

**PENGARUH TAYANGAN SMACK DOWN TERHADAP
PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN ANAK USIA SD (6-12 Tahun)
DI LAKAR SANTRI RW 2 SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Strata Satu
Ilmu Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K T-2007 054	No. REG : T-2007/KI/054
	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

KI

Oleh :

MAYA RODINA
NIM. D03303043

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
SURABAYA
2007**



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maya Rodina
NIM : DO3303043
Jurusan/Program Studi : Kependidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 12 juli 2007

Yang Membuat Pernyataan

Tanda Tangan

Maya Rodina

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : MAYA RODINA

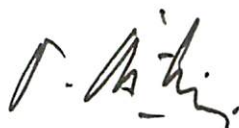
NIM : DO3303043

Judul : PENGARUH TAYANGAN SMACK DOWN TERHADAP
PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN ANAK USIA SD (6-12
TAHUN) DI LAKAR SANTRI RW 2 SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 juli 2007

Pembimbing,



Drs. Taufiq Subty

NIP. 150214976

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Maya Rodina ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 20 Agustus 2007

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


Drs. Nur Hamim, M.Ag.

NIP. 150246739

Ketua,


Drs. Taufiq Subty

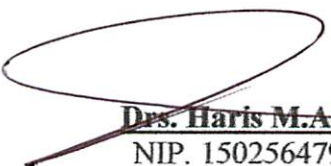
NIP. 150214976

Sekretaris,


M. Bahri Musthofa, M.Pd.I.

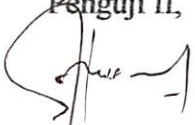
NIP. 150368866

Penguji I,


Drs. Haris M.Ag.

NIP. 150256479

Penguji II,


Dra. Husniyatus Salamah, M.Ag.

NIP. 150267236

ABSTRAK

Maya Rodina, 2007. Pengaruh Tayangan Smack Down Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak Usia SD di Laka Santri RW 2 Surabaya. Skripsi Program Studi Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Dilatar belakangi dengan adanya tayangan smack down yang agaknya cukup meresahkan bukan hanya content-nya, tetapi juga jam tayang yang kurang memperhatikan siapa yang menontonnya. tayangan ini dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak usia SD (6-12 tahun). Karena tayangan smack down adalah tayangan gulat bebas tanpa aturan dan meskipun hanya trik-trik gerakan saja, tayangan ini mengandung unsur kekerasan.

Dimana perkembangan kepribadian adalah perkembangan psiko-fisik yang menentukan tingkah dan pikirannya dalam individu anak meliputi: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian adalah faktor hereditas (pembawaan) dan faktor lingkungan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Data diperoleh dengan angket yang disebarkan pada responden.

Dari analisis data dengan menggunakan teknik uji regresi linier sederhana diperoleh hasil dari perkembangan kepribadian anak usia SD yang menyukai tayangan Smack Down adalah 26, 31 % sedangkan sisanya 73, 69 % dipengaruhi faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara tayangan smack down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD dilaka santri RW 2 Surabaya.

Untuk hasil yang lebih maksimal, bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan faktor-faktor yang lain yang belum terungkap, misalnya tingkat pendidikan, adat istiadat, dan keadaan wilayah atau lingkungan sekitar.

Kata Kunci : Tayangan *Smack Down*, Perkembangan Kepribadian

PERPUSTAKAAN	
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS	No. REG : T-2007/KJ/054
	ASAL BUKU :
	TANGGAL :

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Definisi Operasional	4
D. Alasan Memilih Judul	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Hipotesis	8
H. Metode Penelitian	9
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II : LANDASAN TEORI	17
A. Smack Down	17
1. Pengertian Smack Down	17
2. Awal Mula Tayangan Smack Down	18
3. Karakteristik Pemain Smack Down	20
4. Anak-Anak yang menjadi Korban Akibat Tayangan Smack Down	21

5. Teori tentang Tayangan Kekerasan	22
B. Perkembangan Kepribadian	28
1. Pengertian Perkembangan Kepribadian	28
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kepribadian	33
3. Ciri-ciri orang yang berkepribadian	36
4. aspek-aspek perkembangan kepribadian anak	37
C. Pengaruh Tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian ..	42
BAB III : LAPORAN HASIL PENELITIAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Letak Geografis	45
2. Keadaan Sosial Ekonomi dan budaya	46
B. Penyajian dan Analisis Data	50
BAB IV : PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran-saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	64
RIWAYAT HIDUP	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Penduduk Menurut Golongan Usia dan Jenis Kelamin	48
2. Daftar Nama Karyawan Kelurahan Laka Santri	48
3. Skor Jawaban Responden Mengenai Tayangan Smack Down	51
4. Skor Jawaban Responden Perkembangan Kepribadian Anak	53
5. Tentang Pencarian Korelasi Variabel (X) dan (Y)	55

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Struktur Organisasi Kelurahan Lakar Santri	49

BAB I

PENDAHULUAN

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini orang tua mulai mengeluh, "mengapa anakku dan anak-anak kita menjadi seperti ini?" karena seringnya anak-anak khususnya anak usia SD (6-12 tahun) menirukan adegan-adegan kekerasan dalam salah satu tayangan televisi swasta yakni Smack Down. Yang mengakibatkan cedera bahkan ada yang meninggal. Acara yang bersifat kekerasan nampaknya semakin banyak ditayangkan di televisi. salah satunya adalah tayangan Smack Down yang ditayangkan pada malam hari di salah satu televisi swasta. Tayangan ini banyak membawa korban jiwa khususnya anak-anak usia SD yang belum mengetahui secara pasti apa akibatnya apabila menirukan adegan ini

Dimana anak usia SD didesa lakar santri Surabaya pun tidak mau ketinggalan dengan tayangan ini. mereka pun berlomba-lomba menyaksikan tayangan ini hingga larut malam meskipun keesokan harinya mereka harus pergi kesekolah. Mereka juga rela menyisihkan uang sakunya untuk membeli poster salah satu dari pemain yang mereka jagokan. Sesekali mereka memeragakan adegan ini tanpa sepengetahuan orang tuanya, walaupun hal ini mereka anggap hanya sekedar permainan saja.



Meskipun tayangan ini diprotes oleh banyak kalangan khususnya orang tua dan akhirnya dihilangkan dari peredaran program televisi. Tetapi bagi digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id penggemar tayangan ini masih bisa menikmatinya di kaset-kaset VCD yang mereka beli dan jumlahnya pun cukup banyak. Kebanyakan dari orang tua mereka sepertinya sudah kehabisan akal untuk memberi peringatan kepada anak-anak mereka. Karena mereka tidak mau tahu kalau sudah berkumpul dengan anak-anak sebayanya pastinya Smack Down menjadi pilihan permainannya.

Kehadiran Televisi maupun media massa lain dalam kehidupan anak merupakan bagian dari sistem sosial, dimana anak tumbuh dan berkembang didalamnya. Seperti juga media dalam berbagai bentuk, televisi mengandung potensi yang cukup besar dalam mempengaruhi perkembangan anak sehingga sering digambarkan sebagai *powerful educator*. Pola hidup masyarakat modern, menunjukkan kecenderungan berlangsungnya proses *emptying family* yaitu salah satu atau kedua orang tua harus meninggalkan rumah dan anak-anaknya lebih digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id lama dari pada masyarakat tradisional. Salah satu konsekuensi yang muncul adalah diperlukannya aktivitas pengganti kehadiran orang tua. Dalam situasi tertentu, televisi berperan sebagai *baby sitter*.

Sebagai sarana pengganti aktivitas bersama orang tua televisi mempunyai peran sebagai "pembujuk" dengan menawarkan berbagai produk kebutuhan anak seperti makanan, pakaian dan sebagainya. Begitu kuatnya daya tarik televisi terhadap pemilihan kebutuhan anak, sehingga mendapat julukan

powerfully persuasive electronic parent. Anak-anak menjadi konsumen muda (young consumers) berbagai produk yang tidak selalu menguntungkan anak, misalnya makanan siap saji yang kurang sesuai dengan kebutuhan anak.¹

Persoalan menjadi penting bila menyadari bahwa perilaku anak tidak bias dipisahkan dengan sifat imitatif (perilaku meniru) terhadap apa yang dilihat di televisi. Di sisi lain, terhadap perkembangan anak memang belum mampu membedakan antara fakta dan fiksi, dunia realitas dengan dunia dunia citra, serta kejadian sebenarnya dengan kejadian rekaan. Keterbatasan kemampuan inilah realitas itu menjadi bertumpuk manakala fase anak memang sarat dengan fantasi. Karena itu, ketika anak menonton televisi sebenarnya dia sedang berada dalam dunia spesifik, bercampuraduknya fakta, fiksi, dan fantasi.²

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan pentingnya masalah tersebut diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik tayangan Smack Down ?
2. Bagaimana kondisi perkembangan kepribadian anak usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya ?
3. Adakah pengaruh tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya ?

¹ Endang Ekowarni, *Mendampingi Anak Menonton Televisi* (Yogyakarta : Kanisius, 2003),

² Tayangan Perenggut Nyawa, *Jawa Pos*, (Surabaya), 29 November 2006, 21.

4. Jika memang ada, sejauh mana pengaruh tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD (6-12 tahun) di desa Lekar Santri RW 2 Surabaya ?

C. Definisi Operasional

Demi terhindarnya kesalah pahaman yang tidak penulis harapkan, dan supaya dapat diperoleh suatu informasi yang akurat, maka perlu kiranya penulis menjelaskan definisi operasional dalam judul skripsi secara rinci adapun judul skripsi adalah:

“Pengaruh Tayangan Smack Down Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak Usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya”

Dengan demikian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Judul skripsi tersebut diatas terdiri dari dua variabel yaitu, variabel independent atau variabel bebas (X) tentang keberadaan tayangan Smack Down. Sedangkan variabel dependent atau variabel terikat (Y) yaitu perkembangan kepribadian anak usia SD. Untuk itu akan dijelaskan pengertian dari judul tersebut diatas berserta sub variabel dari masing-masing variabel.

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan.³ Merupakan suatu kekuatan yang dapat mengubah pola pikir, cara pandang, atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kepribadian manusia secara psikis.

³ Dikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 1990), 604

2. Tayangan adalah sesuatu yang ditayangkan.⁴
3. Smack Down adalah gulat bebas.⁵ Karakteristik dari permainan ini sifatnya kekerasan yang mengakibatkan cedera atau celaka bagi sang pemain..
4. Perkembangan adalah suatu proses perubahan yang lebih dapat mencerminkan sifat-sifat mengenai gejala psikologis yang tampak.⁶
5. Kepribadian adalah kualitas perilaku individu yang tampak dalam melakukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan secara unik.⁷ Kepribadian seseorang adakalanya menarik hati orang lain tetapi adakalanya tercela. Kepribadian yang menarik adalah memiliki unsur-unsur positif seperti rajin, penyabar, pemurah, dan sebagainya. Sedangkan kepribadian tercela misalnya pemalas, pemarah, kikir, sombong, angkuh, dan sebagainya.
6. Anak usia SD adalah seorang anak usia kurang lebih 6-12 tahun. Dimana anak usia SD dilakar santri khususnya RW 2 surabaya ini memiliki kepribadian yang beraneka ragam diantaranya pemarah, sombong, angkuh, rajin penyabar, dan juga pemurah. Yang mana kepribadian seorang anak ini dapat berkembang dan berubah suatu saat apabila terpengaruh oleh faktor lain yang mungkin bisa merugikan atau menguntungkan dirinya.

⁴ *Ibid*, hal 598

⁵ Post a comment, (required ; Desember 26, 2006), <http://layar.suara.merdeka.Com>

⁶ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), 7.

⁷ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2005), 126.

Jadi pengaruh tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan anak usia SD setelah menyaksikan tayangan gulat bebas yang ada di salah satu stasiun televisi swasta. Dimana kemungkinan besar dapat mempengaruhi proses menuju kearah sikap seorang anak yang menuju kearah sikap tercela yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

D. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendorong peneliti memilih judul ini “ Pengaruh Tayangan Smack Down Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak Usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya “ adalah sebagai berikut :

1. Karena yang saya ketahui di sekitar rumah saya desa lakuar santri RW 2 banyak anak-anak khususnya anak usia SD menirukan adegan ini, apakah itu bohongan atau sungguhan, yang pada akhirnya menimbulkan cedera pada si anak
2. Kemudian saya lihat lagi banyak bermunculan korban-korban lain yang pada umumnya anak-anak usia SD yang dimuat di Koran, televisi, majalah. Akibat menirukan adegan smack down ini yang sampai pada akhirnya meninggal dunia.

3. Dan meskipun acara ini sudah dihentikan dari salah satu tayangan televisi swasta tapi kenyataannya masih banyak kaset VCD atau DVD yang dijual bebas di pasaran dengan harga yang relatif murah yang bisa dikonsumsi oleh anak-anak kapan saja ia mau melihat salah satu tokoh kesayangannya dalam tayangan Smack Down.

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka penulis ingin memperjelas tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik tayangan Smack Down.
2. Untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan kepribadian anak usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD di Desa Lekar Santri RW 2 Surabaya.
4. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh tayangan smack down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lekar santri RW 2 surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Untuk memberi masukan bagi para pembaca bahwa tayangan Smack Down mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak usia sekolah dasar
2. Untuk memberi gambaran kepada orang tua tentang pilihan tayangan televisi yang tepat pada anak usia sekolah dasar
3. Untuk meningkatkan kewaspadaan para orang tua dalam mengawasi anak-anaknya dengan memberikan pengertian pada mereka tentang perihal manfaat dan kerugian tayangan Smack Down

G. Hipotesis

Untuk memecahkan pembahasan terhadap permasalahan yang ada dalam judul skripsi ini, maka peneliti mengajukan hipotesa. Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah peneliti, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Sedangkan menurut Good dan Scates (1954) adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menjelaskan faktor-faktor yang diamati ataupun kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah peneliti selanjutnya.⁸

Adapun hipotesis yang dapat dirumuskan dari permasalahan tersebut sebagai berikut:

⁸ Moh. Nasir, *Metode Penelitian* (Jakarta : Gholia Indonesia, 2003), 151.

Hipotesis nol (Ho) : Bahwa tidak ada pengaruh tayangan Smack Down di televisi terhadap perkembangan kepribadian anak usia sekolah dasar didesa lakar santri RW 2 Surabaya.

Hipotesis Alternatif (Ha) : Ada pengaruh antara tayangan Smack Down di televisi dengan perkembangan kepribadian anak usia sekolah dasar didesa lakar santri RW 2 Surabaya.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian supaya dapat memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran.

1. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Kasus-kasus tersebut dapat berupa orang, barang, binatang, hal atau peristiwa.⁹ Populasi di sini yaitu seluruh anak usia SD (6-12 tahun) Di lakar Santri RW 2 Surabaya sebanyak 129 anak.

Sampel yaitu sebagian atau seluruh individu yang menjadi obyek penelitian. Tujuan penentuan sampel ialah untuk memperoleh keterangan

⁹ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), 23-24.

mengenai obyek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi.¹⁰

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebesar 25% dari jumlah 129 anak usia SD (6-12 tahun) adalah 32 anak. Penetapan ini berpedoman kepada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan:

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih.¹¹

2. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah tata cara pengambilan sampel.¹² Tujuan sampling adalah menggunakan subyek penelitian yang diselidiki tersebut untuk memperoleh informasi tentang populasi. Karena populasinya adalah anak-anak usia SD (6-12 tahun) di desa lakar santri RW 2 Surabaya yang jumlahny 32 anak. Yang terbagi menjadi:

Usia 6 tahun yang berjumlah = 8 anak

Usia 7 tahun yang berjumlah = 9 anak

Usia 8 tahun yang berjumlah = 3 anak

Usia 9 tahun yang berjumlah = 2 anak

¹⁰ *Ibid.*, 55.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktek)* (Jakarta : Rineka Cipta , 1996), 112.

¹² *Ibid.*, 117.

Usia 10 tahun yang berjumlah = 5 anak

Usia 11 tahun yang berjumlah = 3 anak

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Usia 12 tahun yang berjumlah = 2 anak

Jadi jumlah keseluruhan adalah 32 anak usia SD (6-12 tahun)

3. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah sumber dimana dapat diperoleh.¹³ Sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah anak usia SD dan orang tua dari mereka dan lain lain yang ada hubungannya.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber data yang digali dari buku buku atau sejumlah literatur yang ada kaitannya dengan jadwal penelitian ini dengan dokumen yang diperlukan.

4. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah:

- a) Data kualitatif, yakni data yang berbentuk kata, kalimat, skema, dan gambaran data ini yang menyangkut dengan tayangan Smack Down.¹⁴

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 107

¹⁴ Hadari Nawawi dan Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1995), 49.

b) Data kuantitatif, adalah data yang berhubungan dengan angka-angka dan baik yang diperoleh dari pengukuran maupun dari nilai. Apabila data yang diperoleh itu data kualitatif maka dapat diubah menjadi data kuantitatif.

Dalam hal ini yang termasuk data kuantitatif adalah data perkembangan kepribadian anak usia SD dengan adanya tayangan Smack Down.¹⁵

5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan yang obyektif dan benar dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut.¹⁶

a. Observasi atau Pengamatan

Observasi/pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian, merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya suatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat.¹⁷

Metode observasi ini digunakan untuk menggali data tentang perkembangan kepribadian anak usia sekolah dasar oleh karena pengaruh tayangan smack down yang tinggal di desa lakar santri khususnya RW 2.

¹⁵ *Ibid.*, 53.

¹⁶ Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 1997), 70.

¹⁷ Mardalis, *Metode* 63.

b. Wawancara atau Interview

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lesan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada si peneliti yaitu orang tua dan anak usia SD didesa Lekar Santri Surabaya. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.¹⁸

Metode ini digunakan untuk menggali data tentang tayangan smack down yang banyak ditonton oleh anak usia sekolah dasar sehingga berpengaruh terhadap kepribadiannya.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain-lain.¹⁹ Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang tayangan smack down, perkembangan kepribadian anak usia SD dan keadaan anak usia SD dan orang tua mereka.

d. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diahajikan

¹⁸ Ibid., 64.

¹⁹ Ibid., 67.

secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.²⁰

Metode ini digunakan untuk menganalisa data tentang kegiatan anak menonton tayangan smack down di televisi dalam hitungan frekuensi waktu.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari keseluruhan responden atau narasumber data lain terkumpul dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang terkumpul menggunakan dua macam cara yaitu:

a) Analisis data kualitatif atau data yang tidak direalisasikan dengan angka akan menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif yang diungkapkan dengan kalimat, maka dalam analisis data ini menggunakan cara berfikir deduktif dan induktif.

b) Analisis data kuantitatif yaitu, data ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik yaitu dengan rumus statistik uji regresi linier sederhana Rumus ini untuk menguji ada tidaknya dan sejauh mana korelasi antara tayangan Smack Down (X) terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD (Y),

1) Adapun rumus uji regresi linier sederhana adalah:²¹

$$Y = a + b x$$

²⁰ *Ibid.*, 57.

²¹ Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung : Tarsito, 1995), 310

Ketrangan :

Y = variabel terikat

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

X = variabel bebas

a = intersop

b = koefisien regresi

- 2) Kemudian diuji korelasikan kedalam rumus “product moment” sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum x.y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi product moment

N = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah seluruh score variabel x

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

$\sum y$ = Jumlah seluruh score variabel y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara scor variabel x dan scor variabel y

- 3) Interpretasi dendan rumus:

$$DK = r^2 \times 100\%$$

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini di bagi menjadi beberapa bab. Dimana setiap bab dibagi menjadi sub-sub bab sehingga tersusun sebagai berikut:

BAB I adalah berisi tentang latar belakang masalah, pentingnya masalah, definisi operasional, tujuan dan kegunaan penelitian, postulat dan hipotesis, metodologi penelitian, metode analisa

BAB II adalah membahas mengenai landasan teori yang meliputi; pengertian tayangan smack down, awal mula tayangan smack down, karakteristik pemain smack down, anak anak yang menjadi korban akibat tayangan smack down, teori tentang tayangan kekerasan, pengertian perkembangan kepribadian, faktor yang mempengaruhi kepribadian, ciri-ciri kepribadian anak usia SD, aspek-aspek perkembangan perkembangan kepribadian anak, pengaruh tayangan smack down terhadap perkembangan kepribadian.

BAB III adalah laporan hasil penelitian yang meliputi latar belakang obyek penelitian, analisa data, dan penyajian data.

