan jawaban mengenai dirinya sendiri, sedangkan angket tertutup yakni angket yang telah disediakan jawabannya oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Angket yang digunakan menggunakan skala sikap model likert, skala sikap ini disusun untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu obyek sosial. Dalam skala sikap, obyek sosial tersebut berlaku sebagai obyek sikap (Azwar, 2004: 91). Kriteria penelitian skala dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

TABEL 2

Skor Skala Likert

No	Respon	Skor	
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
1	Sangat Sering (SS)	4	1
2	Sering (S)	3	2
3	Pernah (P)	2	3
4	Tidak Pernah (TP)	1	4

Pernyataan *favourable* merupakan pernyataan yang berisi hal-hal yang positif atau mendukung terhadap obyek sikap. Pernyataan *unfavourable* merupakan pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif yakni tidak mendukung atau kontra terhadap obyek sikap yang hendak diungkap (Azwar, 2004: 107).

a. Skala Minat Menonton Menonton Tayangan Kartun Laga

Penyusunan minat menonton tayangan kartun laga ini dilakukan dengan menggunakan skala likert modifikasi, dimana skala di sini digunakan untuk mengukur sikap dalam suatu penelitian. Yang dimaksud sikap di sini adalah pengaruh atau penolakan, penilaian suka atau tidak suka, kepositifan atau kenegatifan terhadap suatu obyek psikologis.

TABEL 3

Blue Print Skala Minat Menonton Tayangan Kartun Laga

NO	INDIKATOR	BUTIR ITEM		JUMLAH
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Perhatian terhadap obyek yang diminati secara sadar	1, 11, 22, 24, 38, 39, 44, 45	2, 4, 7, 10, 13, 26, 40	15
	Perasaan senang terhadap obyek yang menarik perhatian			
2	Konsisten terhadap obyek yang diminati selama obyek tersebut baik bagi dirinya	3, 5, 6, 13, 12, 14, 15, 17, 20, 28,31, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43	8, 9, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 30, 32, 33	30
	Pencarian obyek yang diminati			
	Pengalaman yang didapat selama perkembangan individu			
	JUMLAH	25	20	45

b. Skala Agresivitas

Skala ini disusun berdasarkan indikasi perilaku agresivitas, skala ini dibuat berdasarkan atas indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Agresif fisik aktif, seperti menusuk, menembak, memukul orang lain, membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain, tidak memberikan jalan kepada orang lain.
- 2) Agresif pasif, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak mengerjakan perintah orang lain.
- 3) Agresif verbal aktif, misalnya memaki-maki atau mengolok-olok orang lain.
- 4) Agresif verbal pasif, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain tetapi tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain, menolak berbicara dengan orang lain.

TABEL 4*Blue Print Skala Agresivitas*

NO	INDIKATOR	BUTIR ITEM		JUMLAH
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Menyakiti orang lain dengan perkataan kasar	1, 2, 9, 11, 15, 21, 22, 25, 30	6, 8, 10, 16, 18	14
	Mengolok-olok teman dengan panggilan julukan			
	Tidak menghargai orang lain			
2	Meminta mainan teman dengan cara memukul terlebih dahulu	3,4, 5, 6, 14, 17, 20	12, 13, 19,23, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 32	18
	Menjambak rambut teman dengan tujuan menyakiti secara fisik atau badani			
	Melampiaskan kekesalan dengan cara merusak benda			
Jumlah		16	16	32

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

Angket yang sudah disebarkan akan diperoleh data, maka perlu diketahui validitas dan reliabilitas untuk menunjukkan kelayakan dan keajegan angket tersebut:

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu *instrument*. Suatu *instrument* yang valid mempunyai validitas yang tinggi (Arikunto, 1998:144).

Untuk mengetahui validitas aitem, maka penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dari pearson yang dibantu dengan program SPSS 15.0 *four windows*. Adapun rumusan yang digunakan untuk menguji tingkat validitas instrument dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment*, adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi product moment
N	= Jumlah subyek
$\sum x$	= Jumlah skor item
$\sum y$	= Jumlah skor total

Dimana r_{xy} menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan, yang mengandung tiga makna yaitu, tidak adanya korelasi, arah korelasi dan besarnya korelasi. Pada penelitian ini bisa dikatakan valid apabila memiliki koefisien validitas di atas 0,30 (Azwar, 2001:103)

Apabila hasil korelasi aitem dengan total aitem satu faktor didapat probabilitas (P) < 0,05, maka dikatakan signifikan dan butir-butir dalam skala tersebut dianggap sah atau valid untuk taraf signifikan sbaliknya sebaliknya jika didapat probabilitas sebesar > 0,05 maka disebut tidak signifikan dan butir-butir dalam skala tersebut dinyatakan tidak sah atau tidak falid.

Terdapat dua skala yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu skala untuk mengukur minat menonton tayangan kartun laga dan agresivitas.

2.Relibilitas

Untuk menentukan reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dimana instrument tersebut tidak bersifat tendesius sehingga bisa mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu (Azwar, 2001:154).

Adapun rumusan yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah menggunakan rumus alpha(Azwar, 2001:193), sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas

k = Banyaknya aitem

$\sum \sigma_b^2$ = Banyak butir pertanyaan

$$\sum \sigma_i^2 = \text{Varians total}$$

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas (r_{11}) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas, sebaliknya yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti rendah reliabilitasnya (Azwar, 2001: 83).

H. Metode Analisa Data

Menurut Patton, analisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar (Hasan, 2002: 97). Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka metode analisis data yang digunakan adalah alat analisis yang bersifat kuantitatif yaitu model statistik, hasil analisis nantinya akan disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian.

Teknik analisa merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasi, dimana penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dengan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu, adapun analisa data dalam penelitian ini, penelitian menggunakan:

1. Menganalisis Tentang Minat Menonton Tayangan Kartun Laga Dan Agresivitas

Dengan penentuan sebagai berikut:

a. Menentukan *mean* dengan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = Mean
 $\sum fx$ = Jumlah nilai yang sudah dikalikan dengan frekuensi masing-masing.
N = Jumlah subyek

b. Menentukan standar deviasi dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi
X = Skor X
N = Jumlah responden

c. Menentukan Kategorisasi

Tinggi : $M + 0,5 SD < X$

Sedang : $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$

Rendah : $X \leq M - 0,5 SD$

Setelah diketahui norma dengan mean standar deviasi, maka dihitung dengan rumus prosentase sebagai berikut:

$$\text{Prosentase : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan minat menonton tayangan kartun laga dengan agresivitas pada siswa SDN Ngimbang Palang Tuban, maka digunakanlah teknik bantuan SPSS *versi 11.5 for windows*.

