

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN POLA ASUH
ORANG TUA TERHADAP GEJALA PERILAKU DISRUPTIF SISWA
KELAS VI SEKOLAH DASAR DI SURABAYA**

SKRIPSI

ANI SATUL MAHIROH

D97217083



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
AGUSTUS 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Satul Mahiroh

NIM : D97217083

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

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

Surabay, 10 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Ani Satul Mahiroh

LEMBAR PERSETUJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ani Satul Mahiroh

NIM : D97217083

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL**

TERHADAP GEJALA PERILAKU DISRUPTIF SISWA

KELAS VI SEKOLAH DASAR DI SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui oleh

Surabaya, 10 Agustus 2022

Menyetujui,

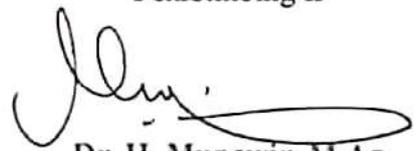
Pembimbing I



Dr. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Pembimbing II



Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

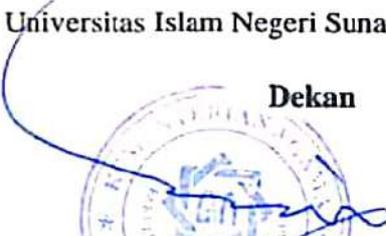
Skripsi oleh Ani Satul Mahiroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi

Surabaya, 11 Agustus 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan


Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I


Dr. Arfan Tamwafi, M.Ag

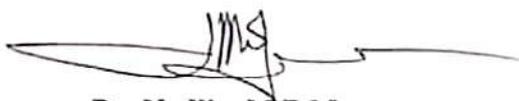
NIP. 197001022005011005

Penguji II


Dr. Taufik, M.Pd.I

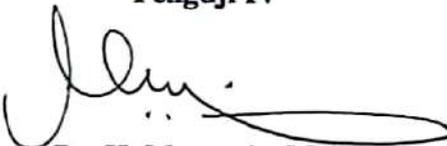
NIP. 197302022007011040

Penguji III


Dr. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Penguji IV


Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ani Satul Mahiroh
NIM : D97217083
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
E-mail address : anisamahiroh24@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU DISRUPTIF

SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR DI SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Agustus 2022

Penulis

(Ani Satul Mahiroh)

ABSTRAK

Ani Satul Mahiroh, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Gejala Perilaku Disruptif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing I: **Dr. Nadlir, M.Pd.I** Dosen Pembimbing II: **Dr. H. Munawir, M.Ag.**

Kata Kunci: Penggunaan Media Sosial, Gejala Perilaku Disruptif

Latar belakang penelitian ini ialah salah satu bahaya psikologi yang cukup sering dijumpai pada siswa sekolah dasar yakni perilaku disruptif. Perilaku disruptif dapat ditandai dengan masalah pengendalian emosi dan perilaku yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain disekitarnya. Gejala perilaku disruptif dapat timbul pada anak maupun orang dewasa, tidak terkecuali di eks-lokalisasi Dolly. Mengingat tempat tersebut pernah menjadi tempat yang kurang bersahabat bagianak-anak. Dalam buku yang ditulis oleh Laura dan Charles yang berjudul *Child Psychology & Development For Dummies* memaparkan bahwa media memberikan kontribus terhadap perilaku disruptif.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui penggunaan media sosial siswa kelas VI Sekolah dasar di Surabaya 2) Untuk mengetahui gejala perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya. 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap gejala perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *ex-post facto*. Sampel terdiri dari siswa sekolah dasar di sekitar eks lokalisasi Dolly dengan usia 11 hingga 13 tahun sebanyak 179 siswa. teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi dan kuesioner

Hasil penelitian ini 1) Penggunaan media sosial siswa dalam penelitian ini cenderung baik hingga sangat baik. 2) Gejala perilaku disruptif dalam penelitian ini mayoritas normal atau tidak memiliki gejala perilaku disruptif. 3) Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap gejala perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif hanya sebesar 28% sehingga 72% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model regresi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Penelitian.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Penggunaan Media Sosial	11

2. Perilaku Disruptif.....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III	30
A. Desain Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian	36
G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	38
H. Analisis Data Penelitian.....	41
BAB IV	46
A. HASIL PENELITIAN	46
1. Gambaran Demografis Responden	46
2. Deskripsi Tiap Variabel	48
3. Uji Ausmsi Klasik.....	52
4. Uji Hipotesis	54
B. Pembahasan.....	56

1. Penggunaan Media Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya.....	56
2. Gejala Perilaku Disruptif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya	58
3. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Disruptif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya	59
BAB V.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Keterbatasan Penelitian.....	66
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Sekitar Dolly	32
Tabel 3. 2 Skor Alternatif Jawaban.....	36
Tabel 3. 3 Pemetaan Item Alat Ukur Penggunaan Media Sosial	37
Tabel 3. 4 Pemetaan Item Alat Ukur Gejala Perilaku Disruptif	38
Tabel 3. 5: Daftar Interpretasi Koefisien r	40
Tabel 4. 1 Deskripsi Waktu yang Digunakan Bermedia Sosial	48
Tabel 4. 2 Deskripsi Jenis Isi Media Sosial	49
Tabel 4. 3 Hubungan Media Sosial dengan Individu.....	49
Tabel 4. 4 Mudah Marah/Tersinggung.....	50
Tabel 4. 5 Argumentatif	51
Tabel 4. 6 Pendendam	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	52
Tabel 4. 8 Hasil Uji Linieritas.....	53
Tabel 4. 9 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi.....	54
Tabel 4. 11 Koefisien	55
Tabel 4. 12 Hasil Koefisien Determinasi	56
Tabel 4. 13 Kategori Penggunaan Media Sosial	57
Tabel 4. 14 Kategori Gejala Perilaku Disruptif	58

Tabel 4. 15 Gambaran Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Gejala
Perilaku Disruptif..... 60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Frekuensi Jenis Kelamin Berdasarkan Usia.....	46
Diagram 4. 2 Jenis Media Sosial yang Digunakan	47
Diagram 4. 3 Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Gejala Perilaku Disruptif.....	60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

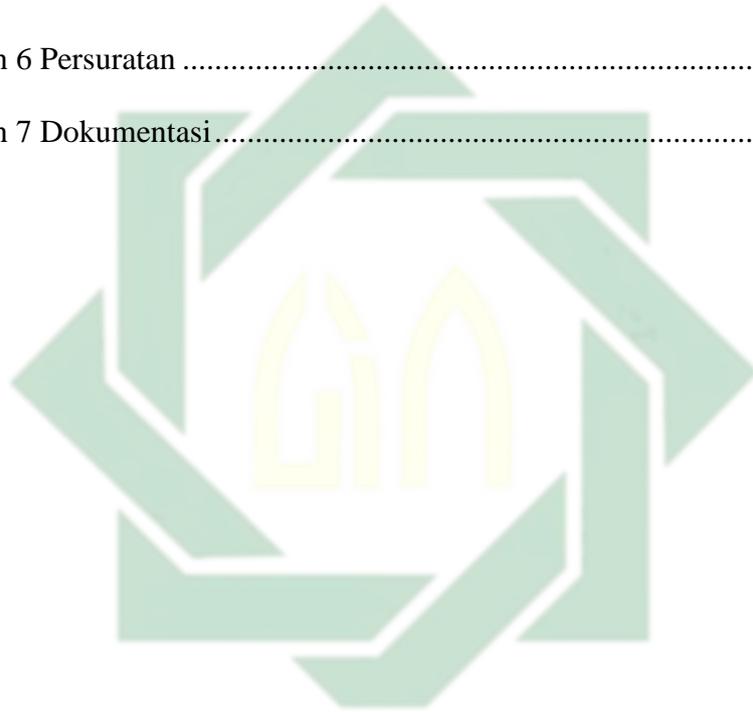
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Kuesioner Penelitian Perilaku Disruptif	72
Lampiran 2 Data Kuesioner Penggunaan Media Sosial.....	75
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	79
Lampiran 4 Hasil Pengolahan Data	83
Lampiran 5 Kuesioner.....	85
Lampiran 6 Persuratan	92
Lampiran 7 Dokumentasi.....	96



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa sekolah dasar dengan rentang usia enam hingga duabelas tahun mengalami fase kanak-kanak akhir (late childhood). Lilik berpendapat bahwa di masa ini perhatian anak tertuju pada hal-hal yang bersifat praktis, konkrit yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, rasa ingin tahu yang mereka miliki besar serta senang mempelajari hal-hal baru serta bereksplorasi.¹ Pada masa ini dapat timbul bahaya psikologi yang disebabkan oleh ketidakpuasan diri, diantaranya sikap menarik diri dari pergaulan, mudah marah atau tersinggung, membenci figur otoritas, depresi parah, meninggikan diri dengan merendahkan orang lain, hiperaktif, kecemasan kronis hingga mati rasa (emosi)².

Salah satu bahaya psikologi yang cukup sering dijumpai pada siswa sekolah dasar yakni perilaku disruptif. Perilaku disruptif dapat ditandai dengan masalah pengendalian emosi dan perilaku yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain disekitarnya³. Perilaku disruptif dapat timbul pada siapa saja, anak normal maupun anak dengan gangguan seperti autis. Carolyn dan Julianne mendefinisikan perilaku disruptif sebagai rangkaian bentuk perilaku tidak sesuai (*inappropriate*) dan

¹ Lilik Sriyanti, *Psikologi Anak: Mengenal Autis hingga Hiperaktif* (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2014). 72

² Yurdik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: KENCANA, 2015). 215

³ Frank M Gresham, *Disruptive Behavior Disorders: Evidence-Based Practice For Assessment Dan Intervention.*, *Disruptive Behavior Disorders: Evidence-Based Practice for Assessment dan Intervention.* (New York: The Guilford Press, 2015), <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc12&NEWS=N&AN=2015-32846-000.2>

negatif yang beragam, diantaranya tantrum, menangis atau merengek berlebihan, tidak patuh atau menantang, menuntut perhatian, tindakan agresif yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain, perusakan barang, berbohong, mencuri, dan kecenderungan untuk melakukan tindakan yang menyimpang.⁴

Gresham mendefinisikan perilaku disruptif sebagai perilaku yang dapat ditandai dengan timbulnya gangguan pengendalian diri dan pengendalian emosi yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain. Gangguan ini ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang merampas hak orang lain (misalnya: merusak properti, agresi atau perilaku kekerasan yang dapat menyebabkan cedera fisik maupun mental terhadap orang lain, dan *bullying*) serta menyeret individu dalam konflik yang serius berkaitan dengan norma sosial dan pihak berwajib.⁵

Perilaku disruptif ini biasanya bersifat sementara dan memiliki ciri khas tertentu, misalnya perilaku disruptif pada anak balita bentuk berupa tantrum sedangkan pada remaja berupa pemberontakan. Namun, sebagian anak menunjukkan frekuensi dan intensitas perilaku disruptif lebih besar dari pada anak-anak lain pada umumnya. Selain itu, perilaku ini dapat bertahan dan meningkat seiring dengan pertumbuhan dari masa kanak-kanak, remaja, bahkan hingga dewasa.⁶ Jika perilaku disruptif tidak ditangani sejak dini,

⁴ Carolyn S. Schroeder dan Julianne M. Smith - Boydston, *Assessment and Treatment of Childhood Problems* (New York: The Guilford Press A Division of Guilford Publications, Inc., 2017).331

⁵ Gresham, *Disruptive Behavior Disorders: Evidence-Based Practice For Assessment Dan Intervention*. 2

⁶ Schroeder dan Smith - Boydston, *Assessment and Treatment of Childhood Problems*. 349

kedepannya dapat menimbulkan masalah perilaku dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya maupun orang lain.

