

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam proses komunikasi kita dapat menggunakan media cetak (surat kabar, majalah) dan juga media elektronik (televisi, radio, film, dan sebagainya). Media elektronik khususnya televisi adalah media yang dalam penyampaian pesannya disertai dengan gambar (audio-visual), dapat mengungkap dan memperjelas maksud dari apa yang sedang ditayangkan sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh pemirsa. Kehadiran media televisi dalam kehidupan manusia memang menghadirkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan informasi yang bersifat massa. Globalisasi informasi dan komunikasi setiap media massa jelas melahirkan suatu efek sosial yang bermuatan perubahan nilai-nilai sosial dan budaya manusia.

Munculnya televisi sebagai perangkat keras (*hardware*) dimanfaatkan sebagai media untuk memperoleh informasi di era peradaban, di satu sisi media ini memang telah menimbulkan implikasi terhadap semakin pesatnya pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan di tengah-tengah komunitas modern. Namun demikian pada sisi lain, mengingat semakin menjamurnya stasiun televisi dan disertai pula dengan tayangan-tayangan hiburan (*intertainment*) menarik yang disajikan,

maka hal ini dapat juga menimbulkan dampak negatif terhadap masyarakat sebagai audience khususnya bagi anak-anak.

Penelitian mengenai pengaruh televisi menjelaskan bahwa televisi adalah pengalaman bersama dari semua orang, dan mempunyai pengaruh memberikan jalan bersama dalam memandang dunia. Televisi adalah bagian yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari kita. Dramanya, iklannya, beritanya, dan acara lain membawa dunia yang relatif koheren dari kesan umum dan mengirimkan pesan ke setiap rumah. Televisi mengolah dari awal kelahiran predisposisi yang sama dan pilihan yang biasa diperoleh dari sumber primer lainnya. Televisi telah menjadi sumber umum utama dari sosialisasi dan informasi sehari-hari (kebanyakan dalam bentuk hiburan) dari populasi heterogen yang lainnya.

Pola berulang dari pesan-pesan dan kesan yang diproduksi massal dari televisi membentuk arus utama dari lingkungan simbolis umum. Gerbner menamakan proses ini sebagai kultivasi (cultivation), karena televisi dipercaya dapat berperan sebagai agen penghomogen dalam kebudayaan. Teori kultivasi sangat menonjol dalam kajian mengenai dampak media televisi terhadap khalayak. Bagi Gerbner, dibandingkan media massa yang lain, televisi telah mendapatkan tempat yang sedemikian signifikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mendominasi “lingkungan simbolik” kita, dengan cara menggantikan pesannya tentang realitas bagi pengalaman pribadi dan sarana mengetahui dunia lainnya (McQuail, 1996 : 254).

Dalam film (televisi) sering disajikan adegan pembunuhan, perusakan, perkelahian, dan sebagainya, yang merusak atau mencelakakan orang lain. Hal ini

tentu saja akan sangat berdampak buruk bagi anak-anak. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berpikir anak masih relatif sederhana. Mereka cenderung menganggap apa yang ditampilkan televisi sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit membedakan mana sikap dan perilaku atau tayangan yang fiktif dan mana yang memang kisah nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah sikap dan perilaku yang baik sesuai dengan nilai dan norma agama dan kepribadian bangsa. Adegan kekerasan di layar televisi diduga kuat berpengaruh terhadap pembentukan sikap dan perilaku anak.

Gencarnya tayangan televisi yang dapat dikonsumsi oleh anak-anak membuat khawatir masyarakat terutama para orang tua. Dari hasil penelitian yang dilakukan Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YLKI), persentase acara televisi yang secara khusus ditujukan bagi anak-anak memang masih relatif kecil, hanya sekitar 2,7-4,5% dari total tayangan yang ada. Yang lebih mengkhawatirkan lagi ternyata persentase kecil inipun materinya sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan anak-anak. Sebuah survei pernah dilakukan *Christian Science Monitor* (CSM) tahun 1996 terhadap 1.209 orang tua yang memiliki anak umur 2-17 tahun. Terhadap pertanyaan seberapa jauh kekerasan di TV mempengaruhi anak, 56% responden menjawab amat mempengaruhi. Sisanya, 26% mempengaruhi, 5% cukup mempengaruhi, dan 11% tidak mempengaruhi (<http://pelatihan.depdiknas.go.id/index.php?pilih=hal&id=34> di akses tanggal 4 Januari 2009)

Namun beberapa penelitian membuktikan berbeda, hasil studi yang dilakukan di Amerika Serikat tahun 1972 dikeluarkan laporan berjudul *Television and Growing*

Up; The Impact of Televised Violence menunjukkan gambaran bahwa korelasi antara tayangan tindakan kekerasan di televisi dengan sikap dan perilaku agresif pemirsa yang umumnya anak muda ditemukan taraf signifikansinya hanya 0,20 sampai 0,30. Tingkat signifikansi sangat rendah ini tidak cukup menjadi dasar untuk menarik kesimpulan yang meyakinkan mengenai adanya hubungan langsung antara keduanya (Supriadi, 1997). Ini berarti tayangan tindakan kekerasan bisa saja berpengaruh terhadap sebagian penonton dan dapat juga netral atau tidak mempunyai pengaruh sekalipun. Yang lebih menarik adalah hasil studi pakar psikiatri Universitas Harvard, Robert Coles temuannya menunjukkan bahwa pengaruh negatif tayangan televisi, justru terdapat pada keharmonisan di keluarga. Dalam temuannya, anak-anak yang mutu kehidupannya rendah sangat rawan terhadap pengaruh buruk televisi. Sebaliknya keluarga yang memegang teguh nilai, etika, dan moral serta orang tua benar-benar menjadi panutan anaknya tidak rawan terhadap pengaruh tayangan negatif televisi (<http://pelatihan.depdiknas.go.id/index.php?pilih=hal&id=34> di akses tanggal 4 Januari 2009).

