

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan adalah rangkaian perubahan jasmani dan rohani pada manusia yang mengarah pada kondisi yang lebih baik dan sempurna. Salah satu fase dalam perkembangan manusia adalah masa kanak-kanak, yang terbagi menjadi tiga fase. Salah satu fase tersebut yaitu anak usia 6-12 tahun. Pada fase ini anak akan mengalami berbagai perubahan dalam aspek kehidupannya seiring dengan proses perkembangannya (Sutami, 2010).

Fase perkembangan anak-anak pada usia sekolah dasar yang berada dalam rentang usia antara 6 hingga 12 tahun merupakan kelompok usia yang penting dalam kehidupan mereka. Masa ini menandai peralihan dari prasekolah menuju jenjang pendidikan formal. Perkembangan pada usia ini berperan penting dalam membentuk berbagai aspek kehidupan anak, seperti fisik, kognitif, sosial dan emosional (Zakiyah et al., 2024).

Piaget dan Vygotsky menjelaskan bahwa dalam konteks kehidupan sosial anak-anak memperoleh dan mengadaptasi melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Melalui eksplorasi dan interaksi yang terarah dalam kehidupan bermasyarakat, anak-anak dapat membangun landasan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk berkembang dan menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi. Pada tahap anak usia sekolah dasar, anak mulai terlibat dalam lingkungan sekitarnya, menjalin interaksi dengan teman sebaya, anggota keluarga, serta guru di sekolah (Habsy et al., 2023).

Namun pada kenyataannya, saat ini anak usia sekolah dasar tidak jarang mengalami hambatan atau menunjukkan perilaku yang kurang baik saat mulai berbaur dalam lingkungannya. Perilaku tersebut dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Umumnya, perilaku semacam ini tergolong sebagai perilaku negatif, yang sering disebut sebagai kenakalan. Kenakalan pada anak diartikan sebagai perilaku yang tidak sesuai atau menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat (Hanan et al., 2018).

Menurut Schick et al (2016) menyatakan bahwa pada masa pertengahan anak atau usia sekolah dasar, anak cenderung lebih sering menunjukkan perilaku negatif, salah satunya adalah perilaku agresif. Bentuk agresi ini dapat berupa agresi fisik maupun verbal. Agresi fisik meliputi tindakan seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang, menggelitik dan lainnya. Sementara itu, agresi verbal mencakup tindakan seperti menghina, mengancam, mencaci maki, berteriak dengan suara keras, berkata kasar dan sebagainya. Sejalan dengan hal tersebut Oelfy et al (2018) juga menjelaskan bahwa perilaku agresif yang bersifat fisik (nonverbal) mencakup tindakan seperti memukul, menggigit, menendang, mencubit, menginjak dan lainnya. Sedangkan, secara psikis (verbal) ditunjukkan melalui ucapan yang bersifat menghina, mengejek, memaki dengan kata-kata kasar, melecehkan, mengancam, membentak orang yang lebih tua, hingga memerintah orang lain semauanya.

Pada anak usia sekolah dasar tidak jarang perilaku agresif muncul pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Perilaku agresif ini dapat mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Misalnya memukul teman, mendorong, berkelahi, merusak hasil kerja ataupun alat permainan teman dan membuang barang milik teman (Dewi 2014). Kondisi tersebut tentunya menghambat perkembangan anak dan berpotensi menimbulkan masalah dalam hubungan interpersonal mereka ke depannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arif et al (2019) yang menyatakan bahwa perilaku agresif pada anak bisa menyebabkan mereka sulit menjalin dan mempertahankan hubungan pertemanan atau bermain bersama teman-temannya. Keadaan ini menciptakan lingkaran setan, karena semakin anak merasa dijauhi oleh teman-temannya, maka semakin besar pula kemungkinan ia menunjukkan perilaku agresifnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *website* resmi Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) pada tahun 2024, tercatat bahwa korban dengan kelompok usia 6-12 tahun mencapai 20,4%, sedangkan korban anak secara keseluruhan berjumlah 62,7%. Kasus kekerasan yang terjadi di sekolah tercatat sebanyak 1.712 kasus, sementara kekerasan seksual yang dialami korban berjumlah 12.749 kasus. Dari jumlah tersebut, 6.416 korban

berstatus sebagai pelajar sekolah dasar. Selain itu, 4.991 pelaku kekerasan merupakan teman korban. Secara keseluruhan, tercatat 12.749 kasus kekerasan fisik dan psikis yang terjadi di Indonesia yang melibatkan berbagai bentuk perundungan, baik berupa tindakan verbal maupun fisik (Listiyani, 2025).

Di Indonesia, berbagai kasus perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar terus menjadi perhatian publik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus yang pernah terjadi, seperti peristiwa meninggalnya KB (8 tahun) yang merupakan siswa kelas II SD di Indragiri Hulu, Riau. Ia diduga menjadi korban pemukulan dan perundungan oleh lima kakak kelasnya (Kompas, 2025).

Kasus lain juga dapat dilihat dari peristiwa Fatir Arya Adinata yang merupakan siswa kelas VI SD di Bekasi. Fatir mengalami cedera serius akibat dijegal oleh teman sekelasnya yang berujung pada infeksi dan diagnosis kanker tulang, hingga akhirnya menjalani amputasi kaki. Kondisinya terus memburuk hingga ia meninggal dunia pada Desember 2023. Kasus ini mendapat perhatian luas dari publik dan media, serta mendorong pemerintah untuk memperketat pengawasan terhadap kekerasan di sekolah dasar (Tempo, 2023).