Cukup sering tersiar berita tentang gejala perilaku disruptif, seperti yang dimuat dalam CNN Indonesia tersebar video pengeroyokan seorang perempuan berumur belasan tahun yang dilakukan oleh pelajar putri yang berusia 11 hingga 13 tahun di Surabaya⁷. Hal tersebut juga tidak menutup kemungkinan dapat terjadi di sekitar bekas lokasi Dolly di Surabaya. Dolly merupakan eks lokasi yang terletak di Surabaya, tepatnya di Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan. Pada tahun 2014 wali kota Tri Risma Harini memutuskan untuk menutup lokasi Dolly setelah melalui banyak mediasi dan diskusi panjang dengan warga dan pekerja yang ada di lokasi tersebut. Dikutip dari Kompas.com, setelah ditutup pemerintah Surabaya merubah wajah Dolly menjadi tempat yang lebih baik.⁸ Dari podcast IKA Stikosa AWS yang mewawancarai seorang narasumber dengan inisial LD. Meski Eks lokasi Dolly sudah resmi ditutup, tapi pada kenyataannya masih banyak wanita tunasusila yang masih membuka jasa bagi para pelanggannya secara ilegal⁹.

Gejala perilaku disruptif dapat terjadi pada siapa saja termasuk anak-anak yang tumbuh di sekitar eks lokasi Dolly. Mengingat daerah tersebut pernah menjadi tempat yang kurang bersahabat bagi anak-anak. Berdasarkan

⁷ “Viral! Video Pengeroyokan Pelajar Putri di Surabaya - YouTube,” diakses Agustus 20, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=TIw8_ao1XeM.

⁸ “Wajah Gang Dolly, 5 Tahun Setelah Penutupan Lokasi Halaman all - Kompas.com,” n.d., diakses Juni 11, 2022, <https://regional.kompas.com/read/2019/12/07/06160011/wajah-gang-dolly-5-tahun-setelah-penutupan-lokalisasi?page=all>.

⁹ “Podcast IKA Stikosa AWS Edisi #2 : Lingkaran Kota Kita. Dolly Belum Mati!!! - YouTube,” 2021, diakses Juni 11, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=Eq10RZmhnLw>.

wawancara dengan bu Enok guru kelas VI SDN Pakis V dan pak Heru guru kelas VI SDN Putat Jaya I menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki gejala perilaku disruptif. Beberapa anak sering dengan sengaja mengganggu temannya dan menolak atau tidak menghiraukan permintaan dari guru. Sedangkan wawancara dengan pak Heru guru kelas VI SDN Putat Jaya I menunjukkan bahwa beberapa siswa sering dengan sengaja mengganggu orang lain dengan menghina fisik dan orang tua temannya.

Laura dan Charles dalam bukunya yang berjudul *Child Psychology & Development For Dummies* memaparkan bahwa media memberikan kontribusi terhadap perilaku disruptif. Meski hal tersebut sering diperdebatkan dalam beberapa dekade terakhir. Namun, sejumlah penelitian telah mengumpulkan bukti yang cukup untuk menunjukkan dampak penggunaan media terhadap perilaku disruptif. Para ahli umumnya setuju bahwa jumlah paparan kekerasan di media, terutama kekerasan yang digambarkan secara realistis dapat memprediksi tingkat agresi di masa yang akan datang.¹⁰

Hasil riset dari *Neurosum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids* memperlihatkan bahwa sekitar 87% anak Indonesia menggunakan media sosial sebelum usia 13 tahun¹¹. Berdasarkan wawancara singkat pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri di sekitar eks lokalisasi Dolly menunjukkan bahawa mereka sangat sering menggunakan

¹⁰ Laura L Smith dan Charles H Elliott, *Child Psychology & Development for Dummies* (Indianapolis: Wiley Publishing, Inc, 2011). 250

¹¹ Ihfa Firdausya, "Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun," last modified 2021, diakses September 20, 2021, <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun>.

media sosial, beberapa dari mereka pernah menirukan perilaku atau sikap orang-orang di media sosial.

Cuirts berpendapat bahwa media sosial merupakan layanan internet yang memungkinkan terjadinya interaksi anatar individu secara bebas, berbagi informasi dan mendiskusikan kehidupan satu sama lain hingga tokoh masyarakat, serta mengekspresikan diri melalui kata-kata, gambar, video dan audio¹².

Media sosial muncul dalam berbagai bentuk termasuk blog, forum dan jejaring sosial, wiki, dunia maya, bookmark sosial, berita, komunitas penulisan, penceritaan dan scrapbooking digital, dan berbagi data, konten, gambar dan video, portal podcast, dan kecerdasan kolektif¹³. Ada banyak situs media sosial terkenal seperti YouTube, Tiktok, Facebook, Twitter, Flickr, Word Press, Blogger, Wikipedia, berbagai Game online (seperti Mobile Legend dan PUBG) dll.

Media sosial memberikan manfaat bagi anak-anak. Diantararanya meningkatkan keterampilan komunikasi dan koneksi sosial anak-anak. Dalam artikel Shaw menjelaskan bahwa media sosial memungkinkan anak-anak untuk mendapatkan teman baru, bertukar ide dan gambar, mengembangkan minat baru dan bereksperimen dengan bentuk ekspresi diri yang baru. Selain itu, media sosial dapat melayani berbagai tujuan terkait perkembangan, menyediakan suara bagi anak-anak, memberdayakan mereka

¹² Naomi Amofah Serwaa dan Perpetua S. Dadzie, "Social Media Use and Its Implications on Child Behaviour: A Study Of a Basic School in Ghana," *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments* 3, no. 1 (2015): 49.

¹³ Ibid.

dalam hal pembelajaran, partisipasi, kreativitas, dan identitas, serta memperluas cakrawala sosial dan pemahaman mereka tentang budaya yang berbeda¹⁴

Terlepas dari manfaatnya, beberapa penelitian melaporkan bahwa beberapa anak menghabiskan hingga tiga jam sehari di situs jaringan media sosial, yang menyebabkan berkurangnya waktu untuk kegiatan lain, termasuk kegiatan akademik, fisik, dan tatap muka¹⁵. Menurut pernyataan Greenfield & Subrahmanyam, media sosial dapat menjadi penyebab renggangnya komunikasi antara orang tua dan anak dikarenakan orang tua kurang memahami sifat dan karakter anak serta tidak memperoleh cara untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan dunia anak mereka¹⁶. Sedangkan DeSouza & Dick menyatakan bahwa pengguna dan pengakses media sosial memiliki kemungkinan untuk memperoleh informasi atau berita *hoax* serta yang tidak sesuai dengan usia mereka dan dapat menyesatkan penggunanya¹⁷. Rowland's mengungkapkan, bahwa dibutuhkan keterampilan untuk memahami dan menganalisis suatu informasi serta membuat keputusan cerdas dalam bermedia sosial. Sehingga tidak memberikan dampak negatif yang signifikan pada penggunanya.¹⁸

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Serwaa dan Dadzie.

¹⁶ Kaitlyn Flad, "The Influence of Social Networking Participation on Student Academic Performance Across Gender Lines," *The College at Brockport: State University of New York* (2010): 59.25

¹⁷ Ibid. 14

¹⁸ Zahid Amin et al., "Impact of Social Media of Student's Academic Performance," *International Journal of Business dan Management Invention* 5, no. 4 (2016): 2319–8028, [http://www.ijbmi.org/papers/Vol\(5\)4/version-2/D050402022029.pdf](http://www.ijbmi.org/papers/Vol(5)4/version-2/D050402022029.pdf). 22

Penggunaan media sosial oleh anak-anak tanpa bimbingan dan pengawasan orang tua dapat menyebabkan perilaku yang merugikan. Seperti yang terjadi pada tahun 2019 di Probolinggo-Jawa Timur setelah menonton video porno di media sosial seorang siswa kelas 6 Sekolah Dasar (SD) bersama seorang temannya mencabuli siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) yang merupakan sepupunya hingga hamil dan melahirkan¹⁹. Selain itu di tahun yang sama, terdapat seorang siswa Sekolah Dasar di Magetan-Jawa Timur yang sudah tiga bulan tidak bersekolah karena kecanduan bermain game online²⁰. Dalam hal ini, pengawasan dan pendampingan orang tua sangatlah penting saat anak menggunakan media sosial.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar di sekitar eks lokasi Dolly sebagian besar orang tua siswa peduli dan memperhatikan perkembangan anaknya, kan tetapi terdapat beberapa siswa yang kurang diperhatikan oleh orang tua mereka. Beberapa orang tua siswa kurang peduli terhadap perkembangan belajar siswa karena sibuk bekerja, sehingga menyebabkan kurangnya pengawasan dan bimbingan terhadap anak.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Gejala Perilaku Disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya” untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh penggunaan media sosial terhadap gejala perilaku disruptif.

¹⁹ “Terpengaruh Video Porno, Siswa 6 SD Perkosa Siswi SMA hingga Melahirkan - BIP 17/04 - YouTube,” diakses Januari 18, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=eRhISeaOB60>.

²⁰ “Siswa SD Di Magetan Bolos Sekolah Selama 3 Bulan Akibat Kecanduan Game Online - YouTube,” accessed January 18, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=9JPFd_uE_u0.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Gejala perilaku disruptif yang dialami anak usia sekolah dasar memberi dampak yang merugikan bagi anak tersebut maupun orang lain. Gejala perilaku disruptif yang dijumpai di lapangan diantaranya:
 - a. Sering kali berdebat atau menentang figure otoritas
 - b. Sering mengganggu orang lain
 - c. Sering mudah marah
2. Penggunaan media sosial tanpa bimbingan dan pengawasan memberikan dampak negatif pada perilaku anak sehingga menimbulkan gejala perilaku disruptif.

C. Batasan Penelitian

Batasan masalah diperlukan untuk menghindari perluasan maupun penyimpangan masalah dalam penelitian. Agar penelitian yang dilakukan lebih terorganisir serta memudahkan dalam pembahasan penelitian sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada:

1. Gejala perilaku disruptif dibatasi pada gejala *oppositional defiant disorder (ODD)*
2. Responden dibatasi pada anak kelas 6 di SDN di sekitar bekas lokalisasi Dolly, yakni SDN Pakis V, SDN Putat Jaya I.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana penggunaan media sosial siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya?
2. Bagaimana perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya?
3. Bagaimana pengaruh penggunaa media sosial terhadap perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui penggunaan media sosial siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya.
2. Mengetahui perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya.
3. Mengetahui pengaruh penggunaa media sosial terhadap perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya.

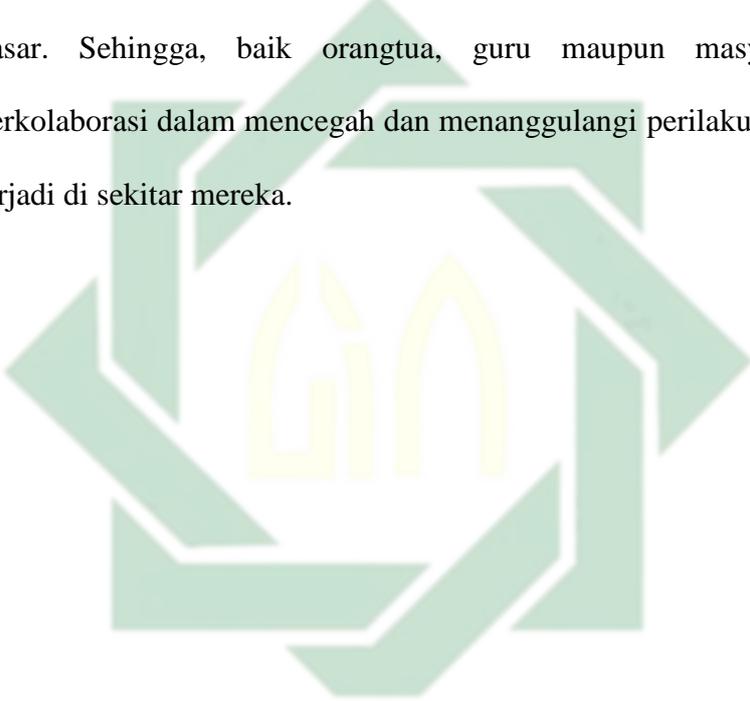
F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah informasi dan pengetahuan terkait dengan pendidikan, terutama dalam bidang-bidang yang berkaitan sikap dan perilaku siswa sekolah dasar terutama pada perilakudisruptif .