2. Analisis *Product moment*

Untuk mengetahui korelasi antara keduanya variabel yaitu variabel minat menonton tayangan kartun laga dan agresivitas, maka peneliti menggunakan rumus korelasi *Product moment* yang dibantu dengan program SPSS 15.0 *for windows*. Penggunaan rumus ini karena penelitian menggunakan dua variabel dan fungsinya untuk mencari hubungan diantara keduanya.

Adapun rumusan analisis korelasi *product moment* (Arikunto, 1998: 162) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

N = Jumlah subyek

Σx = Jumlah skor item

Σy = Jumlah skor total

Untuk mengetahui serta menentukan arah besarnya koefisien korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka digunakan bantuan SPSS versi 15.0 for windows.

Adapun rancangan desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 5

Rancangan Desain Penelitian

S	X	Y
---	---	---

Keterangan:

S = Subyek

X = Variabel Minat Menonton Tayangan Kartun Laga

Y = Variabel Agresivitas

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN Ngimbang

SDN Ngimbang Kecamatan Palang Kabupaten Tuban terletak di jalan Ngimbang Kecamatan Palang Kabupaten Tuban. Sekolah ini berada 15 Km ke arah timur kota Tuban dengan batas lokasi :

- Sebelah Selatan : Tanah Kosong (Sawah)
- Sebelah Utara : Tanah Kosong (Sawah)
- Sebelah Timur : Jalan Desa Singget
- Sebelah Barat : Tanah Kosong (Sawah)

Masyarakat desa Ngimbang mayoritas beragama Islam namun kenyataannya pada saat itu sebelum ada pendidikan formal yang berciri khas Islam dan pada tahun 1967 masyarakat merasa terpanggil untuk mendirikan pendidikan formal dengan nama PGAI yang menempati gedung milik SDN selama 7 tahun.

Menyusul pula peraturan pemerintah yang menegaskan bahwa PGAI 4 tahun dilebur menjadi SDN Ngimbang pada tahun 1975. Selanjutnya dengan semangat oleh masyarakat desa tersebut dan dari pihak yang terkait, maka pimpinan SDN Ngimbang sampai sekarang dapat membangun gedung yang terdiri dari 9 lokasi di atas tanah milik desa setempat.

5. Visi dan Misi Sekolah

Dalam menjalankan roda pendidikan SDN Ngimbang mempunyai visi yaitu "Berprestasi, Berkepribadian, Beriman dan Bertakwa".

Sedangkan misi SDN Ngimbang adalah sebagai berikut:

- a) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- b) Menimbulkan semangat berprestasi secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- c) Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler secara efektif sehingga dapat berkembang fisik watak berkepribadian dan semangat secara optimal.
- d) Menerapkan manajemen partisipatif seluruh warga sekolah, komite sekolah dan masyarakat.
- e) Meningkatkan kebiasaan menjalankan ibadah sholat bagi semua warga sekolah.

6. Tujuan Pendidikan

SDN Ngimbang memiliki tujuan pendidikan, diantaranya:

- a) Melaksanakan ajaran agamanya masing-masing secara utuh dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Memiliki sikap sopan santun, jujur, disiplin, tanggung jawab, tenggang rasa, menghormati, menghargai, dan mencintai sesamanya dalam kehidupan sehari-hari.

- c) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan.
- d) Meraih prestasi juara dalam lomba bidang akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan.
- e) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat.

7. Data Prestasi Sekolah

SDN Ngimbang memperoleh beberapa prestasi dalam berbagai kejuaraan di tingkat kecamatan dan kabupaten, diantaranya sebagai berikut:

- a) Juara 1 Seni Musik tingkat Kecamatan 2007
- b) Juara 1 Sepak Bola tingkat Kecamatan 2008
- c) Juara 1 Gerak Jalan tingkat Kecamatan 2008
- d) Juara 1 PAI tingkat Kecamatan 2009
- e) Juara 1 Atletik tingkat Kabupaten 2009

8. Standard Kenaikan Kelas dan Kelulusan

Kriteria kenaikan kelas ditetapkan sebagai berikut:

- a) Telah mengikuti dan menyelesaikan seluruh program pembelajaran pada kelas yang diikuti.
- b) Mempunyai nilai rata-rata minimal 7 untuk program pembelajaran pada kelas yang diikuti.
- c) Mempunyai nilai minimal 7 untuk mata pelajaran Agama, PPKN dan Bahasa Indonesia.
- d) Tidak memiliki nilai 4 atau di bawahnya.

e) Memiliki kepribadian menurut penilaian dewan guru.

Kriteria kelulusan ditentukan sebagai berikut:

- a) Telah menyelesaikan seluruh program pembelajaran.
- b) Memperolehnilai baik untuk mata pelajaran Agama, Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia.
- c) Lulus ujian sekolah dan ujian Nasional sesuai peraturan Menteri Pendidikan Nasional yang berlaku.

B. Data Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dan validitas dari minat menonton dan perilaku agresivitas alat ukur jumlah item yang valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini:

TABEL 6
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Skala Minat Menonton Kartun Laga

NO	INDIKATOR	GUGUR	JUMLAH	VALID	JUMLAH
1	Perhatian terhadap obyek yang diminati secara sadar	1,40,45	3	10,22,26	3
2	Perasaan senang terhadap obyek yang menarik perhatian	11,38,39,44	4	2,4,7,13,24	5
3	Konsisten terhadap obyek yang diminati selama obyek tersebut afektif bagi dirinya	16,28,30,35,36,37,41,42	8	5,8,12,19,23	5
4	Pencarian obyek yang diminati	20,32,34,43	4	6	1
5	Pengalaman individu	9,18,29,31,33	5	3,14,15,17,21,25,27	7
Jumlah			24		21

Untuk mengukur penerimaan skala minat menonton tayangan kartun laga penelitian ini menggunakan skala psikologi dengan jumlah aitem sebanyak 45 butir. Dalam sekala tersebut terdapat 24 butir yang tidak valid atau gugur, sehingga dari 45 butir aitem yang ada terdapat 21 aitem yang valid.

TABEL 7**Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Skala Agresivitas**

NO	INDIKATOR	GUGUR	JUMLAH	VALID	JUMLAH
1	Menyakiti orang lain dengan perkataan kasar	-	-	1,9,15	3
2	Mengolok-olok teman dengan panggilan julukan	16	1	2,6,11,18,22	6
3	Tidak menghargai orang lain	30	1	4,8,10,21,25	5
4	Meminta mainan teman dengan cara memukul	-	-	3,26,27	3
5	Menjambak rambut teman dengan tujuan menyakiti secara fisik atau badani	29	1	5,12,14,17,19,20,24	7
6	Melampiaskan kekesalan dengan cara merusak benda	28,31,32	3	7,13,23	3
	Jumlah		6		26

Untuk mengukur penerimaan skala minat menonton tayangan kartun laga penelitian ini menggunakan skala psikologi dengan jumlah aitem

sebanyak 32 butir. Dalam sekala tersebut terdapat 6 butir yang tidak valid atau gugur, sehingga dari 45 butir aitem yang ada terdapat 26 aitem yang valid.