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film kartun. Karena jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Jika kita perhatikan, film kartun masih didominasi oleh produk film import. Namun jika kita perhatikan, dalam film kartun yang bertemakan kepahlawanan misalnya, pemecahan masalah tokohnya cenderung dilakukan dengan cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan (memukul, menendang, menampar, berkata kasar, dan sebagainya). Cara-cara seperti ini relatif

sama dilakukan oleh musuhnya. Ini berarti tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara-cara yang sama.

Film kartun yang sangat digemari anak-anak saat ini adalah *Naruto*. *Naruto* adalah anime karya Masashi Kishimoto. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki seorang ninja remaja yang berisik, hiperaktif, dan ambisius dalam petualangannya mewujudkan keinginan untuk mendapatkan gelar Hokage, ninja terkuat di desanya ([http://id.wikipedia.org/wiki/Naruto\\_\(manga\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Naruto_(manga))), diakses tgl 8 maret 2008). Begitu besar ketertarikan anak-anak terhadap kartun ini dikarenakan nilai-nilai dalam cerita *Naruto* ditampilkan secara eksplisit melalui dialog ataupun tingkah laku tokoh-tokohnya, hal ini membuat *Naruto* menjadi cerita yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu film kartun *Naruto* ini disiarkan setiap hari di Global TV yang menyebabkan *Naruto* ini pun mulai "naik daun". Perkembangan dan popularitas serial ini dapat disamakan dengan popularitas manga terkenal *Dragon Ball* karya Akira Toriyama.

Manga *Naruto* pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke 43 majalah *Shonen Jump*. Di Indonesia, manga ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Popularitas dan panjang seri *Naruto* sendiri (terutama di Jepang) menyaingi *Dragon Ball* karya Akira Toriyama, sedangkan serial anime *Naruto*, diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus anime, Animax, pada 3 Oktober 2002 sampai sekarang. Di Indonesia, anime *Naruto*

ditayangkan oleh Global TV ([http://id.wikipedia.org/wiki/Naruto\\_\(manga\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Naruto_(manga))) diakses tanggal 8 Maret 2008).

Tidak dapat kita pungkiri lagi ketenaran Naruto di kalangan anak-anak, bahkan kondisi seperti ini dimanfaatkan betul oleh para pedagang. Mereka membuat pakaian dan segala macam aksesoris anak yang mirip dengan para tokoh, dan hasilnya sangat digemari anak-anak. Namun dibalik ketenarannya tersebut, ternyata kartun Naruto menimbulkan efek negatif bagi anak-anak. Didalam kartun tersebut menyajikan banyak sekali adegan kekerasan. Tanpa mereka sadari sikap dan perilaku para tokoh dalam film tersebut seringkali mereka contoh dan berpengaruh terhadap sikap agresi mereka. Akibat menirukan adegan yang ada di kartun tersebut, seorang anak SD di Semarang meninggal dunia (<http://www.indonesia.com/Intisari/1999/juli/kekerasan.htm>, diakses tanggal 20 Februari 2008).

Bandura menjelaskan dengan *teori belajar sosialnya* yaitu, orang cenderung meniru sikap dan perilaku yang diamatinya, stimuli menjadi teladan untuk perilakunya. Berbagai penyajian cerita atau adegan kekerasan dalam media massa akan menyebabkan orang akan melakukan kekerasan pula, dengan kata lain mendorong orang menjadi agresif (Jalaludin Rakhmat, 2005:242). Di sekitar kita, sering kita melihat anak yang baru saja nonton film cowboy di layar televisi, lalu berlari ke halaman rumah kemudian berguling-guling dan berteriak sambil memegang pistol mainan atau apa saja yang di pegangnya. Sering pula kita mendengar ucapan-ucapan yang kurang pas dilontarkan mereka menirukan idolanya di TV. Begitu pula bagaimana anak-anak meniru berbagai adegan sadis, adegan kekerasan, seperti

memukul, menendang, menampar, dan mencubit, yang setiap saat dapat disaksikan melalui layar TV. Tidak dapat disangkal bahwa sedikit banyak adegan-adegan kekerasan dalam film kartun telah ikut meningkatkan kekerasan dan berdampak langsung bagi sikap agresi khususnya bagi anak-anak.

Penulis mengambil lokasi penelitian di tiga SD yakni, SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1, karena murid SD ini sendiri memiliki minat yang cukup tinggi terhadap tayangan televisi khususnya film kartun. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Dra.Hj.Siti Sodariyah Kepala Sekolah SDN Jetisharjo bahwa anak murid di SD ini gemar sekali menirukan adegan yang mereka tonton, sehingga seringkali mereka terlibat saling pukul atau menendang temannya seolah olah menirukan tokoh di televisi (wawancara tanggal 01/04/2008).

Dalam kaitan ini dapat diketahui bahwa tayangan televisi berpengaruh terhadap sikap agresi anak. Fenomena ini menunjukkan banyaknya keluhan dari guru-guru pengajar, karena siswa-siswinya sering melakukan tindakan agresi. Oleh karena itu, kejadian ini menjadi menarik diteliti untuk mengetahui seberapa besar hubungan intensitas menonton film kartun Naruto dengan sikap agresi anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diajukan sebagai fokus kegiatan penelitian ini adalah :

”Apakah terdapat pengaruh antara intensitas menonton film kartun Naruto dengan sikap agresi anak di SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

- 1) Untuk mengetahui adanya korelasi antara intensitas menonton film kartun Naruto terhadap sikap agresi anak di SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1.
- 2) Untuk mengetahui korelasi antara komunikasi *peergroup* terhadap sikap agresi anak di SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan referensi untuk kajian-kajian komunikasi khususnya dalam menganalisis efek tayangan media televisi.

- 2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan bermanfaat secara praktis sebagai masukan tentang analisis efek tayangan media televisi.

