

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini perkembangan teknologi semakin hari kian maju. Salah satu kemajuan teknologi adalah media massa yang menjadi sarana pemerintah melakukan pembangunan dalam berbagai hal, baik pembangunan sosial dan sebagai penyampaian informasi maupun sebagai hiburan (Satria, 2020). Produk teknologi saat ini semakin beragam bentuknya, gadget yang dulunya hanya untuk berkirim pesan dan telepon, sekarang bisa menayangkan berbagai macam bentuk digital. Acara TV yang dahulu hanya bisa dilihat dilayar televisi yang berbentuk kotak dan bentuk yang lainnya sekarang bisa hanya dengan menggunakan smart TV.

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang sangat besar terhadap arah kehidupan masyarakat. Ini termasuk dampak media sosial, video game dan komputer pada pendidikan anak-anak. Menjelajahi media sosial dapat menjadi aktivitas pasif yang mematikan jika orang tua tidak mengajari anak-anak mereka untuk mengendalikan apa yang mereka lihat, bersikap kritis dan belajar dari apa yang mereka lihat. (Rahmadiyahanti, 2016).

Film kartun adalah karya animasi yang mengemas pesan dan tayangan dengan cara yang menarik. Selain sebagai hiburan, unsur pendidikan tentunya dapat dimasukkan ke dalam film kartun. Unsur-unsur yang terkandung di dalamnya berfungsi sebagai media pendidikan melalui cerita kartun dapat menyampaikan pesan yang melibatkan khalayak, terutama anak-anak. Sebagai media audiovisual, film kartun ini diharapkan dapat

mengesankan semua penonton karena memudahkan individu untuk menyerap informasi dengan menerima dan mendengarkannya. Triwardani menyatakan bahwa: “anak-anak berada dalam masa-masa pembelajaran diri sekaligus sosialisasi nilai-nilai dari agen-agen sosialisasi yang diidentifikasinya sehingga mereka juga rentan terhadap pengaruh-pengaruh tertentu. Kecenderungan anak meniru apa yang dilihat dan apa yang anak dengar akan membentuk pola perilaku anak tersebut”. Efek serial animasi dapat digunakan sebagai media edukasi bagi anak untuk menyerap unsur-unsur pendidikan yang dikandungnya. Salah satu unsur pendidikan yang dapat dicapai melalui media film kartun adalah nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai pribadi yang ada di masyarakat meliputi sopan santun, agama, kejujuran, disiplin, kerja keras, kreativitas, dan kemandirian (Pratama et al., 2022).

Di Indonesia, animasi masih didominasi oleh produk impor. Proses pembuatannya sangat panjang dan biaya produksinya cukup tinggi, sehingga masih jarang perusahaan produksi animasi dalam negeri membuat karya dalam negeri. Kartun populer yang sering ditonton anak-anak termasuk Naruto, Upin Ipin, Spongebob, Doraemon, Tom and Jerry, dan masih banyak lagi. Salah satu kartun paling populer untuk anak-anak adalah "Upin Ipin" (Kusumaningrum, 2017). Karakter unik dan tokoh dengan cerita menarik dalam kartun Upin Ipin diminati semua penonton, terutama anak-anak. Dengan menampilkan karakter anak-anak dengan cerita yang sesuai dengan kehidupan nyata, diharapkan akan menjadi contoh kehidupan nyata bagi anak-anak dalam hal menanamkan nilai-nilai karakter seiring bertambahnya usia dan berkembang. Ada banyak alasan mengapa animasi upin-ipin menjadi populer di indonesia : 1) karena anak-anak merindukan tayangan untuk anak di Indonesia. 2) Karena isi dari filmnya related dengan anak kehidupan sekarang. 3) Upin-Ipin memiliki karakter yang beragam. Tayangan film kartun Upin dan Ipin adalah

sesuatu bentuk program penyajian yang diproduksi oleh ahli pembuat film yang dipertunjukkan dan ditayangkan melalui gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu, sehingga ini dapat menimbulkan daya tarik tersendiri ketika anak menontonnya, sebab film kartun Upin dan Ipin ini menggambarkan proses kehidupan dan mencakup pengalaman tentang dunia anak (Prastowo, 2020).

Fenomena Upin-Ipin dapat dikatakan menjadi sebuah problem yang perlu untuk diselesaikan. Dalam fenomena Upin-Ipin terdapat fenomena negatif dan positif. Sehingga orangtua memiliki peran dan tanggungjawab yang penting agar dapat meminimalisir fenomena negatif dalam Upin-Ipin. Faktor utama yang memicu terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan merupakan dampak dari kurangnya pengawasan oleh orangtua. Maka dari itu, para orangtua seharusnya dapat memberikan perhatian khusus untuk mengawasi aktivitas anaknya secara aktif sehingga meminimalisir terjadinya kemungkinan perilaku buruk pada anak (Pasaribu, 2021).

Anak usia dini adalah masa ketika anak-anak suka meniru semua yang mereka lihat dan dengar. Perkembangan anak berkaitan erat dengan proses sosial. Perilaku seorang anak ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Contoh faktor internal meliputi kecerdasan psikologis anak, dan contoh faktor eksternal meliputi lingkungan hidup, sekolah, orang tua, dan media massa. Menurut Santrok Pemicu perubahan perilaku seseorang adalah adanya dorongan yang bersifat alami yaitu keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan perubahan perkembangan seumur hidup (Anggia & Mahyuddin, 2020). Fondasi kepribadian seseorang mulai terbentuk dalam lima tahun pertama kehidupan. Pada

gilirannya, mereka didasarkan pada pengamatan perilaku sosial usia prasekolah (berbagi, membantu, meyakinkan) yang terkait dengan perilaku prososial pada anak-anak di sekolah dan dewasa awal. Hal ini konsisten dengan temuan bahwa perilaku prososial anak-anak tetap stabil dari bayi hingga dewasa awal

Bandura menyatakan bahwa perilaku seseorang telah banyak bisa dipelajari melalui cara pengamatan terhadap sikap dan perilaku yang ditampilkan seseorang tersebut, kemudian selanjutnya dijadikan contoh untuk membentuk perilakunya diri sendiri yang kemudian akan ditampilkannya. Belajar tidak terjadi secara otomatis, itu tergantung pada proses internal dan lingkungan. Individu hanya memilih untuk bertindak berdasarkan model. Jika model memiliki sifat yang menarik dan cocok dengan aspirasinya, ia menirunya (Anggia & Mahyuddin, 2020).

Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial dapat berpengaruh pada perilaku sosial anak-anak. Dengan berkembangnya zaman, semakin beragam acara media sosial yang diminati oleh masyarakat. Film kartun atau animasi menjadi pilihan stasiun media sosial yang menarik banyak audiens khususnya anak-anak. Diantaranya yaitu upin-ipin, shiva, spongebob, dora dan lain sebagainya. Tetapi sangat disayangkannya tidak semua film kartun dan animasi pantas atau layak untuk ditonton oleh anak-anak karena mengandung kekerasan. Namun, ada juga yang mendidik dan baik untuk ditayangkan oleh anak-anak, salah satunya adalah film animasi Upin dan Ipin. Tokoh Upin dan Ipin sendiri adalah tokoh yang mudah bersosial, mengajarkan keberagaman budaya dan juga toleransi tetapi, cenderung lebih suka bermain seperti yang dilakukan oleh anak pada sekolah dasar. Film yang seharusnya untuk konsumsi anak usia 7 tahun ke atas, telah beralih menjadi minat segala usia termasuk juga anak-anak dibawah usia tersebut (Dwi, 2017).

Berdasarkan pada observasi awal penelitian di SDIT Al-Ma'ruf Tegalrejo di Magelang, ditemukan permasalahan perilaku sosial yang dialami oleh anak. Beberapa diantaranya terlihat ketika anak yang terjatuh, namun sangat disayangkan dengan respon anak-anak lain yang kurang kesadaran untuk spontan menolong bahkan malah menertawakannya. Kemudian saat guru meminta tolong hanya anak yang tertentu saja yang mau menolong. Selanjutnya didasarkan dari hasil wawancara dari beberapa orang tua anak tentang keseharian anak, mereka lebih banyak berdiam diri dirumah atau menyibukkan diri dengan bermain game dan gadget. Ini menyebabkan perilaku sosial anak memudar dan bahkan jika dibiarkan akan membentuk perilaku anti sosial dan ini tidak boleh kita biarkan. Fenomena masalah perilaku sosial di SDIT Al-Ma'ruf Tegalrejo menarik guru untuk menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan contoh Upin-Ipin yang dimana dapat menjadi media pembelajarannya. Gaya bahasa yang digunakan dalam animasi upin dan ipin juga memiliki ciri khas beberapa diantaranya seperti kosakata yang diucapkan Ipin 'betul,betul,betul', lalu Mail yang suka berkata 'due singgit, due singgit', dan Mei-Mei yang suka berkata 'saya suke, saya suke', dan masih banyak lagi kosakata dan kalimat yang menarik perhatian anak-anak. Hal tersebut menyebabkan anak-anak menjadi tertarik untuk melakukan perilaku meniru dari adegan-adegan yang mereka anggap unik dan lucu dalam tayangan animasi tersebut sehingga pengaruh upin ipin terhadap anak-anak bukan hanya soal pengetahuan saja melainkan sudah merambah ke ranah bahasa anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Karena tayangan film kartun upin ipin setiap episode diputar berulang-ulang sehingga anak-anak sudah hafal di luar kepala. Bila seorang anak ditanya sesuatu jawabnya sering pakai logat Malaysia. Maka dari itu peneliti ingin meneliti lebih

lanjut tentang “Dampak Tayangan Upin-Ipin terhadap Perilaku Sosial siswa di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang”.

1.2 Pokok dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1. Bagaimana dampak tayangan Upin-Ipin terhadap anak di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang ?
- 1.2.2. Bagaimana perilaku sosial anak di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang ?
- 1.2.3. Bagaimana dampak tayangan Upin-Ipin terhadap perilaku sosial siswa kelas III di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1. Untuk mengetahui dampak tayangan Upin-Ipin terhadap anak di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang.
- 1.3.2. Untuk mengetahui perilaku sosial anak di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang.
- 1.3.3. Untuk mengetahui dampak tayangan Upin-Ipin terhadap perilaku sosial siswa kelas III di SDIT Al-Ma’ruf Tegalrejo Magelang.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1. Manfaat teoritis

Membimbing anak untuk lebih memperhatikan dalam memilih tayangan media social. Sebagai masukan dan sumber pengembangan pembelajaran dalam mata kuliah Ilmu Konseling Islam. Sebagai bahan orang tua dalam mendidik perilaku anak.

1.4.2. Manfaat praktis

Sebagai bahan pengembangan sekolah untuk meningkatkan pengawasan terhadap siswa mengenai acara di media sosial yang baik untuk di tonton dan juga sebagai masukan agar lebih meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran mengenai apa saja yang baik untuk ditonton sehingga siswa lebih tau mana yang pantas dilihat dan sesuai pada usia anak serta dapat memberikan masukan kepada orang tua berkaitan dengan tayangan media sosial, dan bila memungkinkan agar orang tua berkenan untuk selalu mendampingi anaknya dalam menyaksikan acara atau tayangan media sosial.