TABEL 8
Reliability Minat Menonton Tayangan Kartun Laga dan Agresivitas

Variabel	Indikator	Reliability	Kategori
Minat Menonton	Perhatian terhadap obyek yang diminati secara sadar	ALPA= 0, 910	ANDAL
	Perasaan senang terhadap obyek yang menarik perhatian		
Agresivitas	Konsisten terhadap obyek yang diminati selama obyek tersebut afektif bagi dirinya	ALPA= 0, 893	ANDAL
	Pencarian obyek yang diminati		
	Pengalaman individu		
	Menyakiti orang lain dengan perkataan kasar		
	Mengolok-olok teman dengan panggilan julukan		
	Tidak menghargai orang lain		
Meminta mainan teman dengan cara memukul	ALPA= 0, 893	ANDAL	
Menjambak rambut teman dengan tujuan menyakiti secara fisik atau badani			
Melampiaskan kekesalan dengan cara merusak benda			

C. Hasil Penelitian

Analisa data dilakukan guna menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan pada penelitian ini untuk mengetahui minat menonton tayangan kartun laga dengan agresivitas, sekaligus memenuhi tujuan dari peneliti ini. Adapun proses analisa data yang dilakukan adalah dengan menggunakan norma penggolongan sebagai berikut :

TABEL 9
Norma Penggolongan

KATEGORI	KRITERIA
TINGGI	$X < M + 0,5.SD$
SEDANG	$M - 0,5.SD < X \leq M + 0,5.SD$
RENDAH	$X \leq M - 0,5.SD$

Selanjutnya untuk mengetahui deskripsi tingkat minat menonton dan tingkat perilaku agresivitas anak SDN Ngimbang Palang Tuban, maka penghitungannya didasarkan pada distribusi normal yang diperoleh mean dan standart deviasi, dari hasil ini kemudian dilakukan pengelompokan menjadi tiga kategori seperti yang dipaparkan yaitu Tinggi, Sedang, Rendah. Hasil dari tabel di bawah ini:

Pengkategorian tiap aspek pada variabel minat menonton tayangan kartun laga ini adalah untuk mengetahui tingkat minat menonton tayangan kartun laga pada anak-anak kelas V dan VI SDN Ngimbang Palang Tuban. Selanjutnya untuk mengetahui deskriptif masing-masing aspek, maka perhitungannya didasarkan pada distribusi normal yang diperoleh dari mean dan standar deviasi, dari hasil ini kemudian dilakukan pengelompokan

menjadi tiga kategori yaitu Tinggi, Sedang dan Rendah, dapat dilihat pada tabel 10 berikut dari hasil analisa instrument minat menonton tayangan kartun laga anak kelas V dan VI SDN Ngimbang Palang Tuban.

TABEL 10

Hasil Deskriptif Variabel Minat Menonton Tayangan Kartun Laga

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Minat Menonton	Tinggi	$X \geq 57,84577$	13	21,66%
	Sedang	$M \leq X \leq 40-56$	41	68,33%
	Rendah	$X \leq 39,65423$	6	10%
JUMLAH			60	100%

TABEL 11

Hasil Deskriptif Variabel Agresivitas

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Agresifitas	Tinggi	$X \geq 74,883$	9	15%
	Sedang	$M \leq X \leq 73-49$	41	68,33%
	Rendah	$X \leq 48,9167$	10	16,66%
JUMLAH			60	100%

Dari tabel 11 di atas dapat diketahui bahwa deskripsi dari seluruh variabel yang dikaji dalam penelitian berada pada kategori sedang baik pada minat menonton dan perilaku agresivitas sedangkan yang ada pada minat

menonton prosentase 68,33% perilaku agresivitas berada pada prosentase 68,33%.

TABEL 12

Mean, Varian, Standar Deviasi Minat Menonton Tayangan Kartun Laga

<i>Mean</i>	<i>variance</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>N of items</i>
48,8167	156,051	12,49202	21

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, siswa kelas V dan VI SDN Ngimbang Palang Tuban memiliki tingkat minat menonton tayangan kartun laga dimana pada jumlah Enam subyek berada pada kategori rendah dengan prosentase 10%, dan empat puluh satu subyek pada kategori sedang dengan prosentase 68,33%, sedangkan tiga belas subyek berada pada kategori tinggi dengan prosentase 21,66%.

TABEL 13

Mean, Varian, Standar Deviasi Agresivitas

<i>Mean</i>	<i>variance</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>N of items</i>
61,4833	190,593	13,80554	26

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, siswa kelas V dan VI SDN Ngimbang Palang Tuban memiliki tingkat agresivitas yang berbeda. sepuluh subyek berada pada kategori rendah dengan prosentase 16,66%, dan empat puluh satu subyek berada pada kategori sedang dengan

prosentase 68,33%, sedangkan yang sembilan subyek berada pada kategori tinggi dengan prosentase 15%.

D. Hubungan Minat Menonton Kartun Laga dengan Agresifitas

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data mengenai hubungan antara minat menonton kartun laga dengan agresivitas pada sampel. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari pearson dengan bantuan program SPSS versi 15,0 *for windows*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r_{xy}) minat menonton kartun laga dengan agresivitas 0,922 dengan $P= 0,000$ pada taraf signifikan 0,05. hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara minat menonton tayangan kartun laga dengan agresivitas.

Hasil dari korelasi *product moment* minat menonton kartun laga dengan agresivitas dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

TABEL 14**Hubungan Penerimaan Minat Menonton Tayangan Kartun Laga Dengan Agresivitas**

Correlations		minat	agresifitas
minat	Pearson Correlation	1	,922**
	Sig. (2-tailed)		,000
	Sum of Squares and Cross-products	11732,933	9024,933
	Covariance	198,863	152,965
	N	60	60
agresifitas	Pearson Correlation	,922**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	Sum of Squares and Cross-products	9024,933	8168,183
	Covariance	152,965	138,444
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

TABEL 15**Tabel Rangkuman Korelasi *Product Moment* (r_{xy})**

r_{xy}	sig	Keterangan	Kesimpulan
0,922	0,000	Sig < 0,05	Signifikan

D. Pembahasan

Proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SDN Ngimbang Palang Tuban, berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan semula, penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan instrument penelitian observasi dan angket, berusaha untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang selanjutnya dilakukan suatu pengujian untuk memberi gambaran tentang variabel penelitian yang dimaksudkan pada bab pendahuluan meliputi : Hubungan minat menonton tayangan film kartun laga, Hubungan agresivitas pada siswa, dan hubungan minat menonton tayangan film kartun laga di televisi terhadap agresivitas

siswa SDN Ngimbang Palang Tuban yang menjadi lokasi penelitian. Selain itu pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan hasil penelitian dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pengujian data-data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini akan dipaparkan gambaran pembahasan hasil penelitian dari masing-masing variabel yang bisa dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tingkat Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga pada Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban

Menurut Crow dan Crow (1989: 302) minat bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda atau kegiatan ataupun bisa sebagai pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Karena minat timbul bersama dengan perkembangan fisik dan mental minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

Setidaknya berdasarkan hasil penelitian dan dokumentasi dapat dilihat bahwa mayoritas subyek berada pada kategori tingkat minat menonton tayangan kartun laga sedang, yaitu sebesar 68,33%.