### **E. Kerangka Teori**

#### **E.1. Mass Media Effect**

Kemajuan teknologi saat ini telah memberikan kemudahan bagi kita dalam mengkonsumsi suatu media. Menurut teori DeFleur dan Ball-Rokeach



tentang Pertemuan dengan Media, mengatakan bahwa pertemuan antara khalayak dengan media berdasarkan tiga kerangka teoritis, yakni:

1. Perspektif perbedaan individual, yang memandang bahwa sikap dan organisasi personal psikologis individu akan menentukan bagaimana memilih stimuli dari lingkungan dan bagaimana ia memberi makna pada stimuli tersebut
2. Perspektif kategori sosial, berasumsi bahwa dalam masyarakat terdapat kelompok-kelompok sosial yang reaksinya pada stimuli tertentu cenderung sama.
3. Perspektif hubungan sosial, menekankan pentingnya peranan hubungan sosial yang informal dalam mempengaruhi reaksi orang terhadap media massa (Rakhmat, 2005:203).

Secara singkat berbagai faktor akan mempengaruhi reaksi orang terhadap media massa meliputi sikap, nilai, kepercayaan, serta pengalaman dari kelompok-kelompok sosial dimana individu menjadi anggota dan hubungan-hubungan interpersonal pada proses penerimaan, pengelolaan, dan penyampaian informasi.

Pada umumnya, setiap penelitian mengenai komunikasi massa selalu didasarkan pada asumsi bahwa media massa memiliki efek. Terhadap keragaman fenomena yang terkait Carl I. Hovland dan Deffleur secara terpisah menyebutkan bahwa efek atau dampak yang ditimbulkan oleh komunikasi massa, dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri khalayak umumnya dibedakan dalam:

- 1) *Efek kognitif* (berhubungan dengan pengetahuan dan opini) yaitu perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipercaya oleh khalayaknya. Dampak ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan atau informasi. Contoh pesan komunikasi melalui media massa yang menimbulkan efek kognitif antara lain berita, tajuk rencana, acara penerangan, acara pendidikan, dan sebagainya.

- 2) *Efek afeksi* (berhubungan dengan sikap dan perasaan), yaitu perubahan apa yang dirasakan, disenangi dan dibenci khalayak. Dampak ini ada hubungannya dengan emosi, sikap atau nilai. Misalnya: perasaan marah, benci, kesal, kecewa, penasaran, sayang, gemas, sinis, kecut, dan sebagainya.
- 3) *Efek behavior* (berhubungan dengan perilaku). Dampak ini merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola-pola tindakan atau kebiasaan yang berlaku. (Wiryanto, 2000:39)

### **E.1.a Teori Kultivasi**

Teori kultivasi dikembangkan untuk menjelaskan dampak menyaksikan televisi pada persepsi, sikap, dan nilai-nilai orang. Televisi menjadi media atau alat utama dimana para penonton televisi itu belajar tentang masyarakat dan kultur dilingkungannya. Gerbner berpendapat bahwa media massa menanamkan sikap dan nilai tertentu. Media pun kemudian memelihara dan menyebarkan sikap dan nilai itu antar anggota masyarakat kemudian mengikatnya bersama-sama pula. Dengan kata lain, media mempengaruhi penonton dan masing-masing penonton itu menyakininya. Jadi, para pecandu televisi itu akan memiliki kecenderungan sikap yang sama satu sama lain. Para pecandu berat televisi (*heavy viewers*) akan menganggap bahwa apa yang terjadi di televisi itulah dunia senyatanya. Dengan kata lain, perilaku kekerasan yang diperlihatkan di televisi merupakan refleksi kejadian di sekitar kita (Nurudin, 2007).

Namun teori kultivasi ini tidak seluruhnya langsung dapat diterima oleh peneliti-peneliti lain. Perbedaan antara pemirsa 'berat' dan

'ringan' televisi muncul pada beberapa variabel penting, yaitu usia, tingkat pendidikan, membaca berita, dan jenis kelamin. Paul Hirsch (1980) mengkritik riset yang dilakukan oleh Gebner. Analisis Hirsch mengindikasikan bahwa jika orang mengontrol sejumlah variabel yang berbeda semuanya sekaligus, dampak yang disebabkan oleh televisi menjadi sangat kecil.

Rubin, Perse, dan Taylor (1988) meragukan bahwa kultivasi adalah sebagai efek umum dari terlalu seringnya menonton televisi. Dalam survey yang dilakukannya, mereka menemukan dampak menyaksikan televisi pada persepsi realitas sosial, tetapi dampaknya spesifik program acara tertentu. Hasilnya memberikan bukti bahwa pemirsa secara aktif dan secara berbeda mengevaluasi isi televisi, atau dengan kata lain bahwa audien televisi adalah pemirsa yang aktif (Werner-Tankard, 2007:322).

Banyak kritikus teori kultivasi menyatakan bahwa tidak masuk akal untuk memperkirakan bahwa menyaksikan televisi secara menyeluruh mempunyai dampak kultivasi. Beberapa peneliti menyatakan bahwa teori kultivasi mungkin tidak mendukung untuk semua isi televisi secara umum tetapi mungkin mendukung untuk jenis-jenis tayangan televisi spesifik. Usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi, niat menyaksikan (keinginan untuk menyaksikan televisi), dan

kenyataan yang dirasakan (mengenai isi televisi) merupakan prediktor keyakinan pada orang lain yang lebih baik daripada tayangan televisi.

### **E.1.b Tayangan Kekerasan di Media Massa Televisi**

Persaingan di antara stasiun televisi semakin ketat. Mereka bersaing menyajikan acara-acara yang digemari penonton, bahkan tanpa memperhatikan dampak negatif dari tayangan tersebut seperti contohnya tayangan yang menyuguhkan adegan kekerasan.. Acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dalam tontonan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, sampai film laga.

Film kartun Amerika banyak mengandung adegan kekerasan bahkan perilaku kekerasan atau agresi dijadikan sebagai unsur tetap dalam narasinya. Pada tahap awal, unsur kekerasan yang ditampilkan memang mampu membuat penonton tertawa terpingkal pingkal. Tetapi di tingkat yang lebih dalam adegan adegan tersebut menjadikan kekerasan sebagai sesuatu yang alamiah. Misalnya adegan jatuh dari jurang, dipukul dengan palu godam besar, terlindas kereta atau truk yang semuanya tidak menyebabkan kematian, paling jauh hanyalah luka-luka yang tidak serius.