BAB IV adalah berisi penutup yang meliputi: kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Smack Down

1. Pengertian Smack Down

Smack Down merupakan tayangan sport entertainment belaka yang merupakan rekayasa trik-trik gerakan bela diri agar tidak benar-benar menciderai lawan, namun tujuan utamanya adalah untuk menghibur penonton seperti layaknya sebuah drama, komedi atau akrobatik sirkus. Hal ini jelas berbeda dengan pertandingan sport asli seperti tinju, karate talkwondo dan lain-lain yang memang merupakan pertarungan asli yang benar-benar menciderai lawannya.

Sebagian orang berpendapat bahwa smack down adalah acara gulat tanpa aturan (gulat bebas) atau gulat bodoh yang mengandung unsur kekerasan. Tahun lalu acara gulat bebas selain smack down adalah Raw, ECW, WWE, dan WCW. Smack down memang bukan tayangan yang mengandung unsur pendidikan. Karena ini murni intertainment dan bukan untuk ditiru sudah ada peringatannya, tinggal lingkungan yang memegang peranan dalam pelaksanaanya²²

Akhir-akhir ini, salah satu media televisi marak menayangkan acara yang mengandung unsur kekerasan. Acara yang dibalut dengan nama

²² Comment by Q, 01 Desember 2006, <http://jalan.sutera.com>.

sportainment ini, dari segi kemampuan menyedot pemirsa tidak diragukan lagi, dari segi jumlah maupun tingkatannya, dari kalangan anak-anak, remaja, sampai dengan dewasa, mulai dari laki-laki sampai perempuan²³.

2. Awal Mula Tayangan Smack Down

Persaingan yang semakin ketat dalam dunia pertelevisian membuat para penyaji tidak pernah memikirkan akibat dari tayangan yang mengandung unsur kekerasan. Mereka hanya berfikir bagaimana tayangan ini banyak diminati oleh pemirsa. Salah satunya adalah tayangan Smack Down yang membawa dampak negatif bagi pemirsa khususnya dikalangan anak-anak usia SD.

Smack Down, awalnya adalah sebuah acara berjudul WWF Smack Down, yang diproduksi oleh WWF (*World Wrestling Federation*) yang kini bernama WWE (*World Wrestling Entertainment*). Acara ini ditayangkan di jaringan televisi UPN (*United Paramount Network*) Amerika Serikat. Acara ini sengaja dibuat untuk menyaingi acara berjudul Thunder, yang di produksi oleh WCW (*World Championship Wrestling*) dan ditayangkan setiap hari Kamis malam di stasiun TBS. maklum karena tayangan Thunder di nilai sukses berat. Acara WWF Smack Down ini akan dibuat sepanjang dua jam untuk ditayangkan di jam primetime di televisi. Namun ternyata tidak berhasil dan menjadi sekedar selingan untuk acara Raw is War.

²³ Hentikan Tayangan Smack Down, *Surya*, (Surabaya), 28 Nopember 2006, 35

Namun dalam perkembangannya, ternyata acara ini menarik perhatian. Karenanya, selang lima bulan kemudian, yakni pada 26 Agustus 1999 acara ini resmi berdiri sendiri dan ditayangkan di UPN. Di luar dugaan acara ini akhirnya bisa mengalahkan Thunder. WCW sampai “mengalah” menggeser acara Thunder ke hari Rabu, agar acara mereka tidak bentrok dengan jadwal Smack Down.

Pada perjalanannya, agar tetap menarik, acara ini mengalami beberapa perubahan. Dari luar, perubahan itu antara bentuk panggung. Namun dari dalam tubuh produksi acara ini sendiri, juga sempat terjadi pergulatan. Buktinya, pada Januari 2005, dikabarkan bahwa Leslie Moonves, Co-President dan Co-Chief Operating Officer dari perusahaan orang tua UPN, yakni Viacom mengumumkan bahwa mereka tidak akan memperpanjang kontrak dengan WWE (World Wrestling Entertainment) pada tahun 2006.

Namun, keadaan berubah pada Januari 2006 akhirnya diumumkan bahwa UPN memperbaharui kontrak penayangan Smack Down (yang sejak 9 September 2005 menjadi Friday Night Smack Down) untuk dua periode lagi. Kini tayangan ini disaksikan di banyak Negara seperti; Kanada, Australia, Inggris, Filipina, dan lain sebagainya²⁴.

²⁴ Awalnya terseok-seok, *Nyata*, (Jakarta), 1 Desember 2006, 8

3. Karakteristik Pemain Smack Down

Karakter yaitu konsekuen tidaknya dalam memenuhi etika perilaku, konsisten atau teguh tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat²⁵.

Setiap pemain dalam tayangan Smack Down ini memiliki karakter yang mengandung unsur kekerasan. Karena masing-masing pemain harus saling mengalahkan lawannya. Seorang pemain yang berhadapan ini mereka saling banting, piting, tonjok, cekik, sikut, injak, tendang gampar bahkan menghajar menggunakan kursi lipat. Itupun semakin brutal sebab ada ronde gulat berpasangan. Tiap pegulat boleh bergantian menghajar lawannya asal sudah menepuk telapak tangan rekannya. Peman atau pegulat yang masih bugar pun masuk ring lalu bergantian menghajar musuhnya yang sudah tidak berdaya.

Semua memiliki badan yang kekar, tegar, besar, berotot, dan kasar yang dilengkapi dengan kostum aksentrik dan seram. Wajah garamis dan berewokan bahkan ada yang memakai topeng²⁶. Dalam majalah yang berjudul "Toy Mags" menyebutkan empat karakter yang melegenda dengan gaya khas masing-masing diantaranya:

- a. John Cena yang melakukan jurus "*This Knuckle Shuffle*"
- b. Rey Mysterio yang berputar diantara tali ring melakukan jurus "*Big*"
- c. Hulk Hogan dengan gaya "*Hulkmania is Running Wild*" sambil merobek kaosnya.

²⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), 129.

²⁶ Lagi Bocah Menjadi Korban Smack Down, *Jawa Pos*, (Surabaya), 28 November 2006, 11

d. Batista The Animal yang melakukan jurus “*Running Clothesline*”²⁷.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4. Anak-Anak yang menjadi Korban Akibat Tayangan Smack Down

Akibat dari tayangan Smack Down ini banyak anak yang menjadi korban, diantaranya mereka ada yang luka memar, patah tulang, bahkan sampai ada yang meninggal dunia. Beberapa anak yang menjadi korban menirukan gerakan-gerakan yang dilihat dalam tayangan Smack Down diantaranya:

Reza berumur 9 tahun di Bandung tercatat menjadi “korban” pertama. Kemudian tersiar kasus yang sama di Yogyakarta, Fauzi Rizal berumur 9 tahun di Jakarta, Abil berusia 6 tahun di Bandung, dan beberapa anak lain di berbagai kota. “Topik Malam AN-Teve (29/11) mencatat 18 korban, dari luka memar, patah tulang, sampai meninggal seperti yang dialami Reza. Tayangan “Smack Down” pun menjadi satu-satunya kambing hitam. Meskipun digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id berdasarkan penyelidikan, sebagaimana disampaikan kasatreskrim polres Bandung AKP Hendra Kurniawan, kematian Reza bukan karena praktek Smack Down. “kami telah memeriksa 15 orang saksi, 9 anak-anak dan sisanya orang tua korban, juga yang mengobati Reza secara alternatif. Karena kematiannya sebulan setelah permainan Smack Down, sulit membuktikan

²⁷Eddy Gunawan, “Smack Down!! Don’t Try This at Home!”, *Toy Mags*, (Desember 1, 2006), 13.

kalau penyebabnya gara-gara Smack Down itu, “terangnya”. Satu-satunya jalan pembuktian adalah otopsi, sayang keluarga Reza tidak memberi izin. Akhirnya “ paduan suara “ menentang tayangan kekerasan bergema.

Dari Menteri Negara Pemberdaya Perempuan Meutia Hatta, Menkominfo Sofyan Djalil, Menpora Adyaksa Dault, dan ketua DPR Agung Laksono, sampai Kak Seto dari Komnas HAM Anak, Mengecam tayangan Smack Down. Sebagian ingin tayangan itu dihentikan, yang lain meminta pindah jam tayang. Kecaman dan usulan yang seperti ini biasa datang setelah jatuh korban²⁸.

5. Teori tentang tayangan kekerasan

Berikut dikemukakan 3 teori besar tentang dampak tayangan kekerasan yang mempengaruhi pola pikir, pola rasa, pola tingkah laku :

a. Teori Modelling Bandura

Menurut Albert Bandura, proses belajar terjadi melalui peniruan (imitation) terhadap perilaku orang lain yang dilihat atau diobservasi seorang anak.

Penelitian bandura menyimpulkan bahwa belajar melalui observasi dapat tidak hanya dengan menonton model saja dan melalui observasi tersebut seorang anak dapat belajar berperilaku. Mungkin tidak langsung memberikan respon (perilaku) yang langsung dapat diobservasi tetapi

²⁸ Post a comment, 26 Desember 2006, [http: //layar. suara merdeka. com](http://layar.suara merdeka. com)

dapat menyimpan apa yang diobservasi tersebut dalam bentuk kognitif.

Bentuk kognitif ini tetap aktif dalam diri anak dan pada saat anak berada pada situasi atau kondisi yang serupa, secara spontan kognitif tidak larut serta menentukan perilaku si anak dalam kondisi tersebut.

Perilaku model yang telah diobservasi anak melalui tayangan televisi dapat menjadi bahan cognitive form si anak. Model perilaku cognitive form tersebut menjadi bahan referensi bawah sadar, yang apabila anak bertemu dengan situasi yang serupa kelak akan memberikan respon seperti dia telah melihat bagaimana model-model memberi respon.