Anak-anak suka melihat kartun laga di televisi, diantaranya karena kartun laga mengandung unsur ketegangan yang bisa membangkitkan perasaan, dan punya kecendrungan akhir cerita yang jahat itu kalah, dan

sebaliknya. Sedangkan peranan media televisi dikategorikan menjadi negatif jika televisi tersebut menjadi sarana untuk membujuk masyarakat dan menjadi positif jika televisi tersebut menjadi sarana pendidikan dan media informasi.

Siswa dalam kondisi seperti inilah peranan orang tua pada khususnya harus lebih waspada dan lebih menjaga anak-anak dari segala hal yang dapat menyebabkan anak terjerumus dalam kekerasan yang marak terjadi akhir-akhir ini. Seperti yang dilakukan semua pihak sekolah dimana anak-anak yang melakukan adegan kekerasan disekolah sesama teman hendaklah segera ditangani oleh pihak guru atau BK (Biro Konseling). Di SDN Ngimbang Palang Tuban agar tidak semakin banyak timbul kekerasan fisik ataupun ucapan (makian, pemukulan, pelemparan benda keras).

Dalam hal ini siswa SDN Ngimbang Palang Tuban merupakan siswa yang banyak menyukai film kartun sehingga akan menyebabkan anak terjerumus dalam kekerasan yang marak terjadi akhir-akhir ini, karena anak-anak masih belum bisa membedakan mana yang boleh ditiru dan mana yang tidak boleh ditiru.

2. Tingkat Agresivitas Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban

Seperti yang telah dikemukakan dari beberapa teori yang ada, bahwa faktor-faktor yang menyebabkan agresivitas diantaranya adalah akibat tayangan kartun laga atau yang berbau kekerasan yang terus

menerus disaksikan oleh individu melalui layar kaca, kemudian dengan sebuah kegagalan yang menimbulkan emosi yang meledak-ledak. Faktor lainnya meliputi ketertarikan individu memperhatikan model yang ia lihat, kemudian tersimpan didalam memori pikiran, setelah itu proses mempraktekannya dari apa yang ia simpan. Tidak hanya itu saja gen, sistem, otak, kimia, dan kesenjangan generasi, lingkungan yang miskin, suhu udara panas, anominitas, serta amarah dan frustrasi juga menjadi salah satu penyebabnya.

Setidaknya berdasarkan hasil penelitian dan dokumentasi dapat dilihat bahwa mayoritas subyek berada pada kategori tingkat agresivitas sedang, yaitu sebesar 68,33%. Yang mana dalam hal ini siswa masih belum bisa mengendalikan pada apa yang dilihat sehingga timbul agresivitas pada siswa.

Sedangkan menurut Bandura manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang sadar berpikir, merasa dan mengatur tingkah laku sendiri, sedangkan hubungan manusia dengan lingkungan bersifat saling mempengaruhi satu sama lainnya, kepribadian berkembang dalam konteks sosial, interaksi antara satu sama lainnya, sehingga menurut Bandura kepribadian itu didasarkan kepada formula bahwa tingkah laku manusia yang merupakan hasil interaksi timbal balik yang terus menerus antara faktor penentu internal (kognisi, persepsi, dan faktor lain yang mempengaruhi kegiatan manusia), dan eksternal (lingkungan)

Sedangkan teori kepribadian humanistik menyimpulkan bahwasanya hakikat manusia itu memiliki dorongan bahwa untuk mengembangkan tingkah lakunya dalam hal ini bukan sepenuhnya dibentuk oleh lingkungan dan manusia adalah makhluk rasional dan sadar, tidak dikuasai oleh ketidak sadaran, kebutuhan irrasional dan konflik.

Seperti yang telah dikemukakan dari beberapa teori yang ada, bahwa faktor-faktor yang menyebabkan agresivitas diantaranya adalah akibat tayangan laga atau yang berbau kekerasan yang terus menerus disaksikan oleh individu melalui layar kaca, kemudian karena sebuah kegagalan yang menimbulkan emosi yang meledak-ledak. Faktor lainnya meliputi ketertarikan individu memperhatikan model yang ia lihat, kemudian tersimpan didalam memori pikiran, setelah itu proses mempraktekannya dari apa yang ia simpan. Tidak hanya itu saja gen, system otak, kimia darah, kesenjangan generasi, lingkungan yang miskin, suhu udara panas, anonimitas, serta amarah dan frustrasi juga salah satu penyebabnya.

Perilaku agresif itu dilakukan oleh manusia secara sadar dan terkadang dipengaruhi oleh emosi yang ada di dalam diri yang terkadang meledak-ledak sehingga menghasilkan berbagai agresi baik secara fisik maupun verbal, perilaku agresif dapat dikontrol dengan adanya pengendalian diri yang diajarkan dalam agama islam. Tentu akidah akhlak, seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an yang menyebutkan saling tolong menolong kamu dalam hal kebaikan dan jangan tolong menolong dalam

hal keburukan (saling menyakiti). hal tersebut seperti yang didasarkan oleh Rosulullah dengan contoh pada dirinya dalam hal pergaulan sehari-hari yang dijadikan suri tauladan bagi umatnya. Dengan cara mendekati diri kepada Allah serta menjalankan perintahnya dan menjahui segala larangannya.

3. Hubungan antara Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi dengan Agresivitas Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban

Anak-anak minat sekali melihat kartun laga di televisi, diantaranya karena kartun laga mengandung unsur ketegangan yang bisa membangkitkan perasaan, dan punya kecendrungan akhir cerita yang jahat itu kala, dan sebaliknya. Sedangkan peranan media televisi dikategorikan menjadi negatif jika televisi tersebut menjadi untuk membujuk masyarakat dan menjadi positif jika televisi tersebut menjadi sarana media informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil perhitungan didapatkan skor minat menonton tayangan kartun laga sebesar 68,33% sedangkan Agresivitas 68,33% sehingga r_{xy} yang didapat sebesar 0,922 dan agresivitas r_{xy} sebesar 0,922. Sedangkan nilai $P= 0,000$ Hal ini menunjukkan hubungan yang signifikan antara variabel (X) minat menonton tayangan kartun laga dengan agresivitas (Y). Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat menonton dengan agresivitas dinyatakan diterima.