Televisi dapat menjadi pengaruh yang kuat dalam pembentukan sistem- sistem nilai dan tingkah laku anak. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa kekerasan yang ditampilkan televisi dapat

mengakibatkan anak-anak menjadi agresif, karena mereka menirukan adegan-adegan yang dilihatnya. Banyak sekali program yang ditayangkan televisi dalam berbagai format yang berbeda, namun tidak jarang tayangan-tayangan tersebut mengandung adegan kekerasan. Peneliti di Amerika, seperti misalnya Gerbner dan Signorielli mengatakan bahwa 80% dari program acara yang mereka teliti mengandung kekerasan.(Rakhmat, 2005:243)

Berbagai tayangan kekerasan di televisi memiliki efek segera atau jangka pendek dan jangka panjang. Munculnya rasa takut dan ngeri, lalu tekanan darah naik, merupakan contoh efek segera *emotional effect* dan *physiological effect*. Beberapa ahli menunjukkan adanya potensi imitasi atau peniruan sebagai efek segera yang sering muncul di kalangan anak-anak atas tayangan kekerasan di televisi. Adapun efek jangka panjang adalah habituation, yaitu anak menjadi terbiasa dengan kekerasan. Akibatnya, anak menjadi tidak peka, permisif, dan toleran terhadap kekerasan.

Kekerasan merujuk pada tindakan agresi dan pelanggaran (penyiksaan, pemerkosaan, pemukulan, dll) yang menyebabkan atau dimaksudkan untuk menyebabkan penderitaan atau menyakiti orang lain. Istilah "kekerasan" juga berkonotasi kecenderungan agresif untuk melakukan perilaku yang merusak. Kekerasan bukan hal aneh atau luar biasa dalam kehidupan kita sehari-hari, hal itu hampir terjadi di setiap

tempat baik di rumah, masyarakat, dan sekolah. Terdapat berbagai bentuk kekerasan, diantaranya:

- 1) Kekerasan fisik adalah kekerasan bersifat nyata, dapat dilihat dan dirasakan tubuh, kekerasan fisik dapat terjadi dalam bentuk penghilangan fungsi-fungsi organ tubuh secara permanen atau sementara dan ada yang sampai menghilangkan nyawa seseorang. Contoh kekerasan fisik yaitu: memukul, menampar, mencubit, meninju, menendang, menyundut, menjewer atau bahkan mencoba atau bermaksud melakukan pembunuhan dan perbuatan lain yang dapat mengakibatkan cedera
- 2) Kekerasan psikologis merupakan kekerasan yang ditujukan kepada penyerangan jiwa atau rohani seseorang dan bahkan ada sampai mengakibatkan hilangnya ingatan atau kemampuan normal jiwa. Contoh kekerasan psikologis berat seperti, tindakan pengendalian, manipulasi, eksploitasi, kesewenangan, perendahan dan penghinaan, dalam bentuk pelarangan, pemaksaan dan isolasi social, tindakan dan atau ucapan yang merendahkan atau menghina, penguntitan, kekerasan dan atau ancaman kekerasan fisik, seksual dan ekonomis.
- 3) Kekerasan struktural adalah kekerasan yang tidak dilakukan individu atau sekelompok orang, namun oleh sistem, hukum, ekonomi atau tata kebiasaan masyarakat, dimana akibat kekerasan ini dapat mempengaruhi fisik dan jiwa. Misalnya adanya penyakit menular di satu perkampungan karena tidak diperhatikan hak atas hidup dan tempat tinggal yang layak. Dalam hal ini tidak ada pelaku langsung, yang berarti kekerasan sudah menjadi bagian dari suatu struktur yang menyebabkan peluang hidup tidak sama. Dalam konteks Hak Asasi Manusia negaralah yang bertanggung jawab untuk mengatur agar kekerasan struktural ini bisa berkurang, karena negara memiliki kewenangan dan kewajiban resmi untuk mendorong pembentukan atau perubahan struktur dalam suatu masyarakat.  
(<http://hikmat.atSPACE.org/arsip/koran/artikel/kekerasan.html>.  
Diakses tanggal 8 April 2008)

## **E.2 Agresi Sebagai Efek Tayangan Televisi**

Berdasarkan teori belajar sosial dari Bandura, orang cenderung meniru perilaku yang diamatinya, stimuli menjadi teladan untuk perilakunya. Wanita

meniru cara berpakaian para selebritis yang disiarkan oleh media massa. Begitu pula dengan adegan kekerasan yang ada di media akan menyebabkan orang melakukan kekerasan juga, dengan kata lain mendorong orang menjadi agresif. Menurut Baron dan Byrne, mendefinisikan agresi sebagai "Setiap bentuk sikap atau perilaku yang diarahkan untuk merusak atau melukai orang lain yang menghindari perlakuan seperti itu" (Rakhmat, 2005:243).

Telah banyak dilakukan penelitian mengenai pengaruh kekerasan dalam televisi terhadap sikap dan perilaku agresi penontonnya. Penelitian tersebut sebagian lahir dari meningkatnya proporsi adegan kekerasan dalam televisi. Pada tahun 1978 George dan Gabner menemukan proporsi adegan kekerasan berkisar antara 80 sampai 90 persen. Berbagai penelitian yang jumlahnya lebih dari seratus menunjukkan bukti bahwa adegan kekerasan dalam film dan televisi meningkatkan kadar agresi penontonnya. Dari berbagai hasil penelitian tentang efek adegan kekerasan dalam film atau televisi dapat disimpulkan dalam tiga tahap :

- 1) Penonton mempelajari metode agresi setelah melihat contoh (*observational learning*)
- 2) Kemudian, kemampuan penonton untuk mengendalikan dirinya berkurang (*disinhibition*)
- 3) Akhirnya, mereka tidak lagi tersentuh oleh orang yang menjadi korban agresi (*desensitization*)

Media massa menanamkan sikap dan nilai tertentu. Media mempengaruhi penonton dan masing-masing penonton meyakinkannya. Dengan kata lain pecandu berat televisi mempunyai kecenderungan sikap yang sama satu dengan lainnya. Televisi dianggap sebagai pendominasi “lingkungan simbolik” seseorang. Teori kultivasi menganggap bahwa televisi tidak hanya disebut sebagai jendela atau refleksi kejadian sehari-hari di sekitar kita, tetapi dunia itu sendiri.