2. Manfaat Praktis

Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi orangtua, guru, dan masyarakat tentang pengaruh penggunaan media sosial dan pola asuh orang tua daterhadap gejala perilkudisruptif pada siswa sekolah dasar. Sehingga, baik orangtua, guru maupun masyarakat dapat berkolaborasi dalam mencegah dan menanggulangi perilkudisruptif yang terjadi di sekitar mereka.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penggunaan Media Sosial

a. Definisi Penggunaan Media Sosial

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata penggunaan memiliki makna proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.¹ Berdasarkan KBBI dapat diambil pengertian bahwa penggunaan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tujuan tertentu melalui suatu sarana atau benda.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Rizca Haqqu yang merangkum beberapa pendapat para ahli tentang penggunaan media diantaranya, W. Rubin dan Windahl berpendapat bahwa penggunaan media ialah kegiatan memilih, mengoprasikan, memproses, serta menginterpretasi media beserta dengan kontennya. Naab dan Schnauber berpendapat penggunaan media sering kali dihubungkan dengan kebiasaan dalam menggunakan media secara berulang kali. dikaitkan dengan Dalam jurnal yang ditulis oleh Lometti, Reeves & Baybee berdasarkan teori *use and gratification* ukuran penggunaan media dapat diketahui melalui tiga dimensi, diantaranya²:

¹ “Arti kata guna - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses Juni 4, 2021, <https://www.kbbi.web.id/guna>.

² Rizca Haqqu, “Uji Uses and Gratifications dalam Intensitas Menonton Program Talk Show Melalui Televisi,” *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 10, no. 2 (2020): 11–18.

- a. Jumlah waktu, diukur berdasarkan intensitas, frekuensi, serta durasi dalam mengakses suatu situs.
- b. Isi media, diukur berdasarkan jenis konten yang sesuai dengan usia pengguna serta manfaat konten bagi penggunanya.
- c. Hubungan individu dengan media, diukur berdasarkan interaksi dan kedekatan individu dengan media.

Indah Astuti, dkk mendefinisikan media sosial sebagai media yang berbentuk situs serta aplikasi yang menggunakan teknologi berbasis internet. Dengan adanya media berbasis internet ini, memungkinkan penggunanya saling terhubung dengan orang-orang terdekat maupun orang asing yang belum mengenal sebelumnya.³ Sedangkan berdasarkan tulisan andreas dan Michal media sosial dapat didefinisikan sebagai sebuah media online yang memudahkan para penggunanya untuk berbagi, berpartisipasi, menciptakan, dan mengakses berbagai konten.⁴

Media Sosial menerapkan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi berbentuk dialog interaktif. Situs media sosial populer saat ini diantaranya: Facebook, Twitter, Instagram, Youtube. Definisi lain media sosial yang dijelaskan oleh Van Dijk adalah platform media yang berfokus terhadap eksistensi

³ Endah Triastuti, Dimas Adrianto, dan Akmal Nurul, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja* (Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia, 2017). 16

⁴ Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, "Users of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media," *Business Horizons* 53, no. 1 (2010): 59–68.

pengguna dengan memfasilitasi mereka dalam beraktivitas dan berkolaborasi atau bekerja sama di sosial media. Maka dari itu media sosial dapat dipandang sebagai fasilitator online yang memperkuat hubungan antar penggunanya.⁵

Melalui beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan penggunaan media sosial merupakan kegiatan memakai atau menggunakan media berbasis internet yang digunakan untuk berbagi informasi maupun ide dan terhubung dengan orang-orang terdekat maupun orang lain yang belum dikenal melalui situs online yang dapat diakses melalui smartphone.

b. Ciri-ciri Media Sosial

Ciri-ciri media sosial diantaranya sebagai berikut:⁶

- 1) Konten yang dibuat dibagikan kepada khalayak umum serta tidak terbatas pada satu orang tertentu.
- 2) Isi pesan ada tanpa melalui penyaring konten dan tidak terdapat gerbang penghalang tersampainya pesan pada pengguna..
- 3) Isi atau konten yang disampaikan secara *online* dan langsung.
- 4) Konten dapat diterima dalam waktu lebih cepat secara *online* dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang di tentukan sendiri oleh penggunanya.

⁵ Rulli Nasrullah, *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017). 11

⁶ Ani Mulyati et al., *Panduan Optimalisasi Media Sosial (Untuk Kementerian Perdagangan RI)* (Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat, 2014). 27

- 5) Media sosial menjadikan pengguna sebagai actor dan creator yang memungkinkan dirinya untuk berkualisasi.
- 6) Dalam konten media sosial terdapat sejumlah aspek fungsional seperti mencakup identitas, reputasi (status), percakapan (interksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), dan kelompok (group).

c. Jenis-jenis Media Sosial

Dalam artikel yang ditulis oleh Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein berjudul “*User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*” mengelompokkan media menjadi enam, diantaranya⁷:

- 1) **Proyek kolaboratif**, memungkinkan untuk membuat konten secara simultan oleh banyak *user*. Dalam hal ini *uuser* diperbolehkan untuk mengubah dengan menambah atau membuang konten yang dimuat. Contohnya yakni ensikolopedia *online* Wikipedia.
- 2) **Blog** adalah media sosial yang seperti *website* pribadi di mana *user*-nya diberikan kebebasan dalam mengungkapkan berbagai hal dalam blog tersebut, seperti menceritakan kehidupan pribadi hingga ringkasan informasi dengan tema tertentu.
- 3) **Komunitas konten** dengan tujuan utama untuk berbagi konten multimedia seperti *ebook* (misalnya: *BookCrossing*), video

⁷ Kaplan dan Haenlein, “Users of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media.”

(misalnya: *YouTube*), presentasi (misalnya: *SlideShare*) dengan pengguna yang lain..

- 4) **Situs jejaring sosial**, memungkinkan *user* terhubung dengan orang lain dengan membuat akun yang berisi informasi pribadi dan mengundang teman untuk mengikuti akun tersebut. Misalnya Facebook.
- 5) ***Virtual game world***, memungkinkan *user* muncul dalam bentuk avatar disesuaikan dengan keinginann *user* dan saling berinteraksi satu sama lain seperti dalam kehidupan nyata yang direpilkasikan dalam bentuk 3D. Misalnya: *game online*.
- 6) ***Virtual social world***, memungkinkan *user* untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan dan menjalani kehidupan secara virtual seperti dalam kehidupan nyata. Misalnya: *Second Life*.

d. Manfaat Media Sosial

Media sosial memiliki manfaat dan dampak baik untuk anak jika digunakan secara bijak. Berikut manfaat media sosial untuk anak, antara lain:⁸

- 1) Anak menjadi lebih mudah mencari serta memperoleh informasi yang bersifat umum, seperti informasi hiburan, berita, seputar hobi, dan lain-lain. Akan tetapi, sering kali informasi yang diperoleh anak tidak sesuai dengan usia mereka. Sehingga dapat

⁸ Triastuti, Adianto, dan Nurul, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. 63-65

mempengaruhi anak untuk melakukan hal serupa dengan informasi yang mereka peroleh.

- 2) Anak menjadi lebih mudah mencari serta memperoleh informasi seputar tugas dan pelajaran sekolah di media sosial. Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan tugas dan pelajaran sekolah, anak sering berbagi informasi dengan teman-temannya melalui media sosial.
- 3) Anak menjadi lebih mudah terhubung dengan keluarga dan teman mereka yang berjarak jauh maupun dekat. Media sosial sering kali menjadi sarana untuk saling bertegur sapa maupun menanyakan kabar untuk menjaga tali persaudaraan agar tetap utuh.
- 4) Media sosial juga biasa digunakan anak untuk berbagi informasi atau kabar terbaru dengan teman mereka terkait kejadian di sekitar mereka.
- 5) Melalui media sosial seperti YouTube anak dapat melihat berbagai video bermanfaat seperti video tutorial dan informasi terkait ilmu pengetahuan.
- 6) Media sosial menjadi sarana hiburan bagi anak dengan menonton film kesukaan mereka, seperti film kartun serta animasi yang biasanya dilakukan di waktu luang.
- 7) Bagi anak dan remaja, media sosial dapat menjadi sarana jual beli online. Hal tersebut biasanya dilakukan untuk menambah uang

saku mereka. Mereka biasanya menjual karya mereka seperti lukisan dan tulisan.

e. Dampak Negatif Media Sosial Bagi Anak

Selain terdapat manfaat dari media sosial, juga terdapat dampak negatif dari media sosial diantaranya:⁹

- 1) Timbulnya “TMI”, *Too Much Information yang berarti* “terlalu banyak informasi”. Anak-anak tanpa sadar mengungkapkan terlalu banyak informasi mengenai kehidupan pribadi mereka di media sosial. Hal tersebut dapat menimbulkan masalah, seperti rentan terhadap cyberbullying.
- 2) Setiap hari volume dan frekuensi konten dalam media sosial semakin meningkat, terutama pada rana yang lebih personal dan mudah dilihat oleh anak-anak. Hal tersebut dapat menyebabkan adiksi bagi anak ketika media sosial digunakan untuk mengisi waktu luang anak.
- 3) Terlalu banyak menerima informasi dari media sosial dapat menyebabkan perilaku yang disebut FOMO, *Fear of Missing* atau “takut ketinggalan berita terkini”. FOMO dapat membuat anak memiliki rasa ingin tahu lebih besar dengan mencari dan mendapatkan informasi dari internet melalui media sosial. Di tahap ini, anak sangat rentan terhadap risiko predator online,

⁹ Triastuti, Adrianto, dan Nurul. 72-74

kekerasan, pornografi, *cyberbullying*, invasi privasi, dan pencurian identitas.

- 4) Terciptanya jarak antara anak dengan keluarga. Anak dan remaja menggambarkan kondisi ini dengan istilah: dekat tapi jauh, jauh tapi dekat. Hal ini dapat menunjukkan bagaimana anak berada di sekitar orang tua akan tetapi intens menggunakan media sosial. Sebaliknya, anak-anak memiliki hubungan yang lebih dekat dengan teman-temannya atau orang-orang di media sosial ketika berada di lingkungan keluarga/privat.
- 5) Berlebihan dalam menggunakan media sosial dapat menyebabkan berkurangnya penglihatan anak secara signifikan.

2. Perilaku Disruptif

a. Definisi Perilaku Disruptif

Perilaku disruptif merupakan perilaku yang dapat ditandai dengan timbulnya gangguan pengendalian diri dan pengendalian emosi yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain. Gangguan ini ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang merampas hak orang lain (misalnya: merusak properti, agresi atau perilaku kekerasan yang dapat menyebabkan cedera fisik maupun mental terhadap orang lain, dan *bullying*) serta menyeret individu dalam konflik yang serius berkaitan dengan norma sosial dan pihak berwajib.¹⁰

¹⁰ Gresham, *Disruptive Behavior Disorders: Evidence-Based Practice For Assessment Dan Intervention*. 2

Dalam pandangan Kazdin, perilaku disruptif merupakan sindrom klinis yang sering ditandai dengan adanya perilaku agresi yang berulang terhadap orang lain dengan sedikit atau bahkan tidak sama sekali memikirkan dampak dari perilaku tersebut terhadap orang lain, atau tidak mematuhi aturan, permintaan, serta harapan orang tua maupun tokoh berpengaruh.¹¹ Menurut Matthy dan Lochman mendefinisikan perilaku disruptif sebagai perilaku mengganggu yang sering terjadi baik antar anak-anak dengan anak-anak maupun anak-anak dengan orang dewasa.¹² Sedangkan Moffit dan Scott berpendapat bahwa pada umumnya substrat neurobiologist/gangguan perkembangan berkontribusi terhadap perilaku disruptif¹³.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami perilaku disruptif merupakan perilaku mengganggu yang ditunjukkan dengan menyakiti/menyerang orang lain tanpa memikirkan akibatnya. Perilaku tersebut dapat disebabkan oleh adanya gangguan perkembangan. Gangguan perilaku tersebut telah menjadi focus penelitian dan pengembangan klinis, karena sering terjadi pada masa kanak-kanak.