Bandura mengemukakan bahwa, belajar dengan mengamati bukan meniru model, melainkan juga semua bentuk instruksi verbal. Mempelajari sesuatu melalui instruksi verbal disebut simbolik imitasi. ini berhubungan dengan perkembangan bahasa pada anak, yang mempunyai rangkaian mensymbolisasikan dan kemampuan mengucap kembali perkataan atau kalimat sebagai hasil mempelajari sesuatu melalui peniruan²⁹. Bandura mengemukakan empat komponen belajar yang diamati yakni :

- 1) Perhatian. Perhatian terhadap model harus ada sebelum melakukan peniruan pada model harus ada sesuatu yang bisa menarik perhatian misalnya kekuatan, kekuasaan. Bandura menunjukkan pengaruh

²⁹ Singgih Gunarsa, *Dasar dan Teori Perkembangan Anak* (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003), 124.

televisi sebagai obyek untuk diamati dan ditiru dalam kehidupan sehari-hari.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- 2) Pencaman yakni adanya kemampuan untuk mencamkan atau mengingat perilaku yang dilihat- lihat seperti simbolis obyek yang diamati menimbulkan rangsangan visual disamping rangsangan verbal.
 - 3) Reproduksi motorik. Kemampuan motorik dalam batas tertentu harus sudah ada atau sudah berkembang yang dititik beratkan adalah pola-pola gerakan motorik bukan kekuatan karena hal ini tergantung dari struktur tubuh dan latihan-latihan yang diperoleh.
 - 4) Ulangan penguatan dan motivasi timbulnya untuk tingkah laku model karena dengan meniru ia akan memperoleh sesuatu. Apakah penampilan tingkah laku ini akan diperlihatkan terus sebagai bagian kepribadiannya, hal ini dipengaruhi oleh ada tidaknya ulangan-ulangan penguatan. Ulangan penguatan ini timbul dari diri sendiri
- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- melalui pergaulan.

Demikian hebatnya pengaruh modeling ini, sampai Carlo Nani (1990) mengatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini sedang dalam kritis, karena mendidik bukan lagi hak prerogative (istimewa) para guru dan orang tua melainkan telah diambil alih oleh model-model di televisi yang disiarkan oleh media masa, mulai dari yang positif sampai yang negatif.

Menurut teori belajar sosial, perilaku kepribadian diperoleh melalui pengamatan yang turut serta membentuk kepribadiannya³⁰. Demikian juga seorang anak yang menghabiskan ribuan jam mengamati perilaku orang lain. Dari hasil observasi ini secara sendiri atau tidak sendiri, anak meniru menginternalisasikan pada saat mereka berada pada situasi yang serupa kelak. Ini menjadi dari kepribadian mereka.

Hal yang sama dapat terjadi pada perilaku model dalam televisi yang mereka tonton. Perilaku ini tersirat juga nilai-nilai cenderung diserap oleh anak dan menjadi isi bawah sadarnya serta selanjutnya akan ikut aktif mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan selanjutnya. Demikian tayangan-tayangan yang berbau kekerasan tersebut cenderung memberi model yang tidak baik bagi anak-anak dan ini amat merugikan perkembangan kepribadian mereka.

b. Teori Ekologi Bronfenbrenner

Sejalan dengan teori modeling yang dikemukakan Albert Bandura, Bronfenbrenner (1979) mengemukakan bahwa lingkungan sosio-cultural sangat mempengaruhi perkembangan seseorang. Menurut Bronfenbrenner, ada lima sistem lingkungan yang mempengaruhi individu, yakni mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, dan kronosistem.

³⁰ *Ibid.*, 177

Mikrosistem adalah setting yang di dalamnya individu hidup.

Konteks ini meliputi keluarga individu, teman-teman sebaya, sekolah dan lingkungan. Anak mempunyai kemampuan menyerap nilai-nilai yang diperhatikan oleh anggota keluarga termasuk cara bicara, cara berperilaku dalam mikrosistem ini pengaruh adegan-adegan pada tayangan yang ditonton anak juga ikut berpengaruh pada pembentukan perilaku dan kepribadiannya.

Mesosistem meliputi hubungan diantara beberapa mikrosistem atau hubungan diantara beberapa konteks. Misalnya memiliki pengalaman dalam keluarga, dan lain-lain. Karena ada hubungan diantara berbagai konteks ini anak mengalami penolakan dalam keluarganya akan mengalami kesulitan mengembangkan hubungan positif dengan guru dan teman-temannya dilingkungan sekolah.

Ekosistem menyangkut pengalaman-pengalaman individu dalam setting sosial lain yang dialami individu tidak memiliki peran aktif. Pengalaman seseorang pada setting ini turut mempengaruhi kepribadiannya.

Makrosistem meliputi kebudayaan tempat individu hidup. Anak mendapat pengaruh dari lingkungan budaya mentalitas, para perilaku dan keyakinan masyarakat tempat dia dibesarkan.

Kronosistem meliputi peristiwa lingkungan dan transisi sepanjang rangkaian kehidupan serta keadaan sosiohistoris. Misalnya anak-anak yang mengalami peristiwa perceraian orang tua mereka mengalami peristiwa kegilaan salah satu orang tuanya karena meninggal.

Teori ekologi Bronfenbrenner menegaskan bahwa pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian seorang anak. Lingkungan mulai dari keluarga, sekolah dan masyarakat memainkan peranan penting. Setting lingkungan mikrosistem dalam bentuk tayangan-tayangan kekerasan pada televisi berpengaruh pada keseluruhan proses pembentukan pola pikir, pola rasa dan pola tingkah laku anak.

c. Teori Psikoanalisis

Menurut Freud, lima tahun awal adalah masa terbentuknya struktur watak dasar setiap kepribadian, sedangkan perkembangan selanjutnya sebagian besar hanyalah merupakan elaborasi (pengajaran dengan teliti) terhadap struktur dasar tersebut. Proses pembentukan kepribadian seorang anak tidak lepas dari proses belajar yakni proses identifikasi yang dilakukan oleh anak secara spontan terhadap tokoh yang signifikan.

Identifikasi adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mengambil alih ciri-ciri orang lain dan menjadikannya bagian yang terintegrasi dengan kepribadiannya sendiri. Identifikasi ini lebih dalam dari

pada hal hanya sekedar meniru (imitasi). Menurut Freud, imitasi ini hanya merupakan peniruan secara dangkal dan sementara. Dalam identifikasi terjadi suatu proses pemerolehan yang kurang lebih bersifat permanent pada kepribadian³¹.

Anak dapat melakukan identifikasi pada tokoh dalam film atau tayangan televisi yang kelihatan berkuasa. Setiap anak cenderung mempunyai tokoh identifikasinya sendiri yang khas. Identifikasi ini berlangsung secara tidak sadar. Justru karena identifikasi yang ditontonya. Bila tokoh ini baik, anak mendapat tokoh identifikasi yang positif sebaliknya bila tokoh tersebut jahat, pemarah dan agresif anak mendapat tokoh identifikasi yang kurang baik.

B. Perkembangan Kepribadian

1. Pengertian Perkembangan Kepribadian

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu suatu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju.

Perkembangan adalah suatu proses perubahan yang lebih dapat mencerminkan sifat-sifat mengenai gejala psikologis yang tampak. hal ini

³¹ Singgih D. Gunarsa, *psikologi perkembangan dari anak sampai usia lanjut*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia 2004), 168.

sengaja dipakai sebagaimana dikehendaki oleh Herbert Sorenson dalam *psychology in education* dan juga prof. Dr. Fj. Monks, dan kawan-kawan dalam “psikologi perkembangan”³².

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Perkembangan adalah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, di tunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam waktu tertentu, menuju kedewasaan. Perkembangan dapat pula diartikan sebagai proses transmisi dari konstitusi psiko-fisik yang hereditas dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menguntungkan, dalam perwujudan proses aktif menjadi kontinu.

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis, sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor secara simultan, yaitu:

- a. Faktor Hereditas (warisan sejak lahir, bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau yang merugikan
- c. Kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis, dan
- d. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, bisa menolak atau menyetujui, punya emosi, serta usaha membangun diri sendiri.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Setiap fenomena atau gejala perkembangan anak merupakan produk dari kerja sama dan pengaruh timbal balik antara potensi hereditas dengan faktor-faktor lingkungan. Jelasnya perkembangan merupakan produk dari:

- a) Pertumbuhan berkat pematangan fungsi-fungsi fisik

³² F.J. Monks dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), 7.

- b) Pematangan fungsi-fungsi psikis, dan
- c) Usaha belajar oleh subyek atau anak, dalam mencobakan segenap potensilitas rohani dan jasmaninya³³.

Sedangkan pengertian kepribadian di bagi menjadi dua yaitu:

a). Pengertian secara etimologis

Istilah kepribadian merupakan terjemahan dari bahasa inggris “personality”. Sedangkan istilah personality secara etimologis berasal dari bahasa latin “person” (kedok) dan “personare”(menembus). Persona biasanya dipakai oleh para pemain sandiwara para jaman kuno untuk memerankan satu bentuk tingkah laku dan karakter pribadi tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan personare adalah bahwa para pemain sandiwara itu dengan melalui kedoknya berusaha menembus keluar untuk mengekspresikan satu bentuk gambar manusia tertentu. Misalnya: seorang pemurung, pendiam, periang, pemaarah, dan sebagainya. jadi, persona itu bukan pribadi pemain itu sendiri, tetapi gambaran pribadi dan tipe manusia tertentu dengan melalui kedok yang dipakainya.

b). Pengertian secara terminologis

1. May mengartikan kepribadian sebagai “ *a social stimulvalue*”. Jadi menurutnya cara orang lain mereaksi, itulah kepribadian individu.

³³ Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung : Mandar Maju, 1995), 2.

Dalam kata lain, pendapat orang lainlah yang menentukan kepribadian individu itu.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Mc Dougal dan kawan-kawannya berpendapat, bahwa kepribadian adalah tingkatan sifat-sifat dimana biasanya sifat yang tinggi tingkatannya mempunyai pengaruh yang menentukan.
3. Gordon W. Allport mengemukakan, *"personality is dynamic organization with in the individual of those psycophysicalsystem, than determines his unique adjustment this environment"* (kepribadian adalah organisasi dinamis dalam diri individu sebagai sistem psikofisis yang menentukan caranya khas dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan).

Dari devinisi tersebut ada beberapa unsur yang perlu dijelaskan, sebagai berikut :

1. Organisasi dinamis, maksudnya adalah kepribadian itu selalu berkembang dan berubah walaupun ada organisasi sistem yang

mengikat dan menghubungkan sebagai komponen kepribadian.

2. Psikofisis, ini menunjukkan bahwa kepribadian bukanlah semata-mata neural (fisik), tetapi merupakan perpaduan kerja antara aspek psikis dan fisik dalam kesatuan kepribadian.

3. Istilah menentukan, berarti bahwa kepribadian mengandung kecenderungan-kecenderungan menentukan (determinasi) yang memainkan peranan aktif dalam tingkah laku individu.
4. Unique (khas), ini menunjukkan bahwa tidak ada dua orang yang mempunyai kepribadian yang sama.
5. Menyesuaikan diri dengan lingkungan, ini menunjukkan bahwa kepribadian adalah sesuatu yang mempunyai fungsi atau arti adaptasi dan menentukan.