### **E.3. Teori Penguatan (*Reinforcement Theory*)**

Salah satu yang berperan dalam mempengaruhi anak-anak adalah media massa. Berbagai efek yang ditimbulkan media massa dalam mempengaruhi anak-anak melalui proses belajar sosial (*social learning theory*). Belajar dari media massa memang tidak tergantung hanya pada unsur stimuli dalam media massa saja. Menurut Bandura, kita belajar bukan hanya dari pengalaman langsung, tetapi dari peniruan dan peneladanan.

Bandura menjelaskan proses belajar sosial dalam empat tahapan proses yaitu: proses perhatian, proses pengingatan (*retention*), proses reproduksi motoris, dan proses motivasional. Permulaan proses belajar adalah munculnya peristiwa yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Kita baru dapat mempelajari sesuatu bila kita memperhatikannya. Menurut Bandura peristiwa yang menarik perhatian adalah yang tampak menonjol dan sederhana. Setelah itu kita mampu untuk menyimpan yang kita amati, dan menghasilkan kembali perilaku atau sikap yang kita amati tersebut.



Kita juga terdorong melakukan perilaku atau sikap teladan bila kita melihat orang lain yang berbuat sama mendapat ganjaran karena perbuatannya, contohnya bila setiap anak menyebut kata yang sopan dalam komunikasinya, segera kita memujinya maka anak tersebut kelak akan mencintai kata-kata sopan dalam komunikasinya. Sebaliknya bila anak-anak dihukum karena menyebut kata yang tidak sopan dalam komunikasinya, maka ia akan menahan diri untuk melakukannya kembali walaupun ia memiliki kemampuan untuk melakukannya. Proses peneguhan respon yang baru dengan mengasosiasikannya dalam stimuli berkali kali disebut peneguhan atau penguatan (*reinforcement*).

Teori penguatan memandang bahwa orang dalam situasi tertentu akan bertingkah laku dengan suatu cara yang membawanya pada suatu ganjaran seperti yang dialaminya pada waktu lalu. Menurut teori peneguhan/penguatan hal-hal netral yang dikaitkan dengan hal-hal yang menyenangkan menjadi stimuli yang menyenangkan juga (Rakhmat, 2005:214).

Gajaran atau hukuman dalam melakukan suatu tindakan akan sangat diperlukan dalam mengontrol dan mendidik anak-anak untuk dapat bersikap dan berperilaku sewajarnya. Namun ganjaran atau hukuman akan sikap dan perilaku yang tidak baik diberikan secara obyektif sesuai dengan tujuan dan maksudnya, bukan merupakan cara untuk melepaskan kebencian atau kejengkelan terhadap anak.

#### **E.4. Pengertian Sikap**

Sikap seseorang adalah keadaan mudah terpengaruh untuk memberikan tanggapan terhadap rangasangan lingkungan yang dapat memulai atau membimbing perilaku seseorang. Sikap adalah evaluasi, perasaan emosional dan kecenderungan tindakan yang menguntungkan atau tidak menguntungkan dan bertahan lama dari seseorang terhadap beberapa obyek atau gagasan (Kotler, 1997).

Sikap biasanya memberikan penilaian (menerima atau menolak) terhadap obyek yang dihadapinya. Jadi secara definitif berarti suatu keadaan jiwa (mental) dan keadaan pikir (neural) yang dipersepsikan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu obyek, yang diorganisir melalui pengalaman serta mempengaruhi secara langsung atau secara dinamis pada perilaku.

Ciri-ciri sikap :

- 1) Sikap bukan pembawaan manusia sejak lahir, melainkan terbentuk selama perkembangan sebagai akibat hubungan dengan obyek-obyek di lingkungannya.
- 2) Sikap dapat berubah sebagai hasil dari interaksi antara seseorang dengan orang lain.
- 3) Sikap tidak berdiri sendiri tetapi mengadakan hubungan dengan suatu obyek.
- 4) Sikap hanya cocok untuk situasi tertentu yang belum tentu sesuai dengan waktu lain karena sikap dapat berubah menurut situasi
- 5) Sikap mengandung faktor perasaan dan faktor motif (Walgito, 1991)

Beberapa fungsi sikap adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat menyesuaikan diri
- 2) Sebagai alat pengatur tingkah laku

- 3) Sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman
- 4) Sebagai pernyataan kepribadian (Ahmadi, 1991:179)

Sikap merupakan kecenderungan dalam bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai (Rakhmat, 2005:41). Sikap bukan merupakan perilaku, tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap objek sikap. Obyek sikap dapat berupa benda, orang, tempat, gagasan atau situasi, atau kelompok. Sikap bukan rekaman masa lalu, tetapi juga menentukan apakah orang harus pro atau kontra terhadap sesuatu, menentukan apa yang disukai, diharapkan, dan diinginkan, mengesampingkan apa yang tidak diinginkan, apa yang harus dihindari.

Beberapa faktor yang menyebabkan perubahan sikap:

1. Faktor intern

Faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. Faktor ini berupa selektifitas atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap faktor dari luar itu biasanya di sesuaikan dengan motif dan sikap di dalam diri manusia, terutama yang menjadi minat perhatiannya.

2. Faktor ekstern

Faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial diluar kelompok (Ahmadi, 1991:171).