¹¹ Patrick H. Tolan dan Bennett L. Leventhal, eds., *Disruptive Behavior Disorders, The Treatment of Psychiatric Disorders* (New Jersey: Springer, 2018), <https://doi.org/10.4324/9781315825908-3>. 1-2

¹² Walter Matthys dan John E. Lochman, *Oppositional Defiant Disorder dan Conduct Disorder in Childhood* (Oxford: Wiley-Blackwell, 2010). 3

¹³ Tolan dan Leventhal, *Disruptive Behavior Disorders*. 2

b. Faktor Penyebab Perilaku Disruptif

Penyebab dari perilaku disruptif telah banyak dipelajari dan banyak data yang memaparkan beberapa penyebab timbulnya perilaku disruptif. diantaranya:

1) Faktor Genetik dan Biologis

Dalam penelitian Ferguson tentang genetika perilaku menunjukkan bahwa terdapat (sekitar 56%) komponen inti genetik yang menggambarkan perilaku kriminalitas dan antisocial orang dewasa. Begitu pula dalam studi *twin and adoption* tentang perilaku disruptif yang dilakukan oleh Bornovalova, dkk yang dilakukan pada remaja di sekolah menengah menunjukkan heritabilitas atau pengaruh genetic terhadap fenotipik yang tinggi sebesar 40-50%. Sifat genetik yang diwariskan oleh orangtua pada umumnya bertanggung jawab pada perilaku yang ditunjukkan anak-anak. Pada tahap selanjutnya menjadi perilaku disruptif yang berbeda pada setiap anak tergantung padapengaruh faktor lingkungan. Ilmu genetika dasar telah menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang jelas antara perilaku antisocial pada anak dengan perilaku antisosial yang dimiliki orang tua (terutama ayah), serta fakta bahwa sifat yang dimiliki oleh orang tua diwariskan terus-menerus anatar generasi.¹⁴

¹⁴ Schroeder dan Smith- Boydston, *Assessment dan Treatment of Childhood Problems*.356

Faktor biologis penyebab perilaku disruptif pada anak juga telah ditemukan. Pada studi neuroimaging yang dilakukan oleh Noordermeer, dkk menemukan bahwa anak dengan perilaku disruptif memiliki struktur otak yang lebih kecil, aktivitas otak yang lebih rendah, terutama pada bagian amigdala dan bagian fungsi penting lainnya yang terkait dengan pemrosesan emosi, pemecahan masalah, serta pengendalian diri. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan masalah di area tersebut berdasarkan tingkat gejala yang khas dan permasalahan yang berkaitan dengan perilaku disruptif. Beberapa penelitian yang dilakukan Jones dkk juga menunjukkan bahwa remaja yang memiliki masalah dan perilaku CU (Calm-Unemotional/sifat tidak berperasaan dan tidak emotional), dengan aktivitas amigdala yang kurang sesuai terhadap respon saat menghadapi ketakutan dibandingkan dengan anak normal pada umumnya. Sedangkan dalam studi yang dilakukan Kimonis dkk menunjukkan bahwa anak-anak dengan ciri CU memiliki respon rangsangan emosi yang tumpul, perubahan detak jantung yang lebih lambat, dan meningkatnya hormone kirtisol saat stress.¹⁵

2) Faktor keluarga

Banyak aspek yang berkaitan dengan fungsi keluarga telah diteliti sebagai penyebab perilaku disruptif. Hal ini mencakup

¹⁵ Schroeder dan Smith - Boydston. 356

praktik pola asuh orang tua (pengawasan anak, gaya disiplin, kasih sayang, permusuhan/kebencian), psikopatologi orang tua (misalnya: gangguan kepribadian, ibu yang depresi, gangguan penggunaan zat/obat berbahaya, dan perilaku criminal atau antisocial), disfungsi perkawinan/pasangan (misalnya: perpisahan/perceraian, kekerasan dalam rumahtangga, dan konflik), dan konflik antar saudara. Dalam hal ini tidak diragukan jika antar variabel memiliki interaksi yang kuat. Pola asuh orangtua sangat dipengaruhi oleh psikopatologi orangtua dan disfungsionalnya hubungan orangtua. Qierido dkk menemukan bahwa ibu yang memiliki gejala depresi yang tinggi menyebabkan peningkatan disiplin fisik negatif dan banyaknya masalah perilaku pada anak. Pola asuh orang tua dianggap sebagai faktor yang berperan penting dalam perkembangan perilaku anak.¹⁶

3) Karakteristik Lingkungan

Walaupun banyak penelitian yang membuktikan bahwa faktor biologis sebagai penyebab timbulnya perilaku disruptif, pada akhirnya pengaruh genetic terhadap perilaku anak bergantung pada keadaan lingkungannya. Sebagian besar faktor lingkungan telah berkontribusi dalam pembentukan masalah perilaku antisocial. Di antara yang paling berpengaruh adalah rendahnya status sosial ekonomi atau kemiskinan dengan

¹⁶ Schroeder dan Smith - Boydston. 358

didukung faktor resiko lainnya. Status sosial ekonomi rendah menyebabkan keterkaitan dari banyak faktor resiko yang memiliki efek langsung dan tidak langsung. Gabungan dari faktor-faktor strata sosial ekonomi rendah (tingkat stres yang parah, orangtua tunggal, dikucilkan, dan lingkungan rumah yang tidak mendukung serta sumber daya rendah) dapat berpengaruh terhadap tingkat depresi ibu yang nantinya berpengaruh pada pola asuh negative orangtua terhadap anak.. selain itu, lingkungan dengan strata sosila dan ekonomi rendah seringkali menjadi tempat erbahaya bagi anak, memperlihatkan kekerasan pada anak-anak, penyalahgunaan obat-obatan, juga berkaiatan dengan sekolah tertinggal. Penyebab dari timbulnya masalah eksternalisasi sebagai dampak dari kekerasan kelompok atau komunitas yang signifikan dengan meningkatnya interaksi fisik dan berdampak pada tindakan kekerasan karena sering mendengar dan melihatnya terjadi terhadap orang lain secara langsung, bahkan tidak jarang menjadi korban kekerasan itu sendiri.¹⁷

c. Kategori Perilaku Disruptif

Edisi ke-lima dari “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*”s (DSM-5) “*American Psychiatric Association*” (APA, 2013) membahas berbagai gangguan dalam kelompok yang disebut “*disruptive, impulse-kontrol, and conduct disorders*” yang terdiri

¹⁷ Schroeder dan Smith- Boydston. 350

dari: *oppositional defiant disorder (ODD)*, *intermittent explosive disorder (IED)*, *and conduct disorder (CD)*, *pyromania* dan *kleptomania*. Meski gangguan tersebut saling terkait, dalam pembahasan ini akan berfokus pada ” *oppositional defiant disorder (ODD)* dan *conduct disorder (CD)*. Sedangkan *Attention-deficit/hyperactivity disorder (ADHD)* secara perkembangan berkaitan dengan ODD dan CD, tetapi sekarang dalam DSM-5 terdaftar di bagian “gangguan perkembangan syaraf”¹⁸ Dalam penelitian ini hanya akan membahas tentang *Oppositional defiant disorder(ODD)*

ODD dapat didefinisikan sebagai perilaku negatif berulang berupa ketidak patuhan atau menantang figur otoritas dan mulai terjadi pada anak-anak. ODD merupakan pola suasana hati yang marah/mudah tersinggung, perilaku argumentative/memberontak, atau dendam yang setidaknya timbul empat gejala dan diperlihatkan selama interaksi dengan satu orang yang bukan saudara kandung dari kategori berikut setidaknya selama enam bulan. Diantara gejala ODD sebagai berikut:¹⁹

- 1) Marah/Jengkel
 - a) Sering tidak sabaran
 - b) Sering sensitif atau mudah tersinggung.
 - c) Mudah marah atau kesal.
- 2) Perilaku Argumentatif/Menentang

¹⁸ Schroeder dan Smith - Boydston. 350

¹⁹ Eric J Mash dan David A Wolfe, *Abnormal Child Psychology* (Boston: Cengage, 2019). 274

- a) Sering berdebat dengan figur otoritas atau, untuk anak-anak dan remaja, dengan orang dewasa.
 - b) Sering secara aktif menentang atau menolak untuk memenuhi permintaan dari figur otoritas atau aturan.
 - c) Sering dengan sengaja mengganggu orang lain.
 - d) Sering menyalahkan orang lain atas kesalahan atau kelakuan buruknya.
- 3) Pembalasan dendam
- a) Telah menjadi pendengki atau pendendam setidaknya dua kali dalam 6 bulan terakhir.

Catatan: Tingkat keseriusan dan frekuensi perilaku ini perlu digunakan untuk membedakan perilaku yang berada dalam batas normal dari perilaku yang bergejala. Sementara kriteria frekuensi ini memberikan panduan pada tingkat frekuensi minimal untuk menentukan gejala, faktor lain juga harus dipertimbangkan, seperti apakah frekuensi dan intensitas perilaku berada di luar rentang yang normatif untuk tingkat perkembangan individu, jenis kelamin, dan budaya.

Gangguan perilaku dikaitkan dengan penindasan pada individu atau orang lain dalam konteks sosial langsungnya (misalnya, kelompok sebaya keluarga, rekan kerja), atau berdampak negatif pada bidang sosial, pendidikan, pekerjaan, atau bidang penting lainnya dari berfungsi. Perilaku tidak terjadi secara eksklusif selama gangguan

psikotik, penggunaan zat, depresi, atau bipolar. Juga, kriteria tidak terpenuhi untuk gangguan mood yang mengganggu.

Menentukan tingkat keparahan:

- 1) Ringan: Gejala terbatas hanya pada satu situasi (misalnya, di rumah, di sekolah, di tempat kerja, dengan teman sebaya).
- 2) Sedang: Beberapa gejala muncul setidaknya dalam dua situasi.
- 3) Parah: Beberapa gejala hadir dalam tiga atau lebih pengaturan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan “Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Gejala Perilaku Disruptif Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Di Surabaya” tidak ditemukan. Maka peneliti mengambil penelitian yang serupa dengan penelitian ini, diantaranya:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Judul karya Ilmiah dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Hasil
1.	“Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Prososial Siswa Kelas V SD Se Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015.” Wening Purbaningrum Sugiyanto (2015)	a. Pola asuh orang tua b. Perilaku prososial c. Siswa kelas V	Penelitian ex post facto	Hasil penelitian menunjukkan pengaruh negatif pada pola asuh otoriter atau permisif, semakin orang tua membimbing anaknya melalui pola asuh otoriter atau permisif maka semakin rendah perilaku prososial siswa. Sedangkan makna pengaruh positif pada pola asuh otoriter adalah semakin kuat orang tua membimbing anaknya melalui pola asuh otoriter maka semakin tinggi perilaku prososial siswa. ²⁰

²⁰ Wening Purbaningrum Sugiyanto, “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Prososial Siswa Kelas V Sd Se Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015” 151 (2015): 1–10.

2.	“Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja.” Anastasia Siwi Fatma Utami and Nur Baiti (2018)	a. Media Sosial b. Perilaku Cyberbullying c. Remaja	Metode kuantitatif dengan metode survey	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, nilai koefisien dalam penelitian ini sebesar 0,240 atau 24%. Menunjukkan bahwa pengaruh media sosial terhadap perilaku cyberbullying cukup kuat, sedangkan sisanya 76% dipengaruhi oleh variabel lain. ²¹
3.	“Faktor Ayah Dan Ibu Yang Berkontribusi Terhadap Munculnya Gejala Perilaku Disruptif Remaja.” Nandy Agustin Syakarofath dan Subandi Subandi (2019)	a. Faktor Ayah dan Ibu b. Gejala Perilaku Disruptif c. Remaja	Kuantitatif	Hasil regresi menunjukkan kedua prediktor menjelaskan 5,3% varians (adjusted R ² = .053, F(3.235) = .013, p<.05). Implikasi dari penelitian ini adalah emosi yang diungkapkan keluarga dan persepsi hubungan orang tua-anak merupakan dua faktor yang dapat berkontribusi terhadap munculnya gejala perilaku disruptif pada remaja, meskipun jika dianalisis secara terpisah persepsi hubungan orang tua-anak terhadap seorang ibu tidak berpengaruh. ²²
4.	“ <i>Longitudinal Associations Between Early Childhood Externalizing Behavior, Parenting Stress, and Child Media Use.</i> ” Brandon T. McDaniel and Jenny S. Radesky (2020),	a. <i>Early Childhood</i> b. <i>Externalizing Behavior</i> c. <i>Parenting Stress</i> d. <i>Child Media Use</i>	<i>Study longitudinal</i>	Hasil kami menunjukkan bahwa masalah perilaku anak diasosiasikan dengan kebiasaan penggunaan media di kemudian hari, mungkin sebagai strategi coping orang tua, yang harus dipertimbangkan saat memberikan panduan klinis. ²³

²¹ Anastasia Siwi Fatma Utami dan Nur Baiti, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja,” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 18, no. 2 (2018): 257–262, <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/3680/2624>.