Kepribadian dapat juga diartikan sebagai “ kualitas perilaku individu yang tampak dalam melakukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan secara unik”(Abi Syamsuddin Makmun, 1996).³⁴

Keunikan penyesuaian tersebut sangat berkaitan dengan aspek-aspek kepribadian itu sendiri, yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Karakter, yaitu konsekuen tidaknya dalam memenuhi etika perilaku, konsisten atau teguh tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat.
- b. Temperamen, yaitu disposisi relaktif seseorang, atau cepat lambatnya mereaksi rangsangan-rangsangan yang datang dari lingkungan.
- c. Sikap, sambutan terhadap obyek (orang, benda, peristiwa, norma, dan sebagainya) yang bersifat positif, negatif, atau ambivalen (ragu-ragu).

³⁴ Abi Syamsuddin Makmun, *psikologi kepribadian*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1996), 126.

- d. Stabilitas emosional, yaitu kadar kestabilan reaksi emosional terhadap rangsangan dari lingkungan seperti : mudah tidaknya tersinggung, marah, sedih atau putus asa.
- e. Responsibilitas (tanggung jawab), kesiapan untuk menerima resiko dari tindakan atau perbuatan yang dilakukan. Seperti : mau menerima resiko secara wajar, cuci tangan, atau melarikan diri dari resiko yang dihadapi.
- f. Sosialibilitas, yaitu disposisi pribadi yang berkaitan dengan hubungan interpersonal. Disposisi ini seperti tampak dalam sifat pribadi yang tertutup atau terbuka dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain ³⁵.

Dengan demikian yang dimaksud dengan perkembangan kepribadian adalah suatu proses perubahan yang lebih dapat mencerminkan sifat-sifat mengenai gejala psiko-fisik yang menentukan tingkah dan pikiran dalam individu anak meliputi : kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kepribadian Anak

Kepribadian dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor hereditas (pembawaan) dan faktor lingkungan. Adapun yang termasuk dalam pembawaan, ialah segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir,

³⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2005), 126-128.

baik yang bersifat kejiwaan maupun yang bersifat kebutuhan. Kejiwaan yang berwujud fikiran, perasaan, kemauan, fantasi, ingatan dan sebagainya, yang dibawa sejak lahir, ikut menentukan pribadi seseorang³⁶. Dan Faktor lingkungan (seperti : fisik, sosial, kebudayaan, spiritual)

- a. Fisik, faktor yang dipandang mempengaruhi perkembangan kepribadian adalah postur tubuh (lansing, gemuk, pendek, atau tinggi), kecantikan (cantik atau tidak cantik), kesehatan (sehat atau sakit-sakitan), keutuhan tubuh (utuh aatau cacat), dan keberfungsian organ tubuh.
- b. Intelegensi. Tingkat intelegensi individu dapat mempengaruhi tinggi atau normal mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara wajar, sedangkan yang rendah biasanya sering mengalami hambatan atau kendala dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- c. Keluarga. Suasana atau iklim keluarga sangat penting bagi perkembangan kepribagian anak. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang harmonis dengan agamis ; dalam arti, orang tua memberikan curahan kasih sayang, perhatian serta bimbingan dalam kehidupan berkeluarga, maka perkembangan kepribadian anak tersebut cenderung positif. Adapun anak yang dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang broken home, kurang harmonis, orang tua bersikap keras terhadap anak atau tidak memperhatikan nilai-nilai agama dalam keluarga,

³⁶ Su'adah dan Fauzik Lendriyono, *pengantar Psikologi*, (Malang : UMM Pres, 2003), 140.

maka perkembangan kepribadiannya cenderung akan mengalami kelainan dalam penyesuaian dirinya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- d. Teman sebaya (peer group). Setelah masuk sekolah anak mulai bergaul dengan teman sebaya yang menjadi anggota dari kelompoknya. Pada saat inilah dia mulai mengalihkan perhatiannya untuk mengembangkan sifat-sifat atau perilaku yang cocok atau dikagumi oleh teman-temannya. Walaupun mungkin tidak sesuai dengan harapan orang tuanya. Melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya, anak belajar menilai dirinya sendiri dan kedudukannya dalam kelompok. Bagi anak yang kurang mendapat kasih sayang atau bimbingan keagamaan atau etika diri orang tuanya biasanya kurang memiliki kemampuan selektif dalam memilih teman dan mudah sekali terpengaruh oleh sifat dan perilaku temannya. Berdasarkan pengamatan di lapangan, ternyata tidak sedikit anak yang menjadi perokok berat, peminum minuman keras atau bergaul bebas, karena pengaruh lingkungan sebaya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- e. Kebudayaan. Setiap kelompok masyarakat (bangsa, ras, atau suku bangsa) memiliki tradisi, adat, atau kebudayaan yang khas. Tradisi atau kebudayaan suatu masyarakat memberi pengaruh terhadap kepribadian setiap anggotanya, baik yang menyangkut cara berfikir (seperti cara memandang sesuatu, bersikap atau cara berperilaku. Pengaruh kebudayaan antara masyarakat modern yang budayanya relative maju (khususnya

IPTEK) dengan masyarakat primitif yang budayanya realtif masih sederhana seperti dalam cara makan, berpakaian, hubungan interpersonal atau cara memandang waktu³⁷.

3. Ciri-ciri Perkembangan Kepribadian Anak

Hasil perkembangan pada masa anak dilihat dari ciri-ciri tertentu sebagai berikut :

- 1) Pembentukan hati nurani sebagai inti pribadi, petunjuk bagi tingkah laku dan sensor terhadap keinginan dan dorongan yang tidak wajar disalurkan.
- 2) Sifat egosentris mulai dikikis dari sifat lebih mengingat orang lain mulai dipupuk.
- 3) Dorongan ingin tahu tersalur melalui pertanyaan yang perlu jawaban.
- 4) Penanaman disiplin dan tanggung jawab secara bertahap melalui pelaksanaan tugas dan kewajiban dengan derajat kesulitan yang meningkat sesuai dengan umur.

Hubungan dengan teman memperlihatkan perubahan. Anak mulai pergi dengan teman, keluar lingkungan keluarga dan memperluas lingkungan teman disekolah maupun diluar sekolah. Anak belajar dengan mengenal tata cara atau adat istiadat keluarga lain diantaranya :

³⁷ Syamsu Yusuf, *Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2005),129.

- 1) Anak berumur 6 – 8 tahun : belum merasa adanya perbedaan jenis.

Merasa biasa bila bermain dengan teman sejenis maupun lawan jenis.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- 2) Anak berumur 9 – 10 tahun : mulai merasa kurang pantas dan tidak senang bermain dengan lawan jenis, karena mulai menyadari adanya perbedaan sifat sesuai dengan jenis kelaminnya. Permainan sesuai dengan peran dan sifat jenis kelaminnya, demikian pula cerita dan bacaan. Anak perempuan dianggap cengeng, anak laki-laki dianggap kasar.

- 3) Anak berumur 11 – 12 tahun : perhatian mulai ditujukan pada teman lawan jenis. Anak perempuan dengan tingkah laku centil ingin menarik perhatian teman pria. Anak laki-laki dengan sikap kesatria dan tingkah laku overacting ingin memberi perlindungan dan menarik perhatian teman putri, mereka senang bila dikelompokkan bersama³⁸.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

4. Aspek-Aspek Perkembangan Kepribadian Anak

Dalam usaha atau tindakan aktif orang tua untuk memperkembangkan kepribadian anak, perlu memperhatikan aspek-aspek perkembangan sebagai berikut :

³⁸ Singgih D. Gunarsa dan Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Praktis : Anak Remaja, dan Keluarga*, (Jakarta : PT BPK Gunung Mulia, 2001), hal 20-21

a) Pertumbuhan fisik anak

Perlakuan dan pengasuhan yang baik disertai dengan lingkungan yang memungkinkan anak hidup sehat, jauh dari keadaan yang mempermudah timbulnya penyakit, perlu sekali diperhatikan. Pengetahuan mengenai kadar gizi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan kesehatan anak perlu diketahui orang tua. Juga diperlukan pengetahuan praktis mengenai kebutuhan-kebutuhan anak, kebutuhan dasar dan minimal, untuk memungkinkan anak berkembang sebaik-baiknya. Termasuk perlunya memahami kebutuhan anak untuk istirahat, bermain, belajar, sesuai dengan kebutuhan pribadi, patokan umum dan masa perkembangan anak. Pengaturan-pengaturan dan peraturan-peraturan yang disesuaikan dengan kondisi tertentu pada anak harus tetap dijalankan.

Pemenuhan kebutuhan dan perangsang-perangsang untuk perkembangan aspek lain, harus disesuaikan dengan beberapa hukum yaitu :

Hukum kesiapan : ini diartikan adanya masa atau keadaan siap pada anak untuk menerima sesuatu dari luar. Bisa dalam bentuk pengetahuan baru (pelajaran-pelajaran) atau pengertian-pengertian baru yang perlu memperhatikan bahwa anak berada dalam keadaan siap untuk menerima sesuatu yang baru dari luar, dari lingkungan.

Hukum efek : setiap pemaksaan akan berpengaruh terhadap kondisi emosi seseorang, suatu perasaan yang tidak menyenangkan, sehingga mudah timbul keengganan untuk melakukan, mengerjakan, atau memperlihatkan, atau mengulang suatu tingkah laku. Sebaliknya kalau suatu perbuatan dirasakan menyenangkan, maka mudah timbul keinginan untuk melakukan hal itu lagi, ini ada kaitannya dengan hukuman dan pujian. Hukuman agar tidak mengulang perbuatan yang sama dan pujian agar ada keinginan untuk melakukan lagi.