Hubungan minat menonton dengan agresivitas mempunyai korelasi 0,922 dengan nilai $P= 0,000$ maka pada hasil tersebut jelas dimana semakin tinggi minat menonton tayangan kartun laga maka semakin tinggi pula perilaku agresivitas pada anak begitu juga dengan sebaliknya semakin rendah tingkat minat menonton tayangan kartun laga maka semakin rendah pula perilaku agresivitas pada anak

Karena Minat merupakan sumber dari motivasi yang mendorong orang untuk melakukan suatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang karena setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan anak, walaupun kebutuhan itu tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, semakin kuat dan bertahan pada minat tersebut. Selanjutnya, semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan semakin kuatlah ia. Sebaliknya, minat akan padam bila tidak disalurkan (Hurlock, 1993:114).

Albert Bandura adalah tokoh utama teori belajar sosial versi kontemporer yang dinamakan teori belajar sosial kognitif (*cognitive social learning theory*). Bandura meyakini bahwa individu belajar dengan mengamati apa yang dilakukan oleh orang lain. Melalui belajar dengan mengamati ini kemudian ini kemudian muncul *modeling*, individu secara kognitif menampilkan perilaku orang lain kemudian mengadopsi perilaku ini dalam diri. Teori modeling ini mengatakan bahwa sikap dan tingkah laku individu itu

ditiru dan dipelajari dalam interaksinya dalam masyarakat. Apabila individu menganggap suatu sikapnya tidak disukai, dan dia mungkin dihukum oleh orang disekelilingnya, maka dia memilih meneruskan ataupun mengubah sikapnya tersebut. Bandura mengatakan individu meneruskan ataupun mengubah sikap dan tingkah lakunya karena adanya faktor-faktor penguah yang mempengaruhi prilakunya (Santrock, 2002:47).

Selain itu bandura juga mengungkap teori yang mengatakan bahwa pada masa kanak-kanak belajar suatu tingkah laku adalah dengan cara meniru tingkah laku orang-orang yang ada disekelilingnya. Teori beliau itu dikenali sebagai "*Social Modeling*" ataupun "*Teladan Sosial*" (Yusuf, 2006). Hal ini terjadi tidak lain karena dalam perkembangan jiwa anak, pengamatan menduduki tempat yang sangat penting (Kartono, 1979: 138).

Sehubungan dengan *modeling*, pada masa anak-anak pengamatan menduduki posisi terpenting. Hasil pengamatan itulah nanti akan menjadi bentuk perilaku tiruan. Pengamatan pada masa anak-anak menduduki posisi penting karena anak pada tahap usia sekolah sikap hidup yang *egosentris* diganti dengan sikap yang "*zakelidik*" obyektif dan empiris berdasarkan pengalaman. Emosionalitas anak menjadi berkurang sedangkan unsur intelek dan akal budi (Rasio,Fisik) jadi semakin menonjol. Mnat yang obyektif terhadap dunia sekitar semakin besar oleh karena itulah masa ini disebut juga dengan priode intelektual. Pada saat ini anak tidak lagi dikuasai oleh dorongan-dorongan endogin atau implus-implus intern dalam perbuatan dan fikiranya akan tetapi akan lebih banyak dirangsang oleh stimulus-stimulus dari

luar, pada tahap ini anak belajar menjadi seorang realis kecil yang berhasrat sekali mempelajari dan menguasai dunia secara obyektif untuk aktifitas tersebut dia memerlukan banyak sekali informasi sehingga dia akan selalu bertanya-tanya meminta bimbingan menurut pengajaran serta pendidikan. Pada saat memasuki dunia sekolah hasil-hasil budaya bangsa dan zamanya akan ditransformasikan ataupun ditransmisikan pada diri anak. Dengan pengoperan hasil budaya tadi diharapkan agar anak bisa mempelajari produk-produk kultural bangsanya untuk kemudian mampu bertingkah laku sesuai dengan norma ethis dan norma sosial lingkungan sekolah (Kartono, 1979: 137).

Riset menunjukkan bahwa sebagian besar media massa memiliki efek langsung pada prilaku anak-anak. Banyak kajian memperlihatkan bahwa anak-anak biasanya ingin mengulangi prilaku di media massa yang membangkitkan emosi mereka, menyenangkan ataupun menyedihkan. Pembangkitan emosi ini cenderung berasal dari perasaan kuat bukan pemikiran yang cermat dan tanpa disadari. Begitu juga dalam hal kesopanan, media massa pada umumnya sangat berpengaruh terhadap anak-anak.

Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa pada kenyataannya agresivitas adalah suatu respon terhadap marah, kekecewaan, sakit fisik, penghinaan, atau ancaman yang sering memancing amarah dan akhirnya memancing agresivitas. Ejekan, hinaan, dan ancaman merupakan pancingan yang jitu terhadap amarah yang akan mengarah pada agresivitas.

Begitu juga seperti data yang disajikan oleh Dessy Natalian, MA pada bulan Mei 2006 di Indonesia dilaporkan sebanyak 385.000 siswa telah menjadi korban kekerasan di sekolah, dari hasil survei yang dilakukannya terhadap pelajar usia 1-12 tahun di sebuah sekolah menunjukkan bahwa 28% siswa ini telah menjadi korban kekerasan (perilaku agresif) setiap dua kali atau lebih pada setiap bulannya.

Dari uraian-uraian di atas, khususnya tentang temuan utama dari penelitian ini, maka upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah agresivitas pada anak, adalah dengan cara melakukan upaya untuk meminimalkan perilaku agresif pada siswa dengan penciptaan suasana yang mendukung pada hasil spiritual.

Akhirnya sebagai penutup dari pembahasn, penelitian berpendapat bahwa minat menonton tayangan kartun laga merupakan salah satu faktor internal yang ada pada diri siswa bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi agresivitas, masih ada faktor yang lain yang mempengaruhi diantaranya adalah faktor eksternal, faktor eksternal, Faktor-faktor itulah yang juga harus diperhatikan dalam rangka mengatasi masalah agresivitas pada siswa SDN Ngimbang Palang Tuban.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa statistik dan rumusan masalah yang telah dijawab dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban memiliki tingkat minat menonton tayangan kartun laga dengan kategori sedang sejumlah 41 subyek. dengan prosentase 68,33% Sedangkan dalam kategori tinggi sejumlah 13 subyek dengan prosentase 21,66% dan kategori rendah sebanyak 6 subyek dengan prosentase 10%.
- b. Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban memiliki tingkat agresivitas kategori sedang sejumlah 41 subyek dengan prosentase 68,33%. Sedangkan dalam kategori tinggi sejumlah 9 subyek dengan prosentase 15% dan kategori rendah sejumlah 10 subyek dengan prosentase 16,66%.
- c. Hasil penelitian di SDN Ngimbang Palang Tuban menunjukkan bahwa dari hasil penghitungan didapatkan hubungan antara minat menonton dengan agresivitas, hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,922, dengan nilai $P= 0,000$ sehingga dapat diketahui bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel (X) minat menonton dengan agresivitas (Y). Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat menonton dengan agresivitas dinyatakan diterima.