²² Nandy Agustin Syakarofath dan Subandi Subandi, “Faktor Ayah Dan Ibu Yang Berkontribusi Terhadap Munculnya Gejala Perilaku Disruptif Remaja,” *Psikology* 18, no. 2 (2019): 230–244.

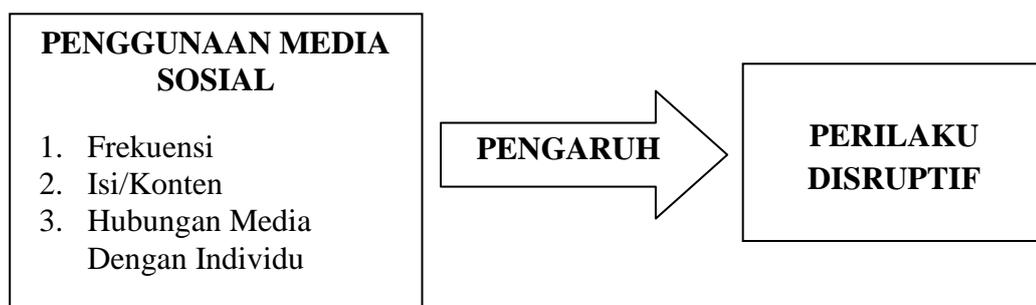
²³ Brandon T. McDaniel dan Jenny S. Radesky, ““*Longitudinal Associations Between Early Childhood Externalizing Behavior, Parenting Stress, and Child Media Use.*,” *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking* 00, no. 00 (2020).

C. Kerangka Berpikir

Gejala perilaku disruptif merupakan perilaku abnormal yang dapat dialami oleh anak-anak hingga orang dewasa dan patut diperhatikan. Perilaku disruptif adalah perilaku yang dapat ditandai dengan timbulnya gangguan pengendalian diri dan pengendalian emosi yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain.

Faktor penyebab dari timbulnya gejala perilaku disruptif diantaranya penggunaan media sosial dan pola asuh orang tua. Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan modern yang sulit dipisahkan. Penggunaan media sosial oleh anak tanpa adanya pengawasan dan kontrol dari orang tua memiliki kemungkinan bagi anak untuk memperoleh informasi atau berita *hoax* serta yang tidak sesuai dengan usia mereka dapat menyesatkan penggunaannya.

Pengawasan dan pendampingan anak dalam menggunakan media sosial berkaitan erat dengan pola asuh yang diterapkan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak. Pola asuh yang tidak konsisten dan ekspresi emosional yang negative, serta masalah kesehatan mental orangtua memberikan pengaruh kumulatif terhadap perilaku disruptif dan disregulasi emosi pada anak.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

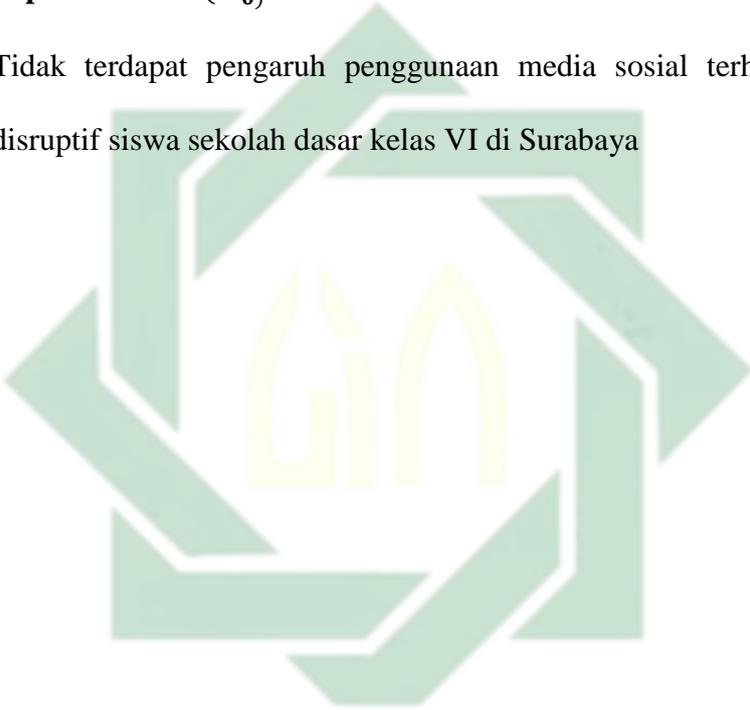
D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif siswa sekolah dasar kelas VI di Surabaya

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif siswa sekolah dasar kelas VI di Surabaya



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Arikunto dalam Sandu desain penelitian adalah kerangka kerja yang dijadikan landasan dalam menentukan arah penelitian dengan benar dan tepat sesuai dengan tujuan penelitian¹. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana data penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistic². Penelitian kuantitatif memusatkan penelitian dalam mencapai objektivitas, kontrol, dan pengukuran yang tepat. Secara metodologis, pendekatan ini bergantung pada desain deduktif (mengimplementasikan sesuatu yang umum dan kemudian dikaitkan dengan aspek-aspek sesuatu yang khusus) yang bertujuan untuk menyangkal atau membangun bukti yang mendukung teori dan hipotesis tertentu.³

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* ialah penelitian yang diawali dengan menggambarkan keadaan sekarang yang dianggap sebagai akibat dari faktor-faktor yang terjadi sebelumnya, selanjutnya mencoba menyelidiki faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab di balik terjadinya suatu keadaan dan telah terjadi sebelumnya.⁴ Penelitian *ex-post facto* hampir mirip dengan penelitian eksperimen, akan tetapi terdapat perbedaan di antara ke duanya. Penelitian

¹ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, vol. 148 (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). 81

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2013).

³ Patricia Leavy, *Research Design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches* (New York: The Guilford Press, 2017). 79

⁴ Baso Intang Sappaile, "Konsep Penelitian Ex-Post Facto," *Pendidikan Matematika 1* (2010): 105–113.

ex-post facto tidak terdapat variabel kontrol, variabel bebas tidak dimanipulasi, dan tidak ada *treatment* atau perlakuan tertentu.

Jenis penelitian *ex-post facto* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *causal comparative research* merupakan pendekatan dasar kausal komparatif dengan kegiatan penelitian yang diawali dengan mengidentifikasi pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Kemudian mencari kemungkinan variabel penyebabnya berdasarkan hasil identifikasi.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *ex-post facto causal comparative research* yang dilakukan dengan mencari tahu terlebih dahulu penyebab dari suatu keadaan yang selanjutnya diidentifikasi sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan keadaan tersebut terjadi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri sekitar gang Dolly Surabaya. Terdapat dua SDN yang dijadikan tempat penelitian, diantaranya:

1. SDN Pakis V
2. SDN Putat Jaya I

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan Januari 2022 minggu ke empat hingga bulan Juli minggu ke tiga tahun 2022

⁵ Widarto, "Penelitian Ex Post Facto," *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta* (2013): 1–8.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari unit yang diteliti⁶. Adapun populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah populasi siswa kelas 6 di Sekolah Dasar sekitar eks lokalisasi Dolly.

Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Sekitar Dolly

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas VI
1.	SDN Pakis III	93 Siswa
2..	SDN Pakis V	115 Siswa
3.	SDN Putat Jaya I	70 Siswa
4.	SDN Putat Jaya II	56 Siswa
Jumlah		334 Siswa

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil berdasarkan karakteristik atau prosedur tertentu yang dianggap mewakili populasi. Pengambilan sampel dilakukan apabila populasi yang diteliti besar, dan tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi⁷. Dalam hal ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*, yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan wilayah tertentu dari anggota populasi.⁸ Dalam hal ini, peneliti memilih sekolah SDN Pakis V dan SDN Putat Jaya I, yang dirasa mewakili populasi dan dekat dengan eks lokalisasi Dolly. Sedangkan presentasi sampel yang diambil berdasarkan jumlah populasi pada tabel 3.1 sebesar 56% dengan

⁶ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016). 66

⁷ Siyoto dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, vol. 148, hal. . 55.

⁸ Kurniawan dan Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 69

jumlah responden 179 siswa.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat variabel independen (mempengaruhi) disimbolkan dengan X dan dependen (dipengaruhi) yang disimbolkan dengan Y.

1. Variabel Independen (x_1): Penggunaan Media Sosial

a. Definisi konseptual

Penggunaan media sosial adalah kegiatan memakai atau menggunakan media berbasis internet yang digunakan untuk berbagi informasi maupun ide dan terhubung dengan orang-orang terdekat maupun orang lain yang belum dikenal melalui situs online yang dapat diakses melalui smartphone.

b. Definisi oprasional

Berdasarkan *Lometti, Reeves, dan Bybee* penggunaan media sosial dapat dilihat berdasarkan kombinasi dari jumlah waktu yang digunakan dalam menggunakan media sosial, isi atau konten yang dilihat dalam media dan hubungan atau keterkaitan individu dengan media sosial.

2. Variabel Dependen (y): Gejala Perilaku Disruptif

a. Definisi konseptual

Perilaku disruptif merupakan perilaku yang dapat ditandai dengan timbulnya gangguan pengendalian diri dan pengendalian emosi yang menimbulkan kesulitan dalam menyesuaikan diri

dengan orang lain. Sedangkan *ODD* dapat didefinisikan sebagai perilaku negatif berulang berupa ketidakpatuhan atau menantang figur otoritas dan mulai terjadi pada anak-anak.

b. Definisi Operasional

Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) American Psychiatric Association (APA, 2013) Oppositional defiant disorder (ODD)* dengan ciri utama yaitu, marah/*irritable mood*, perilaku argumentative/menantang, dan pendendam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data berupa informasi dan fakta di lapangan⁹. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara digunakan peneliti saat melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, serta apabila peneliti ingin mengetahui lebih mendalam tentang respon atau jawaban dari responden yang jumlahnya sedikit¹⁰. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui perilaku disruptif siswa kelas VI SD di sekitar bekas lokalisasi Dolly Surabaya. Baik secara luring yang mana siswa mengikuti pelajaran dengan tatap muka maupun daring dengan bimbingan orang tua di rumah. Wawancara ini dilakukan dengan wali

⁹ Ibid. 79

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. 137

kelas 6 SD di sekitar bekas lokasi Dolly Surabaya. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tidak terstruktur, yang mana wawancara dilakukan dengan tidak menggunakan pedoman wawancara yang terstruktur dan sistematis. Melainkan, pedoman wawancara yang digunakan berupa pertanyaan mengenai garis-garis besar masalah yang diteliti¹¹.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mencari data atau informasi mengenai variabel yang diteliti, baik berupa catatan, buku, jurnal, surat kabar, transkrip, dan lain-lain¹². Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kajian teori maupun penelitian terdahulu untuk menunjang penelitian ini.

3. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan rangkaian pertanyaan/ Pernyataan yang berhubungan dengan topik tertentu dan diberikan pada sekelompok individu untuk memperoleh data¹³. Selanjutnya, jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup. Kuisisioner tertutup merupakan daftar pertanyaan yang telah ditentukan pilihan jawabannya oleh peneliti¹⁴. Kuisisioner yang dibuat dalam penelitian ini ada tiga, yaitu kuisisioner yang dibuat untuk mengukur penggunaan media sosial dan pola asuh orang tua serta gejala perilaku disruptif yang diisi oleh siswa.

¹¹ Ibid. 140

¹² Siyoto dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, vol. 148, hal. . 65

¹³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: KENCANA, 2017). 199

¹⁴ Kurniawan dan Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 82

Kuesioner yang telah dibuat akan disebar secara langsung di sekolah, dengan pertimbangan tingkat pemahaman siswa terhadap kuesioner.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui fenomena (variabel) dalam penelitian¹⁵. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media sosial, pola asuh orang tua dan *disruptive behavior* pada siswa kelas 6 siswa sekolah dasar. Instrumen ini berupa pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert*. Alternative jawaban pertanyaan, sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skor Alternatif Jawaban

Alternative Jawaban	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Instrumen penelitian ini diantaranya:

1. Instrumen Penggunaan Media Sosial

Untuk mengukur penggunaan media sosial, peneliti menggunakan indikator berdasarkan teori *uses and gratification* tentang penggunaan media oleh individu. Dalam teori tersebut terdapat tiga hal yang perlu diketahui untuk melihat aktivitas penggunaan media sosial, diantaranya:

- Jumlah waktu.
- Isi media.
- Hubungan media dengan individu.