Hukum pengulangan : perkembangan adalah suatu proses yang terjadi sedikit demi sedikit, berharap, demikian juga dalam dunia pendidikan. Sesuatu hal baru yang dimasukkan kedalam diri anak, tidak bisa langsung melekat, menjadi miliknya atau bagian dari kepribadiannya. Ini membutuhkan latihan dan ulangan penguatan (reinforcement) yang kadang-kadang membutuhkan waktu lama, sekaligus membutuhkan kesabaran orang tua, pengasuh maupun pendidik.

b) Perkembangan Sosial Anak

Pergaulan adalah suatu kebutuhan untuk memperkembangkan aspek sosial anak. Seorang anak membutuhkan anak lain atau kelompok yang kira-kira sebaya. Melalui hubungan dengan lingkungan sosialnya, anak sengaja atau tidak sengaja, langsung atau tidak langsung

terpengaruh kepribadiannya. Peniruan menjadi salah satu faktor yang sering terjadi dalam proses pembentukan kepribadian anak. Maka penting diperhatikan dengan siapa atau dengan kelompok mana anak boleh, dianjurkan atau sebaiknya menghindari atau sedikit mungkin bergaul. Dalam kehidupan di kota-kota besar yang serba dinamis, kompleks serta padat, dengan berbagai corak lingkungan sosial, acapkali sukit untuk mencegah dorongan bergaul pada anak. Frekuensi dan intensitas pergaulan adalah patokan, apakah pergaulan diteruskan atau dicegah. Anak sendiri juga mempunyai kemampuan atau kekuatan, apakah ia mudah terpengaruh atau tidak. Disamping adanya bekal yang telah diperoleh dari hubungan yang baik dengan orang tua dan lingkungannya.

c) Perkembangan Mental Anak

Komunikasi verbal antara orang tua dengan anak, khususnya pada tahun-tahun pertama kehidupan anak, besar pengaruhnya untuk perkembangan mentalnya. Anak memahami arti sesuatu, mulai dari yang konkrit sampai abstrak, kecuali dari usaha anak sendiri, yang bereksplorasi didalam lingkungannya, mendengar, mengamati, dan mengolah menjadi pengetahuan, juga berasal dari perangsangan yang diberikan oleh orang-orang yang ada disekeliling anak. Mengajak anak

berbicara sambil membimbing lebih lanjut mempunyai dampak positif

bagi perkembangan aspek mentalnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

d) Perkembangan Rohani

Pengetahuan anak mengenai perbuatan baik atau tidak baik, boleh atau tidak boleh dilakukan, diperoleh dari usaha anak sendiri yang secara aktif memperlihatkan, meniru dan mengolah dalam alam pikirannya dan lebih lanjut menjadi sikap dan perilakunya. Namun dalam banyak hal peranan dari orang tua juga cukup besar dalam mempengaruhi perkembangan aspek moral dan rohani anak. Banyak hal bisa ditanamkan pada anak secara langsung, tetapi banyak hal lain secara tidak langsung. Orang tua sedikit demi sedikit membimbing anak sesuai dengan patokan atau ukuran pada orang tua, sesuai dengan kitab suci dan ajaran-ajaran agama.

Setelah memahami aspek-aspek kepribadian yang berkembang atau digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

diperkembangkan, beberapa hal yang perlu diperhatikan ialah :

1. Anak punya perangkat dari bakat dan kemampuan sendiri. Pada anak ada proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya tidak sesuai dengan apa yang diwarisi dan dimiliki. Di dalam diri anak ada semacam proses yang mengatur dunia sendiri dan arena itulah terdapat perbedaan-perbedaan perorangan meskipun berasal dari keturunan yang sama dari

lingkungan yang kira-kira sama. Usaha untuk memperkembangkan

keadaan-keadaan khusus anak termasuk bakat dan kemampuannya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

2. Usaha dan tindakan aktif diperlukan orang tua untuk memperkembangkan atau memberi peluang dan kesempatan anak tumbuh dan berkembang. Dalam hal-hal tertentu bisa diganti atau diisi orang lain, namun tanggung jawab seyogyanya tetap ada pada orang tua.
3. Gambaran kepribadian anak diperlihatkan seseorang tersusun dari aspek-aspek kepribadian yang kesemuanya perlu berkembang dan diperkembangkan secara seimbang. Memperkembangkan secara berlebihan pada suatu aspek (misalnya aspek kognitif) dan aspek-aspek lain (emosi, sosial) tidak atau kurang diperhatikan, akan menghasilkan gambaran kepribadian yang tidak harmonis dan bisa timbul macam-macam kesulitan tingkah laku.
4. Kerja sama antara berbagai pihak yang menangani anak secara langsung sangat diperlukan. Termasuk kerja sama antara orang tua dengan pihak sekolah. Banyak kesulitan perilaku disebabkan ketidakpastian dalam menangani masalah-masalah perkembangan dan perilaku anak, sehingga pada anak tidak punya pegangan atau arah mana yang harus diikuti³⁹.

³⁹ *Ibid*, hal 105-111

Hal yang sama dapat terjadi pada perilaku model dalam tayangan yang
 mereka tonton. Perilaku ini disertai juga nilai-nilai cenderung diserap oleh anak
 dan menjadi isi bawah sadarnya serta selanjutnya akan ikut aktif mempengaruhi
 perilaku anak dalam kehidupan selanjutnya. Demikian tayangan-tayangan yang
 berbau kekerasan tersebut cenderung memberi model yang tidak baik bagi anak-
 anak dan ini amat merugikan kepribadian mereka. Persoalan menjadi penting bila
 menyadari bahwa perilaku anak tidak bisa dipisahkan dengan sifat imitatif
 (perilaku meniru) terhadap apa yang dilihat di televisi. Program yang ditayangkan
 televisi sebagian besar mengandung unsur kekerasan entah secara langsung
 maupun terselubung misalnya smack down. Banyak kalangan menilai bahwa
 pengaruh tayangan smack down tidak mendidik yang berdampak negatif pada
 pemirsanya, terutama anak-anak. Karena dalam perkembangannya seorang anak

Menurut teori belajar sosial, perilaku kepribadian diperoleh melalui
 pengamatan yang turut serta membentuk kepribadiannya⁴⁰. Demikian juga
 seorang anak yang menghabiskan ribuan jam mengamati perilaku orang lain. Dari
 hasil observasi ini secara sendiri atau tidak sendiri, anak meniru menginternalisasi
 pada saat mereka berada pada situasi yang serupa kelak. Ini menjadi kepribadian
 mereka.

Anak

C. Pengaruh Tayangan Smack Down Terhadap Perkembangan Kepribadian

akan melakukan observasi terhadap lingkungan sekitarnya selanjutnya anak akan menemukan bentuk kepribadian.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Disisi lain, tahap perkembangan anak memang belum mampu membedakan antara fakta dan fiksi, dunia realitas dan dunia citra, serta kejadian sebenarnya dan kejadian rekaan. Keterbatasan kemampuan inilah realitas itu menjadi tertumpuk manakala fase anak memang sarat dengan fantasi. Karena itu, anak menonton televisi, sebenarnya dia sedang berada dalam dunia spesifik, bercampuraduknya fakta, fiksi, dan fantasi.

Dengan melihat uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tayangan smack down berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak, khususnya anak usia SD.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

Desa Lakar Santri ini berada di sebelah barat kota Surabaya. Desa ini terletak berbatasan dengan kota Gresik.

- a. Desa Lakar Santri merupakan salah satu desa yang berada dalam wilayah kecamatan Lakar Santri Kotamadya Surabaya bagian barat. Jarak dari desa ke kantor kecamatan atau kelurahan kurang lebih 500 m. Dengan luas wilayah kurang lebih 116,060 Ha, desa ini mempunyai batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah utara : Desa Made
- Sebelah selatan : Desa Driyorejo
- Sebelah barat : Desa Grogol
- Sebelah timur : Desa Banjar Melati

b. Keadaan Wilayah

Wilayah desa Lakar Santri dibagi atas tiga desa yaitu :

- Desa Lakar Santri I
- Desa Lakar Santri II
- Desa Lakar Santri III

Dari masing-masing desa tersebut membawahi beberapa RW dan RT

sebagai berikut :

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- Desa Lakar Santri I terdiri dari 1 RW dan 4 RT
- Desa Lakar Santri II terdiri dari 1 RW dan 4 RT
- Desa Lakar Santri III terdiri dari 1 RW dan 4 RT.⁴¹

2. Keadaan Sosial Ekonomi dan Budaya

a. Mata Pencapaian

Mata pencapaian penduduk desa lakuar santri adalah bermacam-macam diantaranya: bertani, yang terdiri dari petani pemilik sawah tanah, petani yang menyewa tanah orang lain. Dengan cara bagi hasil, serta buruh tani. Disamping itu, sebagian penduduk ada yang bermata pencapaian pegawai negeri ABRI, karyawan swasta, pedagang, pengrajin dan lain-lain. Namun mayoritas penduduk desa lakuar santri adalah berprofesi sebagai wiraswasta.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

b. Kegiatan Sosial Keagamaan

Kehidupan sehari-hari masyarakat desa lakuar santri seperti halnya masyarakat pedesaan pada umumnya, yaitu ditandai dengan kehidupan yang penuh dengan rasa kekeluargaan dan gotong royong.

Penduduk desa lakuar santri 85% beragama islam dan aktif menjalankan syariat Islam. Adapun sarana peribadatan yang ada adalah

⁴¹ Sumber : Dokumen kelurahan lakuar santri Surabaya, hasil observasi dan wawancara dengan bapak lurah dan staf karyawan kelurahan lakuar santri Surabaya pada tanggal 23 Mei 2007.

satu buah masjid dan 2 mushola yang menjadi tempat kegiatan keagamaan.

Sehingga dengan adanya sarana tersebut, warga desa lakar santri dapat menyelenggarakan kegiatan keagamaan seperti pengajian, tahlilan serta yasinan.⁴²

c. Bidang Pendidikan

Masyarakat desa lakar santri telah memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pendidikan. Hal ini dapat dilihat meningkatnya kualitas lulusan pendidikan dari tahun ke tahun. Adapun sarana pendidikan di desa lakar santri adalah taman kanak-kanak 2 buah, SDN 3 buah, SLTP 1 buah, serta SLTA atau STM 1 buah.

d. Bidang Kependudukan

Jumlah penduduk desa lakar santri seluruhnya berjumlah 13958 jiwa. Dengan perincian sebagai berikut:⁴³

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁴² Observasi dan wawancara dengan perangkat dan masyarakat desa lakar santri Surabaya, Bapak Suyanto pada tanggal 20 Mei 2007.

⁴³ Dokumen kelurahan lakar santri Surabaya dan hasil wawancara dengan bapak lurah dan staf karyawan kelurahan tanggal 23 Mei 2007.