2. Saran

Dari hasil penelitian ini terdapat saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi berbagai pihak khususnya dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan pada berbagai pihak, diantaranya adalah:

a. Orang Tua

Orang tua hendaknya mengontrol anaknya ketika menonton televisi yang menayangkan film yang beradegan kekerasan (laga) sehingga tingkat agresivitas pada anak dapat dikurangi.

b. Guru

Guru tetap memberikan perhatian dan lebih memahami siswa di dalam maupun di luar kelas dengan cara memberikan pengarahan terhadap siswa akan dampak minat menonton tayangan film yang setiap kali mereka tonton di rumahnya bahwa itu tidak semuanya baik. Guru harus memahami keingintahuan siswanya ketika di sekolah, dan tidak selalu mengekangya.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menyempurnakan atau menjadi pertimbangan dikarenakan hasil dari peneliti ini masih banyak kekurangannya. Maka penulis menyerahkan kepada peneliti selanjutnya dengan tema sama agar mengambil sampel yang berbeda yang bisa dikaitkan dengan variabel yang lainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. 2008. *Kartun Tak Lagi Aman Untuk Anak* On-line: <http://batampos.co.id/siar/film>. Akses : 11 Juli 2008.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Revisi IV*, Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ad. M.1987. *Psikologi Seri Ilmu Sumber Daya Manusia: Psikologi Industri*. Yogyakarta: Liberty.
- Alimul, Aziz, 2003. *Riset Keperawatan dan Teknik Penelitian*, Jakarta: Selemba Medika
- Aswin, F. 2008. *Anak vs TV Lebih Banyak Buruknya*. On-line: <http://Litagama.org/jurnal/edisi2/adegan>. Htm. Akses : 29 Februari 2009.
- Azizah, N. 2006. *Pengaruh Punishment terhadap Tingkat Agresivitas Di Madrasah Aliyah Darut Taqwa II Sengonagung Pasuruan*. Skripsi, Universitas Yudharta Pasuruan (Tidak Diterbitkan).
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____ 1998. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Bagus. 2008. *FPI dan Agresivitas*.
On-line:<http://baguspsi.blog.unair.ac.id/2008/06/04/fpi-Agresivitas>.
Akses : 11 Juli 2008.
- Brekwel. GM. 1998. *Coping Agresive Begaviour* (mengatasi perilaku agresif).
Yogya: Kanisius.
- Bugin, B. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Crow and Crow. 1973. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Davidoff Linda L. 1981. *Psikologi Statu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Depag RI. 2005. *“Al-qur'an dan Terjemahnya”*. Bandung: CV Diponegoro.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Fikri, A. 2007. *Waspada Kekerasan Di Layar Kaca*.
On-line <http://www.gaulislam.com>. Akses :14 Mei 2008.
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
_____1997. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Jeffry Nefid, Sepencer Ratus A, Beverly Greene. 2005. *Psikologi Abnormal* edisi Ke-5 jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Karting Kartono, 2005. *Kamus Lengkap Psikologi*. PT. Garafindo Persada
- Karting Kartono, 1979. *Psikologi Anak* . PT. Garafindo Persada
- Mahayoni. 2008. *Anak VS Media*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mardalis. 2006. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mujiran, P. 2006. *Kekerasan Untuk Menyelesaikan Masalah*. On-line: [http://www.Sinarharapan.Org/harian umum sore. Htm](http://www.Sinarharapan.Org/harian_umum_sore.Htm). Akses : 26 Mei 2008.
- Nashori, F. 2008. *Psikologi Sosial Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Purwanto, Y. & Rahmat. 2006. *Psikologi Marah*. Bandung: Refika Aditama.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Graha.
- Susilo, W. 1986. *psikologi perkembangan anak*, Surabaya: Usaha Nasional
- Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Eslek Media Komputindo.
- Suryabrata, S. 1983. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Winarsunu, T. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusuf S, Nurhasan Juntika. 2007. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

SKALA DAN HASIL UJI RELIABILITAS
MINAT MENONTON

Nama :
 Kelas :
 No Absen :

"SKALA MINAT MENONTON"

Petunjuk pengisian:

1. Di bawah ini terdapat pernyataan yang perlu dibaca secara teliti dan selanjutnya dijawab pada kolom yang sudah tersedia.
2. Isilah dengan jujur, pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan pendirian kamu, dan pernyataan manakah yang tidak sesuai dengan pendirian kamu.
3. Setiap pernyataan hanya dapat dipilih satu jawaban saja, dan berikan tanda silang (X) pada kolom yang sudah tersedia, sesuai dengan jawaban pertama yang timbul dalam pikiran kamu, agar kamu dapat bekerja dengan cepat dan tepat.

Adapun pilihan jawabannya yaitu,

- SS** : Sangat Sering
S : Sering
P : Pernah
TP : Tidak Pernah

No	PERNYATAAN	SS	S	P	TP
1.	Saya kurang tertarik lagi untuk melihat kartun laga yang tokohnya baru				
2.	Selama melihat tokoh kartun laga saya belum mendapatkan kesenangan				
3.	Saya melihat kartun laga sebelum pergi ke sekolah				
4.	Saya sudah malas untuk selalu melihat film kartun yang baru				
5.	Dengan semangat saya akan melihat kartun laga yang baru tayang saat ini				
6.	Saya penasaran ingin tahu kartun laga yang baru akan ditayangkan setelah ini				
7.	Dengan melihat kartun laga saya banyak mendapat jurus-jurus baru				
8.	Saya sudah tidak tertarik lagi dengan kartun laga yang saya lihat				
9.	Melihat kartun laga bagi saya merupakan hal yang tidak perlu disenangi				
10.	Dari pada perhatian saya hanya tertuju pada kartun laga lebih baik saya fokus pada tugas-tugas yang lain				
11.	Saya selama ini terdorong untuk melihat kartun laga karena jurusnya bagus dan menarik				
12.	Kartun laga saat ini populer sehingga saya akan mempertahankan untuk melihatnya				
13.	Selama melihat kartun laga saya belum pernah mendapatkan jurus yang bagus dan menarik				
14.	Saya lebih tertarik melihat kartun laga daripada melihat film				