¹⁵ Ibid. 88

Tabel 3. 3 Pemetaan Item Alat Ukur Penggunaan Media Sosial

Dimensi	Indikator	Nomor Item
Jumlah	a) Frekuensi :	2, 3, 7
Waktu	Lamanya menggunakan media sosial	
	b) Intensitas:	4, 5, 6,
	Daya yang dikeluarkan untuk menggunakan media sosial	
Isi Media	a) Informasi yang didapat atau diperoleh	8, 9, 10, 11, 12, 15,
	b) Jenis konten yang sesuai	16, 17, 18, 19,
	c) Manfaat media sosial	13, 14
Hubungan	a) Interaksi	20, 21,
Media dengan	b) Sharing	22, 23, 24
Individu	c) Partisipasi	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32,

2. Instrumen Gejala Perilaku Disruptif

Alat yang digunakan untuk mengukur gejala *oppositional defiant disorder* (*ODD*), peneliti menggunakan indikator berdasarkan DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)

Tabel 3. 4 Pemetaan Item Alat Ukur Gejala Perilaku Disruptif

Dimensi	Indikator	Nomor Item
Marah/Iritable mood	a) Sering kehilangan kesabaran	1, 2, 14
	b) Sering sensitif atau mudah tersinggung	3, 4
	c) Sering marah atau kesal.	5, 6
Perilaku Argumentatif/ Menentang	a) Sering berdebat dengan figur otoritas atau dengan orang dewasa.	7, 8
	a) Sering secara aktif menentang atau menolak untuk memenuhi permintaan dari figur otoritas atau aturan.	9, 10, 11, 12, 13
Pembalasan dendam	b) Sering dengan sengaja mengganggu orang lain.	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
	c) Sering menyalahkan orang lain atas kesalahan atau kelakuan buruknya.	27, 28
	a) Telah menjadi dengki atau pendendam setidaknya dua kali dalam 6 bulan terakhir.	29, 30

G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan/ keabsahan/kecermatan suatu item pertanyaan untuk mengukur suatu variabel. Suatu item dianggap

valid apabila mampu melakukan pengukuran sesuai dengan apa yang harus diukur. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment*, yakni mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Skor total merupakan skor yang diperoleh penjumlahan skor item untuk tiap instrumen.¹⁶

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui keahandalan (tingkat kepercayaan) dan kestabilan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi apabila hasil dari pengujian instrument penelitian menunjukkan hasil yang konsisten atau tetap.¹⁷ Pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan variabel itu harus menghasilkan tanggapan yang konsisten dari suatu subjek. Jika tidak, itu akan menunjukkan masalah dengan satu atau lebih dari pertanyaan itu. Uji reliabilitas yang digunakan untuk memeriksa konsistensi internal skala dalam penelitian survei adalah *alpha Cronbach*.¹⁸ Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen, maka nilai dari *alpha Cronbach* dibandingkan dengan interpretasi koefisien r berikut:

¹⁶ Ibid. 97

¹⁷ Ibid. 97

¹⁸ Leavy, *Research Design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. 45

Tabel 3. 5: Daftar Interpretasi Koefisien r¹⁹

Koefisien r	Reliabilitas
0.8000 – 1.000	Sangat Tinggi
0.6000 – 0.799	Tinggi
0.4000 – 0.599	Sedang Atau cukup
0.3000 – 0.399	Kurang
0.0000 – 0.199	Sangat Rendah

Instrumen diujikan pada 50 siswa yang bukan merupakan bagian dari responden penelitian. Berdasarkan pendapat Schmidt, Hunter dan Urry dalam buku *Psychometric Methods Theory into Practice* apabila sampel uji validitas kurang dari 50 responden, maka seringkali tingkat validitas dalam sampel $\leq 35\%$.²⁰

Berdasarkan jumlah responden uji coba instrumen yang berjumlah 85 responden, maka nilai r tabel 0.212. Sehingga syarat item valid yakni nilai *pearson correlation* harus $\geq 0,212$. Berikut ini hasil analisis uji validitas dan reliabilitas instrumen, untuk hasil lebih jelasnya terdapat pada lampiran I.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penggunaan Media Sosial

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penggunaan media sosial seluruh item valid dengan *pearson correlation* di atas 0,212. Kecuali nomor item 1, 13, 14, 15, dan 16 memiliki nilai *pearson correlation* di bawah 0,212

Sedangkan uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh

¹⁹ Tedi Rusman, *Statistika penelitian: aplikasinya dengan SPSS* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015). 38

²⁰ Larry R. Price, *Psychometric Methods: Theory into Practice, Measurement: Interdisciplinary Research and Perspectives*, 2017, <https://lccn.loc.gov/2016013346>. 65

item memiliki tingkat reliabilitas yang baik dengan hasil sebagai berikut:

- a. Dimensi jumlah waktu memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,625
- b. Dimensi isi media memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,684
- c. Dimensi hubungan orang media dengan individu memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,646

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Perilaku Disruptif

Berdasarkan hasil uji coba instrumen Perilaku disruptif, seluruh item valid dengan *pearson correlation* di atas 0,212. Kecuali item nomor 3, 11, 12 dan 18 memiliki nilai *pearson correlation* di bawah 0,212.

Sedangkan uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh item memiliki tingkat reliabilitas yang baik dengan hasil sebagai berikut:

- a. Dimensi mudah marah/tersinggung memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,618
- b. Dimensi argumentatif memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,758
- c. Dimensi Pendendam memiliki *coefficient alpha* sebesar 0,638

H. Analisis Data Penelitian

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul. Peneliti melakukan analisis dengan melakukan perhitungan statistic menggunakan SPSS untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Perhitungan statistik penelitian menggunakan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi dilakukan untuk menguji berbagai asumsi yang terdapat dalam analisis regresi linier berganda. Regresi linier berganda adalah

analisis regresi yang dimana terdapat lebih dari satu variabel independen dan satu variabel dependen.²¹ Sebelum melakukan uji asumsi klasik, perlu dipastikan bahwa data yang digunakan merupakan data interval atau rasio.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan menguji apakah setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Apakah dalam model regresi variabel pengganggu (*residual*) memiliki distribusi normal atau tidak. Apabila dalam model regresi nilai *residual* tidak berdistribusi normal, maka uji statistik tidak dapat diterima karena tidak valid. Uji statistik yang digunakan ialah uji *Kolmogorov-Smirnov Test*. Dasar pengambilan keputusannya ialah apabila nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.²²

b) Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah hubungan setiap variabel linier atau tidak. Dalam hal ini dapat menggunakan uji *ANOVA*. Model regresi yang baik memiliki variabel independen yang linier dengan variabel dependen. Linieritas variabel dapat diketahui melalui nilai *F* pada tingkat signifikansi (α). Apabila tingkat signifikansi (α) $\geq 0,05$ maka variabel dapat dikatakan linier.²³

c) Uji Heterokedasitas

²¹ Ali Anwar, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*, IAIT Press, vol. 53, 2009. 152

²² Dyah Nirmala Arum Janie, *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS* (Semarang: Semarang University Press, 2012). 37

²³ Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. 289

Uji heterokedasitas bertujuan untuk mencari tahu apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki keragaman tidak jauh berbeda. Selain itu juga untuk mengetahui apakah data sampel memiliki variansi yang sama atau tidak. Jika terdapat perbedaan variansi yang tinggi maka heterokedasitas telah terjadi. Dalam analisis regresi yang baik adalah apabila tidak terjadi heterokedasitas. Salah satu uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Glejser*. Apabila tingkat $sig > 0,05$ maka tidak terjadi heterokedasitas dan H_0 diterima. Sedangkan jika hasil $sig < 0,05$ maka terjadi heterokedasitas H_0 ditolak..²⁴

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui, apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Selain itu, uji hipotesis juga untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah penelitian. Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji pengaruh dari variabel bebas penggunaan media sosial (x) terhadap variabel terikat perilaku disruptif (y) adapun rumus persamaan regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

a = Nilai Y ketika $X = 0$ (angka konstan)

b = Angka koefisien regresi (yang menunjukkan peningkatan atau penurunan variabel dependent berdasarkan pada perubahan variabel independen).

²⁴ Janie, *Statistik Deskripti & Regresi Linier Berganda dengan SPSS*. 24

Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak.

Hipotesis yang peneliti ajukan dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah:

H_0 = Tidak ada pengaruh kondisi lingkungan keluarga (x) terhadap hasil belajar siswa (y).

H_a = Ada pengaruh kondisi lingkungan keluarga (x) terhadap hasil belajar siswa (y).

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi linear sederhana mengacu atau melihat nilai signifikansi (Sig.) pada output SPSS dengan ketentuan:²⁵

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig) lebih kecil < dari nilai probabilitas 0,05, artinya bahwa ada pengaruh penggunaan media sosial (x) terhadap perilaku disruptif (y).
- 2) Sebaliknya apabila nilai signifikansi lebih besar > dari nilai probabilitas 0,05, artinya bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media sosial (x) terhadap perilaku disruptif (y).

Terakhir koefisien korelasi. Koefisien korelasi adalah analisis statistik yang dilakukan untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel *predictor* X dengan variabel *response* Y, yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk bilangan yang dikenal dengan koefisien

²⁵ SPSS Indonesia, *Uji Analisis Regresi Sederhana*, (First Developed: Maret: 2017). <https://www.spssindonesia.com/2017/03/uji-analisis-regresi-linear-sederhana.html?m=1>.

korelasi. Analisis regresi pada umumnya selalu dilakukan dengan analisis korelasi.²⁶

Nilai koefisien korelasi berkisar dari -1 sampai dengan 1. Apabila nilai dari koefisien korelasi semakin mendekati 1, maka hubungan antara variabel *predictor X* dengan variabel *response Y* sangat kuat, yang artinya variabel *predictor X* sangat signifikan dalam mempengaruhi variabel *response Y*.²⁷ Sesuai dengan kriteria sebagaimana berikut:

0,00 – 0,199 = sangat lemah

0,20 – 0,399 = lemah

0,40 – 0,599 = sedang atau cukup

0,60 – 0,799 = kuat

0,80 – 1,00 = sangat kuat

Untuk mengetahui nilai koefisien korelasi tersebut berpedoman pada hasil *output spss* regresi linear sederhana pada tabel *model summary*.

²⁶ I Made Yuliara, *Modul Regresi Linear Sederhana*, Modul Belajar (Bali: Universitas Udayana, 2016), t.d., 5.

²⁷ *Ibid*, 5.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini seluruh hasil uji statistik menggunakan *SPSS 25*.

1. Gambaran Demografis Responden

Gambaran demografis responden diperoleh dari data diri responden yang terdapat di halaman pertama pada kuesioner penelitian. Gambaran yang dideskripsikan yaitu, jenis kelamin, usia responden, dan jenis media sosial yang digunakan.

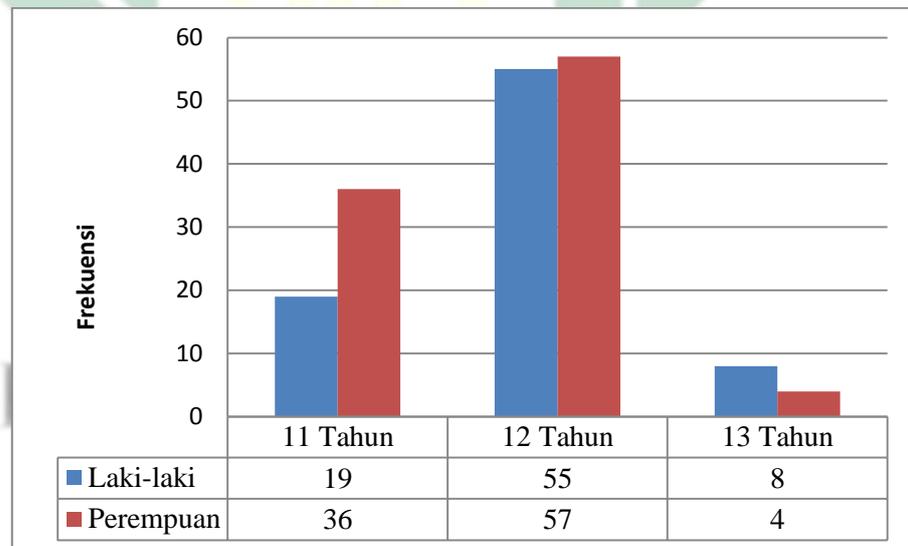


Diagram 4. 1 Frekuensi Jenis Kelamin Berdasarkan Usia

Berdasarkan diagram 4.1, diketahui bahwa terdapat responden laki-laki yang berusia 11 tahun sebanyak 19 (10,6%) siswa, laki-laki usia 12 tahun sebanyak 55 (30,7%) siswa, dan laki-laki usia 13 tahun sebanyak 8 (4,5%)siswa. Sedangkan responden perempuan terdapat perempuan berusia 11 tahun sebanyak 36 (20,1%) siswi, perempuan uisa 12 tahun

sebanyak 57 (31,8%), dan perempuan usia 13 tahun sebanyak 4 s (2,3%) siswi.