Tabel 1

Jumlah Penduduk Menurut Golongan Usia dan Jenis Kelamin
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

No	Golongan Umur	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	0 - 12 bulan	73	12	85
2	13 - 04 tahun	313	213	526
3	05 - 06 tahun	452	386	838
4	07 - 12 tahun	329	496	825
5	13 - 15 tahun	472	455	927
6	16 - 18 tahun	778	646	1424
7	19 - 25 tahun	1325	1267	2592
8	26 - 35 tahun	924	1102	2026
9	36 - 45 tahun	1411	1421	2832
10	46 - 50 tahun	925	508	1433
11	51 - 60 tahun	73	133	206
12	61 - 75 tahun	98	64	162
13	> 75 tahun	42	40	82
	Jumlah	7215	6743	13958

Tabel 2

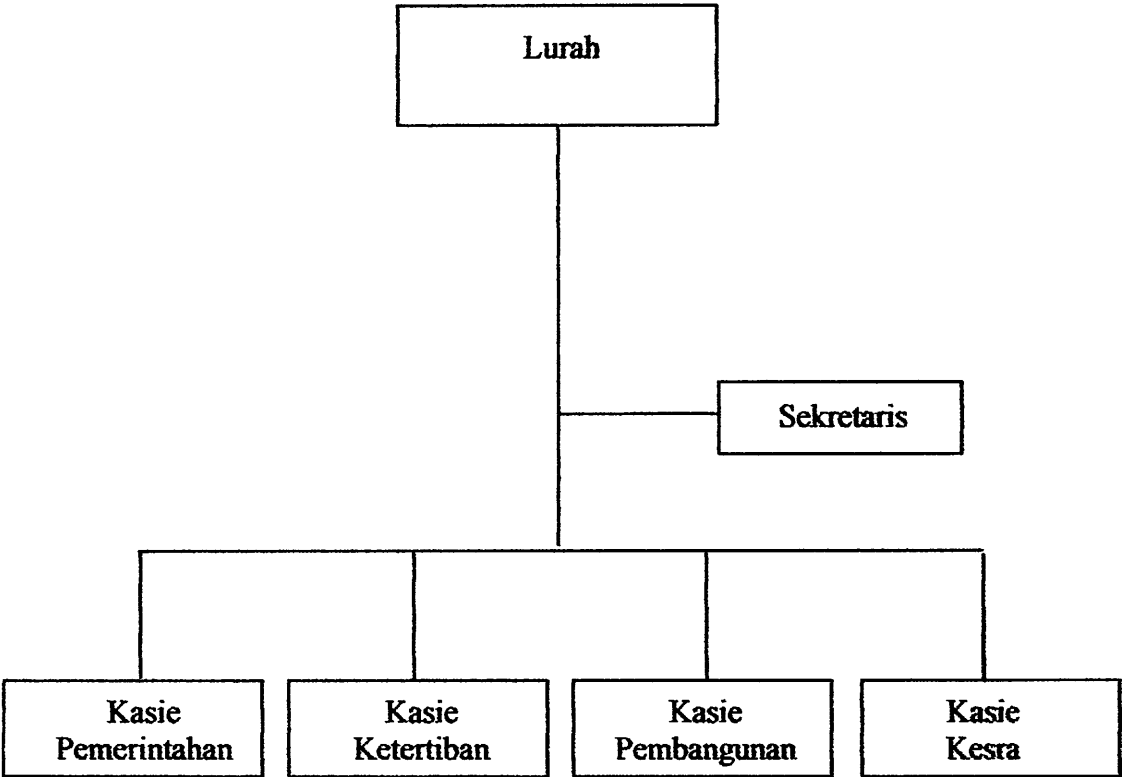
Daftar Nama Karyawan Kelurahan Lakar Santri

No	Nama	Jabatan	Golongan	Keterangan
1	A. Muzammil, S.H.	Lurah	III c	Sarjana
2	Khusnul Aini, S.Sos.	Sekretaris	III b	Sarjana
3	Suparti	Kasie Pemerintah	III a	SLTA
4	Sunarto	Kasie Pembangunan	III a	SLTA
5	Misti, S.H.	Staf	II d	Sarjana
6	Nina Ramaningsih, S.E.	Staf	II d	Sarjana
7	Rianto	Staf	II d	SLTA
8	Ponidian	Staf	II c	SLTA
9	Cicik Mujayanah	Staf	II b	SLTA

Bagan 1

Struktur Organisasi Kelurahan Lakar Santri

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id



digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Dari tabel satu, dua dan bagan satu maka dapat diketahui jumlah penduduk menurut golongan usia dan jenis kelamin, Daftar nama karyawan kelurahan Lakar Santri dan struktur organisasi kelurahan Lakar Santri.⁴⁴

⁴⁴ Dokumen kelurahan Lakar Santri dan hasil wawancara dengan bapak lurah dan staf karyawan kelurahan lakar santri tanggal 23 mei 2007.

B. Penyajian dan Analisis Data

Yang dimaksud dengan penyajian data pada sub bab ini adalah data yang diperoleh melalui angket (kuesioner) yang disebar dalam penelitian ini kepada responden yang dicari frekuensi jawabannya. Kemudian jawaban dari hasil angket tersebut diinventarisasikan disini hanya skor dari jawaban responden tersebut yang akan disesuaikan dengan kriteria penilaian.

Sedangkan laporan penyajian data dari pada pengaruh tayangan smack down terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD di Lekar Santri RW 2 Surabaya, dalam bab ini akan disajikan dalam bentuk statistik yang dimuat dalam bentuk tabel-tabel. Adapun skor dari hasil angket yang penulis sebar pada responden, penilaian pada pertanyaannya terdiri dari masing-masing tiga jawaban. untuk angket mengenai tanggapan anak tentang tayangan smack down dan kepribadian anak usia SD masing-masing diberi bobot nilai dengan ketentuan sebagai berikut:

Alternatif jawaban A = 1

Alternatif jawaban B = 2

Alternatif jawaban C = 3

Adapun skor dari masing-masing item pertanyaan tersebut diatas dapat kita lihat pada distribusi nilai pada tabel berikut adalah :

1. Penyajian data tentang tayangan smack down

Dari hasil penyebaran angket tersebut dapat diketahui skor atau nilai dari tiap-tiap item pertanyaan. Maka disini peneliti memaparkan nilai-nilai tabel tersebut di dalam distribusi tabel dibawah ini sebagai berikut :

Tabel 3

Skor Jawaban Responden Mengenai Tayangan Smack Down

No	Item Pertanyaan															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	3	2	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	27
2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	25
3	3	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	3	3	2	1	26
4	3	1	2	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	2	1	27
5	3	3	3	3	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	2	33
6	3	1	3	1	2	1	2	1	3	3	2	1	1	2	1	26
7	3	2	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	36
8	1	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	34
9	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	25
10	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	31
11	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	3	2	2	1	29
12	3	1	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1	28
13	3	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	3	3	2	1	30
14	2	1	3	2	1	1	2	3	3	2	3	2	1	1	3	30
15	3	1	3	3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	3	29
16	2	1	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	2	3	33
17	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	25
18	3	3	3	3	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	2	33
19	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	31
20	3	1	1	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	2	1	26
21	3	1	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1	28
22	1	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	34
23	3	2	2	1	3	1	2	1	1	2	3	3	3	2	1	30
24	3	1	2	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	2	1	27
25	2	1	3	1	2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	1	27
26	1	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	2	30
27	3	2	1	3	3	3	2	1	3	2	3	2	1	2	1	32

28	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	35
29	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	3	2	2	1	29
30	3	2	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	36
31	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	1	27
32	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	1	26
	83	51	75	62	57	42	60	48	59	71	80	82	62	64	49	945

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa anak usia SD yang berada di desa lakar santri RW 2 Surabaya yang mengatakan pernah melihat tayangan Smack Down dan mereka juga pernah suka dengan tayangan Smack Down dan menggumi salah satu dari pemain Smack Down. Rata-rata mereka yang menggumi karakter dari salah satu pemain Smack Down karena pemain Smack Down ini memiliki badan yang besar, kuat, dan berani. Juga karena para pemain ini sering memeragakan adegan memukul, menendang, dan menyikut sampai menciderai lawannya. Oleh karena itu sebagian orang menganggap tayangan ini mengandung unsur kekerasan meskipun permainan atau tayangan ini hanya sekedar trik-trik adegan saja bukan kenyataan yang sebenarnya.

Dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa sebagian besar anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya ini pernah menirukan atau memeragakan adegan dari salah satu pemain Smack Down kepada teman-temannya. Meskipun itu hanya sekedar bercanda atau mainan, setidaknya sebagian anak ini pernah menirukan adegan dari tayangan Smack Down. Sebagian besar anak usia SD ini juga masih ada yang suka dengan tayangan

Smack Down ini dengan cara mengoleksi gambar, mainan, kaos, dan kaset CD

Smack Down yang bisa mereka lihat sewaktu-waktu meskipun tayangan ini digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id sudah dicabut dari peredaran siaran televisi.

2) Penyaian data tentang perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya

Adapun untuk mengetahui skor dari tiao-tiap item pertanyaan yang ada di agket tersebut, maka peneliti memaparkan nilai-nilai tiap item pertanyaan yang mana dapat dilihat distribusi nilai pada tabel dibawah ini :

Tabel 4
Skor Jawaban Responden
Perkembangan Kepribadian Anak

No	Item Pertanyaan															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	3	2	2	1	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	35
2	1	3	2	1	1	1	3	1	2	3	1	3	3	3	2	30
3	3	1	2	1	2	1	2	1	1	3	3	2	3	3	1	29
4	1	1	2	1	1	2	3	1	3	1	3	1	3	2	1	26
5	2	1	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	1	30
6	3	2	1	2	1	1	2	2	3	3	2	3	2	3	1	31
7	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	41
8	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	38
9	1	2	2	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	35
10	2	2	3	1	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	1	33
11	2	3	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	3	2	1	33
12	3	2	2	2	3	2	1	1	3	1	3	1	3	2	1	30
13	3	2	2	1	2	3	3	1	1	1	3	1	3	3	3	32
14	2	3	1	2	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	2	33
15	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	1	3	3	1	1	33
16	2	1	1	3	2	2	3	1	3	2	1	2	3	3	1	30
17	2	2	2	1	3	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	27
18	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	2	32

19	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	3	3	2	1	1	34
20	2	3	3	2	2	3	1	2	1	1	3	2	2	2	2	31
21	3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	36
22	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	3	38
23	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	34
24	1	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	2	33
25	1	1	1	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	35
26	3	2	3	3	2	1	2	1	1	3	2	1	3	3	2	32
27	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	38
28	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	36
29	1	1	1	1	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	34
30	3	2	2	1	1	1	3	1	3	3	3	1	2	2	3	31
31	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	30
32	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	28
	70	66	67	67	67	69	77	62	66	68	73	75	83	78	60	1048

Dari tabel skor jawaban responden mengenai pengaruh tayangan Smack Down terhadap perkembangan kepribadian dapat diketahui sebagian besar kepribadian yang dimiliki anak usia SD di desa laka santri ini cenderung baik tetapi setelah menyaksikan tayangan smack down ini sebagian dari mereka yang berkepribadian baik sekarang berubah memiliki kepribadian yang kasar baik itu terhadap keluarga maupun teman. Dan salah satu faktor yang mempengaruhi kepribadian anak disini adalah akibat dari tayangan Smack Down yang mengandung unsur kekerasan. Mereka sering membentak, memaksa bahkan memukul orang yang tidak mau menuruti perintahnya baik itu dengan orang tua maupun dengan teman mainnya.