Pembentukan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Sikap terbentuk dalam hubungannya dengan suatu obyek, orang, kelompok, lembaga, nilai, melalui hubungan di dalam kelompok, komunikasi surat kabar, buku, poster, radio, televisi, dll. Terdapat banyak kemungkinan yang mempengaruhi timbulnya sikap. Lingkungan yang terdekat dengan kehidupan sehari-hari banyak memiliki peranan. Ada tiga hal yang paling penting dalam pembentukan sikap:

- a. Mass media
- b. Kelompok sebaya (*peer group*)
- c. Kelompok yang meliputi lembaga sekolah, lembaga keagamaan, organisasi kerja dan sebagainya.

#### **E.5. Komunikasi Peer Group**

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Begitu pula dengan anak-anak, mereka membutuhkan teman sebaya dalam setiap perkembangannya. Itulah sebabnya di sekolah, di tempat kursus, atau di lingkungan tempat tinggal kita, biasanya terdapat kelompok-kelompok pertemanan. Mereka terdiri atas beberapa orang yang merasa punya ikatan kuat. Mereka terlihat hampir selalu bersama-sama dalam melakukan berbagai aktivitas. Kelompok-kelompok pertemanan inilah yang dinamakan *peer group*. *Peer group* adalah sekumpulan anak-anak atau remaja sebaya yang punya hubungan erat dan saling tergantung.

Anak membutuhkan teman untuk bergaul, berkumpul, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya di dalam lingkungan pergaulannya. Carl I Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses mengubah sikap, pendapat, dan perilaku seseorang, tetapi hal tersebut dapat terjadi apabila komunikasi yang dilakukannya memang efektif (Effendy, 2004:10). Dalam berinteraksi dengan *peer group*nya, komunikasi yang terjalin diantara mereka dapat saja menyebabkan perubahan perilaku maupun sikap mereka.

*Peer group*, dan teman dekat memang penting. Namun, tanpa disadari, pengaruh mereka bisa membuat anak-anak atau remaja kehilangan pendirian. Berbagai tekanan yang ditimbulkan dalam kelompok yang ada akan memberikan efek negatif maupun positif. Sebenarnya berbagai efek yang muncul dalam suatu kelompok tergantung dari kelompok mana yang mereka ikuti. *Peer group* sering kali mengatur cara mereka bersikap dan berperilaku. Dari cara berpakaian, gaya rambut, jenis musik kesukaan, bahkan sikap anak-anak atau remaja terhadap sekolah dan orang tua walaupun tidak ada peraturan tertulis jika kelompok yang mereka ikuti melakukan sesuatu hal maka mereka juga harus melakukan hal yang sama.

Di lain pihak, walaupun *peer group* memiliki pengaruh besar, terkadang timbul dorongan-dorongan dalam diri untuk bersikap dan berperilaku beda dengan apa yang dilakukan oleh *peer group*. Ini jelas sesuatu yang tidak bisa dihindari. Anak-anak atau remaja tetap ingin seperti orang biasa, tapi tidak ingin kehilangan ciri khas. Dengan kata lain, seiring dengan kebutuhan disukai

orang lain, mereka juga perlu menjadi individu yang berbeda dari kebanyakan orang. Anak dan remaja yang self esteem-nya tinggi tahu sampai sejauh mana dia ingin mengikuti peer-nya. Mereka tidak ingin secara total mengikuti apa yang dilakukan oleh *peer group* nya. Mandiri bukan menentang kelompok, melainkan bersedia untuk berbeda pendapat (Rakhmat, 2005:155).

## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarahkan jalannya penelitian dan disebut juga sebagai sebuah kesimpulan yang belum final dan masih memerlukan pembuktian empiris akan kebenaran. Karena jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatif, maka penggunaan hipotesis dianggap sangat penting. Hipotesis yang digunakan adalah Hipotesis Alternatif (Ha). Hipotesis Alternatif (Ha) ini menyatakan adanya hubungan, yang berarti ada signifikansi hubungan antara variabel yang ada. (Bungin, 2006:81). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Ada hubungan antara intensitas menonton film kartun Naruto dengan sikap agresi anak.
- 2) Ada hubungan antara komunikasi *peergroup* maka dengan sikap agresi anak.
- 3) Ada hubungan antara intensitas menonton, komunikasi *peergroup*, terhadap sikap agresi anak.

## **G. Definisi Konseptual dan Operasional**

### **G.1. Definisi Konseptual**

Konsep merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak dari kejadian kejadian, keadaan, kelompok atau individu tertentu. Pada penelitian ini masing masing variable dapat didefinisikan dengan konsep-konsep sebagai berikut:

#### **G.1.a Variabel Independent**

Intensitas menonton tayangan film kartun X, diuraikan dengan definisi sebagai berikut:

- 1) Intensitas yaitu keadaan dan tingkatan, ukuran, kedalaman (Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1988:335)
- 2) Menonton yaitu memperhatikan, mengawasi, meresapi lambang-lambang pesan dengan menggunakan indra mata (Kurniawan Junaedi, 1991:26).

Variable intensitas menonton film kartun Naruto diukur dengan:

- 1) Frekuensi menonton film kartun Naruto:  
Yaitu seberapa sering seseorang menonton film kartun Naruto di televisi.
- 2) Perhatian responden terhadap film katun Naruto  
Yaitu seberapa jauh responden memperhatikan film kartun tersebut dan seberapa banyak perhatian yang telah mereka arahkan sehubungan dengan film kartun tersebut

### 3) Longitivity (durasi)

Yaitu diukur berdasar lama waktu responden menonton film kartun naruto dalam setiap episodenya.

#### **G.1.b Variabel Interval**

Penggunaan variabel kontrol ini dikarenakan komunikasi *peer group* merupakan salah satu faktor yang melatar belakangi sikap agresi. *Peer group* diartikan sebagai kelompok yang anggotanya saling kenal mengenal secara erat, seperti teman-teman dan anggota keluarga lainnya.