Jenis media sosial yang digunakan siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya dapat dilihat pada diagram berikut:

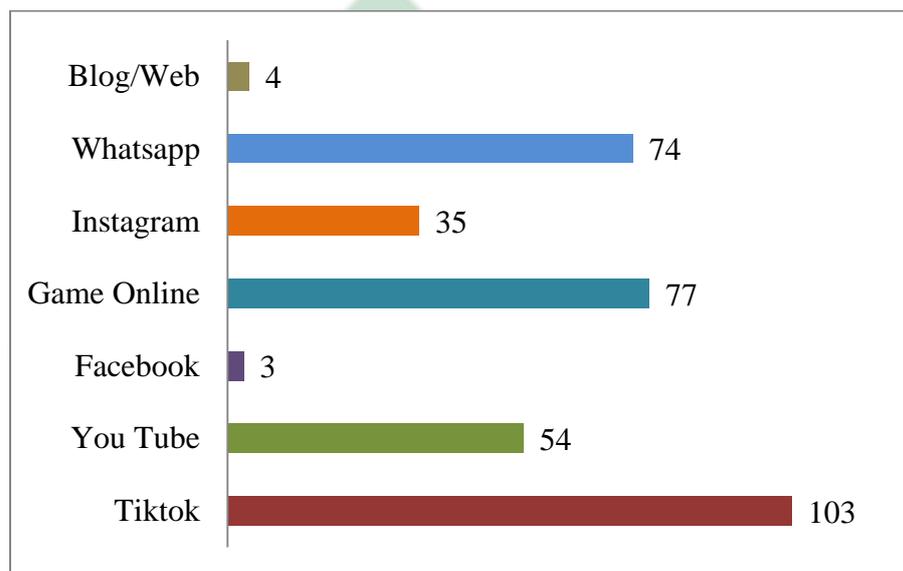


Diagram 4. 2 Jenis Media Sosial yang Digunakan

Bedasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa media sosial yang paling sering digunakan adalah Tiktok sebanyak 103 siswa, kemudain pada urutan ke-dua ditempati oleh Game Online sebanyak 77 siswa, ke-tiga Whatsapp sebanyak 74 siswa, ke-empat You Tube sebanyak 54 siswa, ke-lima Instagram sebanyak 35 siswa, ke-enam Blog/Web hanya sebanyak 4 siswa, dan yang terakhir Facebook hanya sebanyak 3 siswa.

2. Deskripsi Tiap Variabel

a. Penggunaan Media Sosial

Deskripsi penggunaan media sosial menggambarkan penggunaan media sosial berdasarkan teori *uses and gratification*. Sedangkan deskripsi tiap dimensi akan dibahas sebagai berikut:

1) Jumlah Waktu

Deskripsi jumlah waktu menggambarkan pengelompokan skor responden pada instrumen penggunaan media sosial dalam dimensi waktu yang digunakan untuk bermedia sosial. Skor tersebut dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Deskripsi Waktu yang Digunakan Bermedia Sosial

Interval	Kategori	Presentase	Frekuensi
6 - 10,5	Sangat Sering	6%	10
10,6 - 15	Sering	32%	57
16 - 19,5	Cukup Sering	39%	69
19,5 - 24	Normal	24%	43

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa 6% responden sangat sering menggunakan media sosial, 32% sering menggunakan media sosial, 39% cukup sering menggunakan media sosial, dan 24% responden menggunakan media sosial dengan sewajarnya.

2) Isi Media

Deskripsi isi media menggambarkan pengelompokan skor responden pada instrumen penggunaan media sosial dalam

dimensi media yang diakses oleh responden. Skor tersebut dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Deskripsi Jenis Isi Media Sosial

Interval	Kategori	Prenstase	Frekuensi
13 - 21,75	Negatif	0%	0
22,75 - 31,5	Cenderung Negatif	3%	5
32,5 - 41,25	Cenderung Positif	41%	74
42,25 - 52	Positif	56%	100

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa 0% responden yang mengakses konten negatif di media sosial, 3% responden cenderung mengakses konten negatif di media sosial, 41% cenderung mengakses konten positif di media sosial, dan 56% responden mengakses konten positif di media sosial.

b. Penggunaan Media Sosial

Deskripsi penggunaan media sosial menggambarkan penggunaan media sosial berdasarkan teori *uses and gratification* yang akan dibahas tiap dimensinya sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hubungan Media Sosial dengan Individu

Interval	Kategori	Presentase	Frekuensi
11 - 18,25	Sangat Erat	0%	0
19,25 - 26,25	Erat	9%	17
27,25 - 34,25	Cukup Erat	46%	83
35,25 - 44	Tidak Erat	44%	79

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa 0% responden yang memiliki keterikatan sangat erat dengan media sosial, 9% yang

memiliki keterikatan erat dengan media sosial, 46% yang memiliki keterikatan cukup erat dengan media sosial, dan 44% responden yang tidak memiliki keterikatan erat dengan media sosial.

c. Perilaku Disruptif

Deskripsi perilaku disruptif menggambarkan tingkat keparahan *oppositional defiant disorder* berdasarkan edisi ke-lima *diagnostic and statistical manual of mental disorder* yang diperoleh dari total hasil kuesioner tiap responden yang kemudian dibagi menjadi empat kategori. Sedangkan deskripsi tiap dimensi akan dibahas sebagai berikut:

1) Mudah marah/tersinggung

Deskripsi mudah marah/tersinggung menggambarkan pengelompokan skor responden pada dimensi mudah marah dalam instrumen perilaku disruptif. Skor tersebut dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Mudah Marah/Tersinggung

Interval	Kategori	Presentase	Frekuensi
8 - 15	Parah	0%	0
16 - 21	Sedang	13%	24
22 - 26	Ringan	43%	77
27 - 32	Normal	43%	77

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa 0% responden kategori mudah marah yang parah, 13% responden kategori mudah marah

sedang , 43% responden kategori mudah marah ringan, dan 43% responden kategori mudah marah normal.

2) Argumentatif

Deskripsi argumentatif menggambarkan pengelompokan skor responden pada dimensi argumentatif atau menentang dalam instrumen perilaku disruptif. Skor tersebut dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Argumentatif

Interval	Kategori	Presentase	Frekuensi
16 - 28	Parah	1%	1
29 - 40	Sedang	6%	10
41 - 52	Ringan	28%	50
53 - 64	Normal	72%	129

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa 1% responden memiliki kategori perilaku argumentatif parah, 6% responden memiliki kategori perilaku argumentatif sedang, 38% responden memiliki kategori perilaku argumentatif ringan, dan 72% responden memiliki kategori perilaku argumentatif normal.

3) Pendendam

Deskripsi pendendam menggambarkan pengelompokan skor responden pada dimensi tingkat pembalasan dendam terhadap orang lain dalam instrumen perilaku disruptif. Skor tersebut dibagi menjadi empat kategori sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Pendendam

Interval	Kategori	Presentase	Frekuensi
5 - 8,75	Parah	1%	1
9,75 - 12,5	Sedang	6%	10
13,5 - 16,25	Ringan	40%	71
17,25 - 20	Normal	54%	96

Berdasarkan tabel 4.6 dan diagram 4.7 diketahui bahwa 1% responden memiliki kategori pendendam parah, 6% responden memiliki kategori pendendam sedang, 40% responden memiliki kategori pendendam ringan, dan 54% responden memiliki kategori pendendam normal.

3. Uji Ausmsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki data berdistribusi normal. Uji normalitas ini melalui *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka asumsi normalitas telah terpenuhi.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Keterangan
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,200	Normal

Berdasarkan hasil *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel 4.9 dapat diambil kesimpulan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi karena hasil uji lebih besar dari taraf nyata 5%.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah tiap variabel independen penelitian memiliki hubungan yang linier atau tidak dengan variabel dependen. Model regresi yang baik memiliki hubungan yang linier tiap variabel independen dengan variabel dependen. Uji linieritas ini menggunakan uji *ANOVA*. Variabel independen menunjukkan hasil yang linier apabila nilai *Sig* lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Linieritas

Variabel Independen	Variabel Dependen	Sig	Keterangan
Penggunaan Media Sosial	Perilaku Disruptif	0,530	Linier

Berdasarkan hasil pada tabel 4.8 dapat diambil kesimpulan bahwa asumsi linieritas tiap variabel independen telah terpenuhi karena nilai *sig* > 0,05

c. Uji Heterokedasitas

Uji heterokedasitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel memiliki variansi yang memiliki perbedaan yang jauh atau tidak. Pada model regresi yang baik tidak terjadi heterokedasitas (perbedaan variansi yang tinggi). Uji heterokedasitas dalam penelitian

ini menggunakan uji *Glejser*. Apabila nilai $sig > 0,05$ maka tidak terjadi heterokedasitas.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Hetreokedasitas

Variabel Independen	Variabel Dependen	Sig	Keterangan
Penggunaan Media Sosial	Perilaku Disruptif	0,442	Tidak terjadi heterokedasitas

Berdasarkan hasil uji heterokedasitas pada tabel 4.9 dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terjadi heterokedasitas karena nilai $sig > 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi klasik sebagai prasyarat untuk melakukan uji regresi berganda dan data telah memenuhi syarat tersebut, maka selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi

Model	F	F Tabel	Sig.
Penggunaan Media Sosial ▼ Perilaku Disruptif	69,822	3,055	0,000

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial dan pola asuh orang tua secara simultan terhadap perilaku disruptif. Hal tersebut berdasarkan

interpretasi nilai F hitung (69,822) > nilai F tabel (3,055) dan nilai *Sig* < 0,05.

Tabel 4. 11 Koefisien

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.338	.287		4.653	.000
	Penggunaan Media Sosial	.560	.067	.532	8.356	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Disruptif

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1.338 + 0,560$$

Keterangan:

a = Nilai Y ketika X = 0 (angka konstan)

b = Angka koefisien regresi (yang menunjukkan peningkatan atau penurunan variabel dependent berdasarkan pada perubahan variabel independen).

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta α memiliki nilai negatif sebesar (1.338). Nilai tersebut menunjukkan Hal tersebut menunjukkan apabila penggunaan media sosial (x) bernilai nol (0) maka nilai konsisten variabel gejala perilaku disruptif adalah sebesar 1.338.
- 2) Nilai koefisien regresi variabel penggunaan media sosial (X1) memiliki nilai positif sebesar 0,560. Nilai tersebut menunjukkan

pengaruh positif yang searah dengan gejala perilaku disruptif (Y). Hal tersebut menunjukkan apabila penggunaan media sosial baik, maka gejala perilaku disruptif akan bernilai baik (gejalanya berkurang atau normal).