Tabel 5

Tentang Pencarian Korelasi Variabel (X) Dan (Y)

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

No	Subyek	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	1	27	35	945	729	1225
2	2	25	30	750	625	900
3	3	26	29	754	676	841
4	4	27	26	702	729	676
5	5	33	30	990	1089	900
6	6	26	31	806	676	961
7	7	36	41	1476	1296	1681
8	8	34	38	1292	1156	1444
9	9	25	35	875	625	1225
10	10	31	33	1023	961	1089
11	11	29	33	957	841	1089
12	12	28	30	840	784	900
13	13	30	32	960	900	1024
14	14	30	33	990	900	1089
15	15	29	33	957	841	1089
16	16	33	30	990	1089	900
17	17	25	27	675	625	729
18	18	33	32	1056	1089	1024
19	19	31	34	1054	961	1156
20	20	26	31	806	676	961
21	21	28	36	1008	784	1296
22	22	34	38	1292	1156	1444
23	23	30	34	1020	900	1156
24	24	27	33	891	729	1089
25	25	27	35	945	729	1225
26	26	30	32	960	900	1024
27	27	32	38	1216	1024	1444
28	28	35	36	1260	1225	1296
29	29	29	34	986	841	1156
30	30	36	31	1116	1296	961
31	31	27	30	810	729	900
32	32	26	28	728	676	784
		ΣX= 945	ΣY=1048	ΣXY=31130	ΣX ² =28257	ΣY ² =34678

Selanjutnya dari hasil tabel tersebut dimasukkan ke dalam rumus “uji

regresi linier sederhana”⁴⁵ sebagai berikut:

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

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

$$= \frac{(1048)(28257) - (945)(31130)}{32 \cdot 28257 - (945)^2}$$

$$= \frac{29613336 - 29417850}{904224 - 893025}$$

$$= \frac{195486}{11199}$$

$$= 17,46$$

$$= 17,46$$

$$= 17,46$$

$$= 17,46$$

$$= 17,46$$

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

$$= \frac{32 \cdot 31130 - (945)(1045)}{32 \cdot 28257 - (945)^2}$$

$$= \frac{996160 - 990360}{904224 - 893025}$$

$$= \frac{5800}{11199}$$

$$= 0,52$$

$$= 0,52$$

$$= 0,52$$

$$= 0,52$$

$$= 0,52$$

Setelah a dan b ditemukan maka persamaan regresi linier sederhana dapat diketahui. Dengan demikian, persamaan regresi antara tayangan smack down dengan perkembangan kepribadian anak usia SD dalam satu bulan adalah

$$Y = a + bx$$

⁴⁵ Sudjana, Metode....., 310.

$$= 17,46 + 0,52x$$

Dari hasil perhitungan persamaan regresi linier sederhana diatas, langkah kedua adalah menghitung korelasi antara tayangan smack down dengan perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya.

Dengan menggunakan rumus “product moment” sebagai berikut :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}} \\ &= \frac{32.(31130) - (945)(1048)}{\sqrt{32(28257) - (945)^2} \sqrt{32(34678) - (1048)^2}} \\ &= \frac{996160 - 990360}{\sqrt{(904224 - 893025)(1109696 - 1098304)}} \\ &= \frac{5800}{\sqrt{(1119)(11392)}} \\ &= \frac{5800}{\sqrt{127579008}} \\ &= \frac{5800}{11295,08778} \\ &= 0,513 \end{aligned}$$

Dari hasil r product moment diketahui 0, 513 maka tabel r nya pada signifikan taraf 5% dengan responden 32 nilainya 0, 325 dan 1% nya sebesar 0, 41. sehingga dari sini dapat diketahui bahwa kalau r hitung lebih besar dari pada r tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak : sehingga hipotesanya berbunyi :

Ha : Ada hubungan atau pengaruh yang positif signifikan sebesar 0,513 antara tayangan smack down dengan perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya.

Ho : Tidak ada hubungan atau pengaruh yang positif signifikan sebesar 0,513

antara tayangan smack down dengan perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri Surabaya.

Kemudian langkah selanjutnya adalah mencari DK (Determinasi koefisien) untuk mengetahui sejauh mana hubungan atau pengaruhnya antara tayangan smack down dengan perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri Surabaya dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} DK &= r^2 \times 100 \\ &= (0.513)^2 \times 100 \\ &= 26,31 \end{aligned}$$

Dari hasil determinasi koefisien diatas, maka dapat diinterpretasikan bahwa perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri Surabaya dipengaruhi oleh tayangan smack down sejauh 26,32% sedangkan sisanya 73,69% ini dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya kurang nya perhatian orang tua dalam memperhatikan anak-anaknya, lingkungan sekitar yang kurang kondusif dan tingkat pendidikan.

Dari penjelasan diatas sudah jelas bahwa memang tayangan smack down ada pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya. Yang mana pengaruhnya sebesar 26,31% sedangkan sisanya 73,63% dipengaruhi faktor lain yang belum terungkap, misalnya film-film lain yang banyak mengandung unsur kekerasan, tingkat pendidikan yang kurang mencukupi, adat istiadat dan keadaan wilayah atau lingkungan sekitar (seperti:

perkelaian antar warga, hubungan yang kurang harmonis antar tetangga) yang kurang mendukung akan perkembangan kepribadian anak.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB IV

PENUTUP

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

A. Kesimpulan

1. Tayangan gulat bebas atau yang kita kenal dengan nama Smack Down ini mengandung unsur kekerasan meskipun hanya trik-trik gerakan saja. Karakteristik dari tayangan smack down ini banyak mengandung unsur kekerasan karena masing-masing pemain memiliki kekuatan untuk mengalahkan lawan mainnya.
2. Perkembangan kepribadian anak usia SD dilakar santri sebelum ada tayangan yang mengandung unsur kekerasan ini menurut peneliti relative normal, tetapi setelah adanya tayangan ini dan dari mereka yang mengaggumi tayangan ini memiliki kepribadian yang kasar dan kurang baik.
3. Tayangan Smack Down berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi kepribadian anak adalah lingkungan. yang mana anak adalah makhluk peniru dan ingin mencoba apa saja yang ia lihat dilingkungan sekitarnya.
4. Jadi dari hasil penelitian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan mengenai tayangan Smack Down terhadap perkembangan anak usia SD di desa lakar santri RW 2 Surabaya sebesar 26, 31% dan sisanya sebesar 73, 69% dipengaruhi faktor lain misalnya film-film lain yang juga banyak

mengandung unsur kekerasan dan factor lingkungan tepat tinggal yang kurang mendukung perkembangan kepribadian anak.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

B. Saran-Saran

Setelah mengetahui hasil dari penelitian, maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak

Anak sebagai generasi penerus hendaknya selektif dalam memilih hiburan (tontonan). Tontonan yang dilihat sebaiknya yang bersifat membangun, artinya tontonan yang positif bagi dirinya. Sehingga dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas.

2. Bagi orang tua

Orang tua sebaiknya berusaha untuk mengetahui dan juga memantau tayangan yang bagaimana yang bisa dilihat oleh anak-anak mereka dengan siapa anaknya bergaul, memberikan penjelasan tentang norma-norma yang ada pada masyarakat. Dengan demikian anak akan lebih dapat dan mampu mengendalikan diri dari perilaku yang menyimpang dari norma.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

3. Bagi masyarakat dilingkungan sekitar

Masyarakat dilingkungan sekitar rumah menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kepribadian kepribadian anak. Oleh karena itu masyarakat juga harus berperan aktif dalam upaya menjadikan anak memiliki kepribadian yang lebih baik.

4. Bagi peneliti lain
Bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian serupa
hendaknya mempertimbangkan variabel-variabel lain yang berpengaruh
terhadap perkembangan kepribadian anak usia SD.

DAFTAR PUSTAKA

- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- Ahmadi, dan Munawar Sholeh, Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek*, Jakarta : Rineka Cipta
- _____. 1997. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta
- Awalnya terseok-seok, *Nyata*, Jakarta, 1 Desember 2006
- Comment by Q, on 01 Desember 2006, <http://jalan.sutera.com>.
- A. Gunarsa, dan Yulia Singgih D. Gunarsa, Singgih. 2001. *Psikologi Praktis : Anak Remaja, dan Keluarga*, Jakarta : PT BPK Gunung Mulia
- Dikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Eddy Gunawan, "Smack Down!! Don't Try This at Home!", *Toy Mags*, Desember 1, 2006
- Ekowarni, Endang. 2003. *Mendampingi Anak Menonton Televisi*, Yogyakarta : Kanisius
- Gunarsa, Singgih. 2003. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*, Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia
- Hentikan Tayangan Smack Down, *Surya*, Surabaya, 28 Nopember 2006
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan*, Bandung : Mandar Maju
- Lagi Bocah Menjadi Korban Smack Down, *Jawa Pos*, Surabaya, 28 November 2006
- Mardalis. 1995. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta : Bumi Aksara
- Narbuko, dan Abu Ahmadi, Cholid. 1997. *Metode Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara
- Nasir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*, Jakarta : Gholia Indonesia

Nawawi, dan Martini Hadari, Hadari. 1995. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press

Post a comment, required : 26 Desember 2006, [http://layar, suara merdeka, com](http://layar.suara.merdeka.com)

_____, required ; Desember 26, 2006, [http://layar, suara merdeka, Com](http://layar.suara.merdeka.Com)

Su'adah dan Fauzik Lendriyono. 2003. *pengantar Psikologi*, Malang : UMM Pres

Sudjana. 1995. *Metode Statistika*, Bandung : Tarsito

Tayangan Perenggut Nyawa, *Jawa Pos*, Surabaya, 29 November 2006, 21.

Yusuf , Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id