#### **G.1.c Variabel Dependent**

Agresi yaitu: tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain". (Rakhmat, 2005:243). Agresi (kekerasan) dalam penelitian ini diukur dengan :

1. Tindakan/sikap fisik: adalah suatu tindakan bersifat nyata, dapat dilihat dan dirasakan tubuh
2. Tindakan/sikap psikologis: merupakan tindakan yang ditujukan kepada penyerangan jiwa atau rohani seseorang

#### **G.2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel.

1. Intensitas menonton film kartun (X), indikatornya:



- a. Frekuensi menonton film kartun Naruto ( $X_1$ ), jumlah keseringan menonton film kartun tersebut setiap minggunya :
- Sangat tinggi jika frekuensi menonton kartun Naruto 7 kali dalam seminggu.
  - Tinggi jika frekuensi menonton film kartun Naruto 5-6 kali dalam seminggu
  - Sedang jika frekuensi menonton film kartun Naruto 3-4 kali dalam seminggu
  - Rendah jika frekuensi menonton film kartun Naruto 1-2 kali dalam seminggu
  - Sangat rendah jika responden tidak pernah menonton film kartun Naruto.
- b. Tingkat perhatian responden terhadap film kartun Naruto ( $X_2$ ) adalah tingkat perhatian yang diberikan individu terhadap film kartun tersebut di televisi:
- Tingkat perhatian responden terhadap tokoh yang menunjukkan sikap agresi dalam film kartun Naruto.
  - Tingkat perhatian responden terhadap alur cerita yang menunjukkan sikap agresi dalam film kartun Naruto.
  - Tingkat perhatian responden terhadap adegan yang menunjukkan sikap agresi dalam film kartun Naruto.

c. Durasi yaitu lamanya responden menonton film kartun naruto ( $X_3$ ) dalam setiap episodenya :

- Sangat tinggi apabila responden menonton selama 30 menit setiap episodenya.
- Tinggi apabila responden menonton selama 20-25 menit setiap episodenya
- Sedang apabila responden menonton selama 10-15 menit setiap episodenya.
- Rendah apabila responden menonton kurang dari 5-10 menit setiap episodenya.
- Sangat rendah apabila responden menonton kurang dari 5 menit setiap episodenya.

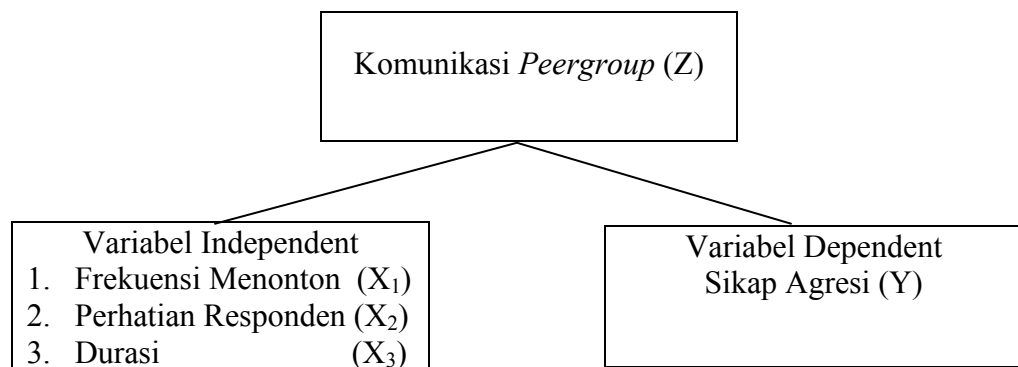
2. Komunikasi *Peergroup* ( $Z$ ) :

- Komunikasi *peergroup* diukur dari intensitas interaksi *peergroup* dengan responden. Indikatornya :
  - a. Tingkat kebersamaan peer group dengan responden diukur dari frekuensi berkomunikasi dengan peer group dalam seminggu.
  - b. Frekuensi berbicara mengenai tokoh dalam film kartun Naruto dalam seminggu.
  - c. Kenginan responden mengikuti sikap agresi yang dilakukan peer group kepada teman yang lain.

3. Sikap Agresi ( $Y$ ) yang dilakukan oleh siswa-siswi, indikatornya:

- a. Fisik, tingkat keseringan responden berkeinginan melakukan tindakan yang mengarah ke fisik seperti memukul, menendang, menjewer, menampar, mencubit. Hal ini dilihat dari tindakan fisik yang dilakukan responden setelah menonton film kartun tersebut.
- b. Psikologis, tingkat keseringan responden berkeinginan melakukan tindakan seperti menghina, mengejek, memarahi, dan mengancam. Hal ini dilihat dari tindakan psikologis yang dilakukan responden setelah menonton film kartun Naruto.

Adapun bagian dari definisi operasional ini dapat diuraikan seperti bagan berikut ini:



## H. Metode Penelitian

### H.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei, yang bertujuan untuk mencari kedudukan fenomena dengan cara membandingkannya dengan standar yang telah ditentukan (Suharsimi, 1996:93). Penelitian ini dikategorikan dalam jenis penelitian eksplanatif yaitu penelitian yang menjelaskan hubungan,

perbedaan, atau pengaruh suatu variabel dengan variable yang lain (Burhan Bungin, 2005).

## **H.2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1. Adapun pemilihan lokasi ini dikarenakan kalangan siswa dan siswi SD tersebut memiliki kecenderungan sebagai penonton tayangan film kartun Naruto.

## **H.3. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi murid kelas 4,5, dan 6, dari 3 sekolah yakni, SDN Jetisharjo, SDN Baturan 1, dan SD Sinduadi 1. Hal ini disebabkan pada masa tersebut (kelas 4, 5, dan 6) dengan usia rata rata 9-12 tahun memiliki sifat khas diantaranya yaitu, ingin mengetahui dan ingin belajar. Dengan rincian SD Jetisharjo berjumlah 282 siswa, SDN Baturan 1 berjumlah 84 siswa, dan SD Sinduadi 1 berjumlah 165 siswa. Total keseluruhan populasi adalah 531 siswa.