	lain				
15.	Saya merasa senang jika orang-orang mendukung ketika saya melihat kartun laga				
16.	Saya tidak senang meniru melihat kartun laga yang dilihat teman-teman saya yang lain				
17.	Melihat kartun laga merupakan sesuatu yang membuat saya bangga selama ini				
18.	Saya menghindari apabila teman-teman mengajak saya meniru melihat kartun laga seperti teman-teman lain				
19.	Saya lebih baik konsentrasi pada pekerjaan lain, daripada melihat kartun laga				
20.	Saya menginginkan kartun laga yang diperankan oleh tokoh yang terkenal saat ini				
21.	Selama ini teman-teman menganggap kartun laga yang saya lihat tidak menarik				
22.	Saya ingin melihat kartun laga sebagai hobi dari diri saya				
23.	Kartun laga tidak penting bagi saya				
24.	Ketika saya memperhatikan kartun laga yang jurusnya bagus yang dipraktekkan teman-teman, saya ingin sekali bisa				
25.	Saya bosan dengan tayangan kartun laga yang baru saat ini				
26.	Kartun laga yang saya sukai saat ini sudah tidak bagus lagi				
27.	Saya khawatir kartun laga yang saya lihat saat ini lebih buruk dibanding kartun laga yang dilihat teman-teman				
28.	Dalam melihat kartun laga yang baru, saya akan tetap berusaha untuk menyesuaikan dengan yang populer saat ini				
29.	Kartun laga yang saya lihat saat ini diejek dengan teman-teman				
30.	Bersaing dalam melihat kartun laga bukanlah hal yang menarik bagi saya				
31.	Menonton kartun laga memberikan pengalaman yang unik bagi saya				
32.	Saya tidak bersemangat mencari film kartun laga yang semakin beragam				
33.	Saya jarang melihat kartun laga karena diejek teman-teman				
34.	Saya senang melihat kartun laga kalau tokohnya artis ngetop				
35.	Saya tidak bosan melihat kartun laga				
36.	Saya tetap akan melihat kartun laga yang sesuai dengan usia masa kanak-kanak saya				
37.	Melihat kartun laga akan saya sesuaikan dari waktu ke waktu ketika ada film-film yang bagus				
38.	Saya merasa puas karena selama ini melihat kartun laga yang saya lihat mendapatkan dukungan dari teman-teman				
39.	Saya suka jika saya menjadi perhatian dari teman-teman				
40.	Ada rasa keterpaksaan jika saya meniru melihat kartun laga				

	seperti halnya yang dilihat teman-teman lain				
41.	Dimanapun berada, saya akan tetap melihat film kartun laga				
42.	Saya berusaha sebaik mungkin dan cepat untuk melihat kartun laga yang disenangi teman-teman saat ini				
43.	Saya merasa kesulitan untuk mendapatkan film-film yang bagus saat ini				
44.	Menurut saya melihat film kartun laga adalah hal yang penting				
45.	Perhatian saya untuk melihat film kartun laga sangat besar				

(SELAMAT MENGERJAKAN DAN TERIMA KASIH)

Nama :
Kelas :
No Absen :

"SKALA AGRESIVITAS"

Petunjuk pengisian:

1. Dibawah ini terdapat pernyataan yang perlu dibaca secara teliti dan selanjutnya dijawab pada kolom yang sudah tersedia.
2. Isilah dengan jujur, pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan pendirian kamu, dan pernyataan manakah yang tidak sesuai dengan pendirian kamu.
3. Setiap pernyataan hanya dapat dipilih satu jawaban saja, dan berikan tanda silang (X) pada kolom yang sudah tersedia, sesuai dengan jawaban pertama yang timbul dalam pikiran kamu, agar kamu dapat bekerja dengan cepat dan tepat.

Adapun pilihan jawabannya yaitu,

SS : Sangat sering

S : Sering

P : Pernah

TP : tidak pernah

No	PERTANYAAN	SS	S	P	TP
1	Saya merasa puas jika orang lain terluka karena ucapan saya				
2	Jika teman mempunyai mainan baru dan saya tidak diizinkan meminjamnya, maka saya tidak mengolok dan akan membeli sendiri mainan yang sama				
3	Saya akan memukul jika teman tidak memperbolehkan saya meminjam mainannya				
4	Saya selalu memperhatikan ketika diajar oleh guru yang tidak saya sukai				
5	Jika diganggu teman, pasti saya akan membalasnya				
6	Saya akan mengolok balik jika teman mengolok				
7	Saya suka melampiaskan kekesalan dengan membanting barang				
8	Saya meremehkan ketika diajar guru yang tidak disukai				
9	Jika sedang marah dengan teman saya suka mengeluarkan kata-kata kotor atau makian				
10	Jika teman tidak bisa menjawab pertanyaan guru, saya menganggap lumrah dan biasa saja				
11	Jika teman mengolok saya, maka saya tidak akan mendengarkannya				
12	Memukul teman adalah perbuatan dosa karena akan				

	menyebabkan sakit badan				
13	Ketika marah,saya akan membanting pintu keras-keras				
14	Meskipun demi kepuasan hati, membalas perbuatan teman dengan menjambak rambut teman tidak akan saya lakukan				
15	Merasa menyesal jika orang lain terluka karena ucapan saya				
16	Saya akan mengolok seketika itu juga saat orang lain menggosip membicarakan keburukan saya				
17	Saya tidak suka melampiaskan kekesalan dengan menjadikan teman yang lain sebagai sasaran				
18	Saya suka memanggil nama asli, dari pada ikut-ikutan teman memanggil dengan nama julukan				
19	Ketika teman mengganggu saya, tidak seharusnya dibalas lagi dengan perkelahian				
20	Jika sedang marah, saya tega menampar orang yang membuat marah				
21	Lebih baik diam daripada menanggapi teman yang menggosip membicarakan keburukan saya				
22	Saya akan mengolok teman jika tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru				
23	Siapapun yang ada di samping saya, akan menjadi sasaran kemarahan saya sehingga saya merasa puas				
24	Meskipun membuat marah, saya merasa kasihan ketika teman terluka karena tamparan saya				
25	Saya suka memanggil teman dengan nama julukan				
26	Merasa iri jika teman mempunyai mainan baru dan saya tidak boleh meminjamnya, sehingga saya akan mengoloknya				
27	Saya tidak menuruti apa yang saya inginkan sampai menyakiti anggota tubuh teman				
28	Saya tidak suka melampiaskan kekesalan dengan menjadikan barang sebagai sasaran				
29	Merasa dendam ingin menjambak rambut teman, jika saya belum membalas perbuatan teman				
30	Saya memilih diam ketika marah dengan teman				
31	Membanting pintu keras-keras adalah hal yang tidak berguna				
32	Segera mungkin memiliki yang saya inginkan dengan cara menyakiti anggota tubuh teman				

(SELAMAT MENGERJAKAN DAN TERIMA KASIH)