Lingkungan sekolah seharusnya menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi anak untuk belajar dan berkembang secara optimal, baik secara akademik maupun sosial emosional. Tidak hanya orang dewasa seperti guru atau orang tua yang menjadi pelaku kekerasan, tetapi anak-anak dalam hal ini siswa sekolah dasar juga dapat melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebayanya. Banyaknya kasus kekerasan terhadap anak di lingkungan satuan pendidikan seharusnya menjadi perhatian serius bagi semua pihak, termasuk peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan dan masyarakat di sekitar satuan pendidikan. Hal ini penting karena satuan pendidikan merupakan tempat kedua bagi anak untuk menghabiskan waktu. Oleh karena itu, satuan pendidikan harus menjadi lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak.

Beberapa kasus menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak bukan lagi sekadar masalah perilaku biasa pada anak, tetapi telah menjadi fenomena sosial yang membutuhkan intervensi. Di balik perilaku agresif anak terdapat berbagai faktor penyebab, seperti lingkungan keluarga yang dipenuhi konflik, minimnya

komunikasi antar anggota keluarga dan kurangnya dukungan orang tua terhadap kegiatan anak dapat memicu munculnya perilaku negatif. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dan guru sangat penting dalam mendukung anak-anak. Lingkungan yang penuh dukungan dan kasih sayang memiliki dampak positif dalam membentuk perilaku dan sikap anak-anak, baik di rumah maupun di sekolah. Ketika anak-anak merasa dicintai dan dihargai, mereka lebih cenderung untuk mengadopsi nilai-nilai positif dan berperilaku dengan cara yang sesuai dengan norma sosial.

Segala bentuk kekerasan yang terjadi di lingkungan tersebut perlu dicegah dan ditangani dengan baik, karena dampaknya tidak hanya mengganggu akses anak terhadap pendidikan yang layak, tetapi juga dapat merusak kesehatan mental mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak masih menjadi permasalahan serius di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, kasus kekerasan yang melibatkan anak sebagai korban maupun pelaku terus menunjukkan angka yang mengkhawatirkan.

Terdapat beberapa upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi perilaku agresif, salah satunya dengan pemberian dongeng. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu dan hasil temuan Mardiah et al (2023) yang menyatakan bahwa dongeng mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak. Kegiatan mendongeng adalah metode terbaik untuk membantu anak belajar. Sering kali, anak-anak menghabiskan waktu belajar dengan cara yang sembarangan. Namun, dengan metode mendongeng mereka akan lebih fokus dan mendengarkan dengan saksama karena dongeng sangat menarik bagi anak-anak.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi adalah kemunculan berbagai media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya yaitu penggunaan dongeng digital. Dongeng digital merupakan transformasi dari dongeng tradisional yang disajikan dalam bentuk audio-visual, baik dalam bentuk animasi, video interaktif, maupun aplikasi edukatif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau komputer.

Dongeng digital memiliki kekuatan visual dan naratif yang kuat dalam menggabungkan cerita, suara, musik dan karakter menarik yang dapat menarik perhatian anak sekaligus menyampaikan pesan moral dan pembelajaran secara tidak langsung. Dongeng digital dapat menjadi media edukatif untuk menurunkan perilaku agresif pada anak, karena biasanya melalui alur cerita yang menggambarkan cara tokoh-tokohnya mengelola amarah, menyelesaikan konflik, atau menunjukkan kasih sayang, anak-anak dapat belajar bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik. Hal ini diperkuat oleh Nuraina et al (2018) yang menegaskan bahwa dalam dongeng terdapat contoh bagaimana orang bersikap dan berperilaku dalam kesehariannya. Dongeng juga memberikan keteladanan yang dapat digunakan sebagai contoh untuk bersikap pada sesama dan menghadapi permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, perilaku agresif yang muncul pada anak usia sekolah dasar menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak. Perilaku agresif seperti memukul, mencubit, membentak, atau merusak barang merupakan bentuk respon yang sering kali muncul akibat ketidakmampuan anak dalam menyikapi suatu permasalahan dengan baik. Berbagai data dan penelitian menunjukkan bahwa upaya untuk menurunkan perilaku agresif pada anak perlu dilakukan agar tidak salah dalam berperilaku dan menjalankan tahap perkembangan ke depannya. Jika tidak ditangani, perilaku ini dapat menghambat proses perkembangan sosial anak dan berdampak negatif pada interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pemberian dongeng digital bisa menjadi salah satu upaya dalam menurunkan perilaku agresif pada anak-anak, karena di era digital seperti sekarang anak-anak semakin akrab dengan teknologi sejak usia dini. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk menonton YouTube, bermain *game online*, atau menonton film lewat gadget. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniati et al (2022) yang menyatakan bahwa di era digital ditandai dengan maraknya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini tengah berkembang secara pesat. Dalam hal ini peneliti ingin memvalidasi secara eksperimen pemberian dongeng digital terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, pada penelitian ini peneliti

mengangkat judul “Validasi Eksperimen Pemberian Dongeng Digital terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dengan hal tersebut peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah pemberian dongeng digital tervalidasi secara eksperimen terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validasi secara eksperimen pemberian dongeng digital terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai, dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat atau kegunaan penelitian yang dapat diperoleh melalui penelitian ini baik yang bersifat teoretis dan bersifat praktis, yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan andil bagi pengembangan ilmu psikologi, terutama dalam kajian psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan terkait kajian perilaku agresif agar dapat menambah literatur yang berkaitan dengan perkembangan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua terkait bagaimana dongeng digital sebagai salah satu upaya dalam mengurangi perilaku agresif anak, agar dapat berperan aktif dalam

menanamkan nilai-nilai positif melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan mereka.

b. Bagi guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi terkait dongeng digital dan perilaku agresif bagi guru, agar memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

c. Bagi peneliti

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi terkait dongeng digital dan perilaku agresif untuk penelitian selanjutnya, agar dapat membantu peneliti selanjutnya dalam meneliti fenomena atau kasus.