## **H.4. Sample**

Menurut Sutrisno Hadi sample adalah “kumpulan dari obyek penelitian yang dapat berupa orang, organisasi, kelompok, buku-buku, kata-kata, surat kabar, dan lain-lain”(Sutrisno Hadi, 1996). Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu tipe pemilihan unit sampling dimana setiap unit mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih. Dari 531 jumlah siswa diambil sample sebesar 15% karena menurut Suharsini, apabila subyek kurang

dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil 10-20% atau 20-25% atau lebih (Suharsini, 1996:120). Sehingga penulis mengambil sample 15% dari jumlah populasi, jadi yang akan diambil sebagai sample adalah 80 siswa. Sample akan diambil secara acak dengan cara diundi sehingga setiap unit penelitian atau satuan elemen dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.

Tabel 1.1  
Pengambilan sample

No	Sekolah	Jumlah siswa	Sample	Jumlah
1	SDN Sinduadi 1	165	15%	25
2	SDN Baturan 1	84	15%	13
3	SDN Jetisharjo	282	15%	42
Total				80

### H.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu :

- Kuesioner :

Metode kuesioner merupakan metode pengumpulan data menggunakan daftar yang berisi serangkaian pertanyaan mengenai suatu hal yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban.

### H.6. Teknik Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan untuk menghitung skor jawaban responden menggunakan skala pengukuran yang berpedoman pada skala pengukuran Likert, yang dibagi kedalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi,

sedang, rendah, dan sangat rendah. Skala pengukuran berjenjang 5 ini kriterianya adalah sebagai berikut:

1. Sangat tinggi responden menjawab (a) dengan skor 5
2. Kategori tinggi responden menjawab (b) dengan skor 4
3. Kategori sedang responden menjawab (c) dengan skor 3
4. Kategori rendah responden menjawab (d) dengan skor 2
5. Kategori sangat rendah responden menjawab (e) dengan skor 1

#### **H.7. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif, yaitu analisa yang didasarkan pada angka-angka dan perhitungan dimana hasil perhitungan tersebut diperoleh suatu kesimpulan.

##### 1) Teknik korelasi product moment

Analisa yang digunakan adalah korelasi product moment, yaitu teknik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan (korelasi) antara dua variabel.

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

$r_{xy}$  = Koefisien Korelasi

N = Jumlah sampel

$\sum xy$  = Produk dari x dan y

$\sum x$  = Jumlah nilai x

$\sum y$  = Jumlah nilai y

## 2) Korelasi parsial

Merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua atau lebih variabel setelah satu variabel yang diduga dapat mempengaruhi hubungan variabel tersebut dikendalikan untuk dibuat tetap keberadaanya.

Rumusnya yaitu:

$$r_{ij} = \frac{r_{ij} - (r_{ik})(r_{jk})}{\sqrt{(1 - r_{ik}^2)(1 - r_{jk}^2)}}$$

i = variabel terikat

j = variabel bebas

k = variabel kontrol

$r^2$  = kuadrat dari korelasi parsial

## 3) Analisis Regresi

Teknik analisis regresi memberi dasar untuk mengadakan prediksi suatu variabel, berdasarkan informasi-informasi yang diperoleh dari variabel-variabel lain. Untuk bisa melakukan prediksi itu, maka antara variabel yang digunakan untuk memprediksi (disebut prediktor) harus terdapat hubungan yang signifikan. Tugas pokok analisis regresi adalah :

- a) Mencari korelasi antara variabel terpengaruh dengan parameter (prediktor).
- b) Menguji apakah korelasi itu signifikan atau tidak
- c) Mencari persamaan garis lurus

- d) Menemukan sumbangan relatif antara sesama parameter, jika parameternya lebih dari satu.

Regresi berganda:

$$\tilde{Y} = b_0 + b_1 \cdot X_1 + b_2 \cdot X_2 + \dots + b_k \cdot X_k$$

Dimana :

$\tilde{Y}$  = taksiran harga Y, jika harga  $X_1, X_2, \dots, X_k$  bersama sama diketahui

$b_0, b_1, \dots, b_k$ , harga statistik sebagai penaksir parameter.

Regresi Linier:

$$y = a + bx$$

Dimana :

y = variabel dependen

a = konstanta / intercept

b = koefisien regresi

x = variabel independen

## **H.8.Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **H.8.a Uji Validitas**

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkorelasikan setiap item-item pertanyaan dengan total nilai setiap variabel. Korelasi setiap pertanyaan dengan total nilai setiap variabel dilakukan dengan teknik korelasi yaitu *pearson product moment*. Untuk mengetahui apakah variabel yang diuji valid atau tidak, hasil korelasi dibandingkan dengan angka kritik tabel korelasi dengan taraf signifikan 5%. Jika angka korelasi dari hasil



perhitungan lebih besar dibandingkan nilai kritis, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika angka korelasi dari hasil perhitungan lebih kecil dibandingkan nilai kritis, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid sehingga tidak dapat digunakan dalam analisis. Koefisien korelasi ini sering disebut juga sebagai koefisien korelasi *pearson*, yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum xy}{n-1}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n-1}} \sqrt{\frac{\sum y^2}{n-1}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi antara x dan y

x = variabel independent

y = Nilai variabel

$\sum xy$  = Jumlah nilai x dan y

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat pada variabel x

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat pada variabel y

N = Jumlah sampel

### **H.8.b Uji Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk menguji kestabilan dan konsistensi instrumen dari waktu ke waktu. Kuesioner dikatakan reliabel apabila kuesioner tersebut memberikan hasil yang konsisten jika digunakan

secara berulang kali dengan asumsi kondisi pada saat pengukuran tidak berubah. Penguji reliabilitas setiap variabel dilakukan dengan *Cronbach Alpha Coeficient*. Data yang diperoleh dapat dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,6. Dalam pengujian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Keterangan :

n = Jumlah butir

Vi = Varians butir

α = Jumlah

Vt = Varians nilai total