Reliability Agresivitas

Sebanyak Tiga Putaran Yang Akhirnya Diperoleh Item-Item Yang Memiliki Daya Beda Diatas 0.29

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,893	,895	26

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
61,4833	190,593	13,80554	26

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2,4333	1,09493	60
VAR00002	2,4500	1,03211	60
VAR00003	2,4000	1,09235	60
VAR00004	2,3667	1,05713	60
VAR00005	2,5833	1,04625	60
VAR00006	2,3667	1,07304	60
VAR00007	2,5833	,99646	60
VAR00008	2,5833	1,07816	60
VAR00009	2,1000	,98635	60
VAR00010	2,1000	1,00338	60
VAR00011	2,4333	1,03115	60
VAR00012	2,3667	1,10418	60
VAR00013	2,4167	1,02992	60
VAR00014	2,4500	,96419	60
VAR00015	2,0833	,88857	60
VAR00017	2,0000	,93881	60
VAR00018	2,4167	,99646	60
VAR00019	2,3667	1,04097	60
VAR00020	2,3500	,95358	60
VAR00021	2,3667	1,00788	60
VAR00022	2,4667	,94719	60
VAR00023	2,3667	,99092	60
VAR00024	2,2667	,97192	60
VAR00025	2,4500	1,06445	60
VAR00026	2,3333	1,01958	60
VAR00027	2,3833	,99305	60

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2,4333	1,09493	60
VAR00002	2,4500	1,03211	60
VAR00003	2,4000	1,09235	60
VAR00004	2,3667	1,05713	60
VAR00005	2,5833	1,04625	60
VAR00006	2,3667	1,07304	60
VAR00007	2,5833	,99646	60
VAR00008	2,5833	1,07816	60
VAR00009	2,1000	,98635	60
VAR00010	2,1000	1,00338	60
VAR00011	2,4333	1,03115	60
VAR00012	2,3667	1,10418	60
VAR00013	2,4167	1,02992	60
VAR00014	2,4500	,96419	60
VAR00015	2,0833	,88857	60
VAR00017	2,0000	,93881	60
VAR00018	2,4167	,99646	60
VAR00019	2,3667	1,04097	60
VAR00020	2,3500	,95358	60
VAR00021	2,3667	1,00788	60
VAR00022	2,4667	,94719	60
VAR00023	2,3667	,99092	60
VAR00024	2,2667	,97192	60
VAR00025	2,4500	1,06445	60
VAR00026	2,3333	1,01958	60
VAR00027	2,3833	,99305	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	59,0500	180,726	,294	,947	,894
VAR00002	59,0333	172,202	,640	,911	,885
VAR00003	59,0833	179,806	,327	,548	,893
VAR00004	59,1167	173,901	,559	,772	,887
VAR00005	58,9000	172,329	,625	,845	,886
VAR00006	59,1167	172,376	,606	,712	,886
VAR00007	58,9000	173,312	,621	,931	,886
VAR00008	58,9000	182,464	,239	,527	,895
VAR00009	59,3833	178,884	,407	,938	,891
VAR00010	59,3833	176,037	,509	,822	,889
VAR00011	59,0500	176,930	,459	,807	,890
VAR00012	59,1167	179,630	,329	,960	,893
VAR00013	59,0667	177,453	,440	,596	,890
VAR00014	59,0333	176,440	,516	,861	,888
VAR00015	59,4000	181,464	,348	,929	,892
VAR00017	59,4833	176,525	,529	,813	,888
VAR00018	59,0667	177,623	,451	,787	,890
VAR00019	59,1167	180,478	,323	,846	,893
VAR00020	59,1333	172,524	,685	,815	,885
VAR00021	59,1167	176,274	,497	,566	,889
VAR00022	59,0167	176,254	,534	,865	,888
VAR00023	59,1167	173,901	,601	,725	,887
VAR00024	59,2167	175,325	,556	,716	,888
VAR00025	59,0333	174,541	,530	,603	,888
VAR00026	59,1500	182,706	,248	,584	,894
VAR00027	59,1000	181,007	,322	,449	,893

Reliability Minat

Sebanyak lima Putaran Diperoleh Item-Item Yang Memiliki Daya Beda Diatas 0.29

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,910	,913	21

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
48,8167	156,051	12,49202	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00002	2,4000	1,07672	60
VAR00003	2,4667	1,01625	60
VAR00004	2,3833	1,09066	60
VAR00005	2,2833	,95831	60
VAR00006	2,5667	1,03115	60
VAR00007	2,2833	,95831	60
VAR00008	2,5667	,99774	60
VAR00010	2,0833	,97931	60
VAR00012	2,0667	,97192	60
VAR00013	2,4167	1,02992	60
VAR00014	2,3333	1,11487	60
VAR00015	2,4000	,97772	60
VAR00017	2,4500	,96419	60
VAR00019	2,0667	,89947	60
VAR00021	2,0000	,93881	60
VAR00022	2,3833	1,00998	60
VAR00023	2,3333	1,05230	60
VAR00024	2,3333	,95077	60
VAR00025	2,2167	,90370	60
VAR00026	2,4500	,96419	60
VAR00027	2,3333	,96843	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	46,4167	147,196	,295	.	,912
VAR00003	46,3500	138,130	,707	.	,902
VAR00004	46,4333	147,165	,291	.	,913
VAR00005	46,5333	137,168	,800	.	,900
VAR00006	46,2500	139,479	,637	.	,904
VAR00007	46,5333	137,168	,800	.	,900
VAR00008	46,2500	139,140	,676	.	,903
VAR00010	46,7333	145,589	,402	.	,909
VAR00012	46,7500	143,140	,515	.	,907
VAR00013	46,4000	142,210	,520	.	,907
VAR00014	46,4833	146,017	,326	.	,912
VAR00015	46,4167	138,654	,714	.	,902
VAR00017	46,3667	142,033	,569	.	,906
VAR00019	46,7500	146,394	,406	.	,909
VAR00021	46,8167	143,678	,511	.	,907
VAR00022	46,4333	142,521	,519	.	,907
VAR00023	46,4833	146,661	,325	.	,911
VAR00024	46,4833	140,559	,647	.	,904
VAR00025	46,6000	139,905	,717	.	,902
VAR00026	46,3667	141,253	,605	.	,905
VAR00027	46,4833	141,678	,583	.	,905

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
minat	55,8667	14,10189	60
agresifitas	44,6167	11,76621	60

Correlations

		minat	agresifitas
minat	Pearson Correlation	1	,922**
	Sig. (2-tailed)		,000
	Sum of Squares and Cross-products	11732,933	9024,933
	Covariance	198,863	152,965
	N	60	60
agresifitas	Pearson Correlation	,922**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	Sum of Squares and Cross-products	9024,933	8168,183
	Covariance	152,965	138,444
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).