Sedangkan untuk hasil koefisien determinansi menunjukkan seberapa besar variabel independen berkontribusi terhadap variabel dependen dalam model regresi. Berikut merupakan hasil koefisien determinansi regresi sederhana:

Tabel 4. 12 Hasil Koefisien Determinansi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.532 ^a	.283	.279	.98376
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Sosial				
b. Dependent Variable: Perilaku Disruptif				

Berdasarkan pada tabel 4.16 diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,279 dapat diambil kesimpulan bahwa variabel perilaku disruptif dipengaruhi oleh variabel penggunaan media sosial sebesar 28% sehingga 72% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model regresi.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Media Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya

Penggunaan media sosial merupakan salah satu faktor yang masih diperdebatkan oleh para ilmuwan sebagai penyebab terjadinya gejala

perilaku disruptif. Dalam penelitian ini, penggunaan media sosial pada siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya dapat di lihat melalui diagram berikut ini:

Tabel 4. 13 Kategori Penggunaan Media Sosial

Kategori	Presentase	Frekuensi
Sangat Baik	39%	70
Baik	56%	100
Cukup Baik	4%	8
Tidak Baik	0%	0

Berdasarkan tabel 4.13, dapat diketahui bahwa penggunaan media sosial siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya mayoritas baik hingga sangat baik. Sebanyak 39% siswa tergolong sangat baik dalam penggunaan media sosial, 56% siswa tergolong baik, dan 4% tergolong cukup baik. Sedangkan berdasarkan presentase tiap dimensi penggunaan media sosial menunjukkan presentase sebagai berikut:

- a. Frekuensi waktu penggunaan media sosial siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 6% responden sangat sering menggunakan media sosial, 32% sering menggunakan media sosial, 39% cukup sering menggunakan media sosial, dan 24% responden menggunakan media sosial dengan sewajarnya.
- b. Isi atau konten penggunaan media sosial siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 0% responden yang mengakses konten negatif di media sosial, 3% responden cenderung mengakses konten negatif di media sosial, 41% cenderung mengakses konten positif di media sosial, dan 56% responden mengakses konten positif di media sosial.

c. Hubungan atau keterikatan penggunaan media sosial siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 0% responden yang memiliki keterikatan sangat erat dengan media sosial, 9% yang memiliki keterikatan erat dengan media sosial, 46% yang memiliki keterikatan cukup erat dengan media sosial, dan 44% responden yang tidak memiliki keterikatan erat dengan media sosial.

2. Gejala Perilaku Disruptif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya

Gejala perilaku disruptif dalam penelitian ini berfokus pada *oppositional defiant disorder* (ODD) yang merupakan salah satu perilaku disruptif yang muncul dengan gejala 1) mudah marah atau tersinggung 2) argumentatif atau melawan figur otoritas 3) pendendam. Dalam penelitian ini, gejala perilaku disruptif pada siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya dapat di lihat melalui diagram berikut ini:

Tabel 4. 14 Kategori Gejala Perilaku Disruptif

Kategori	Presentase	Frekuensi
Normal	82%	146
Ringan	18%	33
Sedang	0%	0
Parah	0%	0

Berdasarkan tabel 4.14, dapat diketahui bahwa gejala perilaku disruptif siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya mayoritas tidak memiliki gejala perilaku disruptif atau normal dengan presentase sebesar 82% dan gejala ringan sebesar 18%. Sedangkan berdasarkan presentase tiap dimensi penggunaan media sosial menunjukkan presentase sebagai berikut:

- a. Perilaku mudah marah atau tersinggung siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 0% responden kategori mudah marah yang parah, 13% responden kategori mudah marah sedang, 43% responden kategori mudah marah ringan, dan 43% responden kategori mudah marah normal.
- b. Perilaku argumentatif atau menentang figur otoritas siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 1% responden memiliki kategori perilaku argumentatif parah, 6% responden memiliki kategori perilaku argumentatif sedang, 38% responden memiliki kategori perilaku argumentatif ringan, dan 72% responden memiliki kategori perilaku argumentatif normal.
- c. Perilaku pendendam siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya sebesar 1% responden memiliki kategori pendendam parah, 6% responden memiliki kategori pendendam sedang, 40% responden memiliki kategori pendendam ringan, dan 54% responden memiliki kategori pendendam normal.

3. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Disruptif Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya

Berdasarkan hasil uji parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Akan tetapi pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif hanya sebesar 28% berdasarkan nilai *Adjusted*

R Square sehingga 72% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model regresi. Hal tersebut menunjukkan bahwa gejala perilaku disruptif tidak terlalu ditentukan oleh penggunaan media sosial. Faktor-faktor lain di luar model regresi lebih memiliki pengaruh terhadap gejala perilaku disruptif.

Kesimpulan tersebut dapat diperkuat dengan tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4. 15 Gambaran Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Gejala Perilaku Disruptif

Kategori Penggunaan Media Sosial	Perilaku Disruptif				Total	
	Normal		Ringan			
Sangat Baik	66	36,9%	4	2,2%	70	39,1%
Baik	79	44,1%	22	12,3%	101	56,4%
Cukup Baik	1	0,6%	7	3,9%	8	32,4%
Tidak Baik	0	0%	0	0%	0	0%

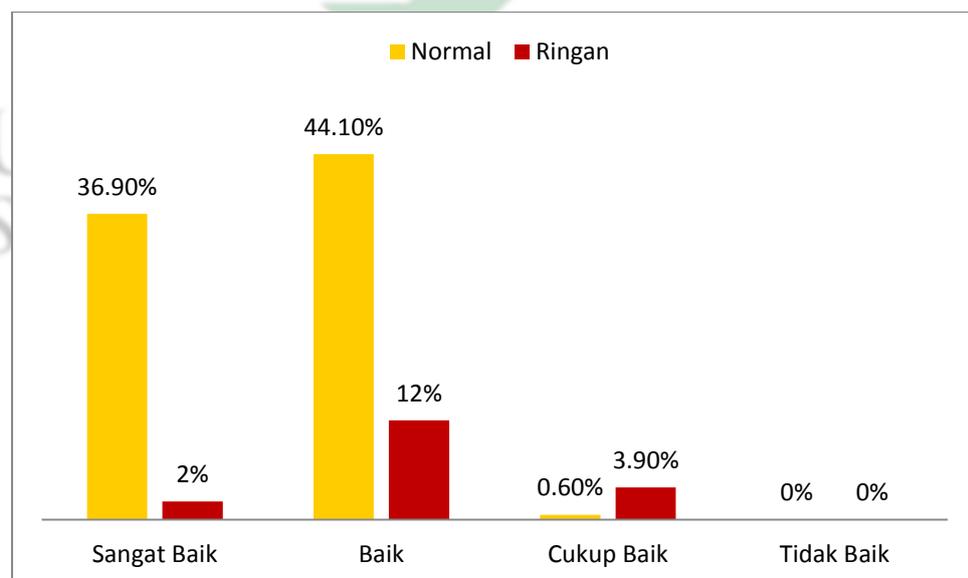


Diagram 4. 3 Gambaran Umum Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Gejala Perilaku Disruptif

Berdasarkan tabel 4.15 dan diagram 4.10 dapat dipahami bahwa mayoritas responden menggunakan media sosial dari skala baik hingga sangat baik. Hal tersebut dapat ditafsirkan bahwa siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya menggunakan media sosial sebagaimana mestinya sesuai dengan kebutuhan dan usia mereka. Yang dimaksud dengan penggunaan media sosial sebagaimana mestinya yaitu, 1) tidak berlebihan dalam menggunakan media sosial hingga lupa akan kewajiban dan tanggung jawabnya, 2) Tidak mengakses konten-konten negatif atau tidak sesuai dengan usia mereka, 3) tidak menirukan hal-hal baru yang terdapat di media sosial. Akan tetapi, meski menggunakan media sosial dengan baik, masih memiliki kemungkinan memiliki gejala perilaku disruptif meskipun dengan presentase yang kecil.

Selain itu, dengan presentase yang sangat kecil siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya cukup baik dalam menggunakan media sosial. Hal tersebut dapat ditafsirkan bahwa sebagian kecil siswa kelas VI sekolah dasar di Surabaya menggunakan media sosial dengan kurang bijak. Siswa yang menggunakan media sosial dengan kurang bijaksana, mempunyai kemungkinan lebih besar memiliki gejala perilaku disruptif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial tidak terlalu memiliki pengaruh terhadap gejala perilaku disruptif. Secara teoritis, hal tersebut sesuai dengan teori yang ditulis oleh Laura dan Charles dalam buku yang berjudul *Child Psychology & Development For Dummies* menuliskan bahwa media

memberikan kontribusi terhadap perilaku disruptif. Meski hal tersebut sering diperdebatkan dalam beberapa dekade terakhir. Namun, sejumlah penelitian telah mengumpulkan bukti yang cukup untuk menunjukkan dampak penggunaan media terhadap perilaku disruptif. Para ahli umumnya sepakat bahwa jumlah paparan kekerasan di media, terutama kekerasan yang digambarkan secara realistis dapat memprediksi tingkat agresi di masa mendatang.¹

Dengan terlalu banyak menerima informasi dari media sosial dapat menyebabkan perilaku yang disebut FOMO, *Fear of Missing* atau “takut ketinggalan berita terkini”. FOMO dapat mendorong anak untuk terus mencari dan mendapatkan informasi dari internet melalui media sosial. Pada tahap ini, anak sangat rentan terhadap risiko predator online, kekerasan, pornografi, *cyberbullying*, invasi privasi, dan pencurian identitas².

Anastasia Siwi Fatma Utami and Nur Baiti (2018), Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media sosial terhadap perilaku cyberbullying pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode survey, data diambil dari angket yang dibagikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, nilai koefisien dalam penelitian ini sebesar 0,240 atau 24%. Menunjukkan bahwa pengaruh media sosial terhadap perilaku

¹ Smith dan Elliott, *Child Psychology & Development for Dummies*. 250

² Triastuti, Adianto, dan Nurul, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*.

cyberbullying cukup kuat, sedangkan sisanya 76% dipengaruhi oleh variabel lain.³

Hal tersebut menunjukkan bahwa gejala perilaku disruptif tidak terlalu ditentukan oleh penggunaan media sosial. Faktor-faktor lain di luar model regresi lebih memiliki pengaruh terhadap gejala perilaku disruptif. Akan tetapi, penggunaan media sosial lebih berpengaruh terhadap gejala perilaku disruptif dibandingkan dengan pola asuh orang tua

Secara teoritis faktor-faktor lain yang menyebabkan timbulnya gejala berdasarkan tulisan Schroeder dan Smith-Boydston dalam bukunya yang berjudul *Assessment dan Treatment of Childhood Problems* diantaranya:

- a. Psikopatologi orang tua (misalnya: gangguan kepribadian, ibu yang depresi, gangguan penggunaan zat/obat berbahaya, dan perilaku criminal atau antisocial),
- b. Disfungsi perkawinan/pasangan (misalnya: perpisahan/perceraian, kekerasan dalam rumah tangga, dan konflik)
- c. Konflik antar saudara.
- d. Rendahnya status sosial ekonomi atau kemiskinan
- e. Starata sosial ekonomi rendah (tingkat stres yang parah, orangtua tunggal, dikucilkan, dan lingkungan rumah yang tidak mendukung serta sumber daya rendah)

³ Utami dan Baiti, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja."

- f. Lingkungan dengan strata sosila dan ekonomi rendah seringkali menjadi tempat berbahaya bagi anak, memperlihatkan kekerasan pada anak-anak, penyalahgunaan obat-obatan, juga berkaiatan dengan sekolah tertinggal.⁴



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴ Schroeder dan Smith- Boydston, *Assessment and Treatment of Childhood Problems*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media sosial siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya dalam penelitian ini cenderung baik hingga sangat baik. Sebanyak 39% siswa tergolong sangat baik dalam penggunaan media sosial, 56% siswa tergolong baik, dan 4% tergolong cukup baik.
2. Gejala perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya dalam penelitian ini mayoritas normal atau tidak memiliki gejala perilaku disruptif atau normal dengan presentase sebesar 82% dan gejala ringan sebesar 18%.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap gejala perilaku disruptif siswa kelas VI Sekolah Dasar di Surabaya. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku disruptif hanya sebesar 28% sehingga 72% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model regresi. Hal tersebut menunjukkan bahwa gejala perilaku disruptif tidak terlalu ditentukan oleh penggunaan media sosial. Faktor-faktor lain di luar model regresi lebih memiliki pengaruh terhadap gejala perilaku disruptif.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian yang akan datang, antara lain:

1. Kuesioner hanya disebar di dua Sekolah Dasar Negeri di sekitar eks lokalisasi Dolly, sehingga kuesioner hanya tersebar di wilayah tersebut. Hal itu menyebabkan hasil dari penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Maka dari itu, dalam penelitian yang akan datang sebaiknya jumlah sampel penelitian ditambah dan lebih tersebar ke tiap-tiap sekolah dasar di wilayah kota Surabaya (Utara, Barat, Pusat, Timur, dan Selatan) serta daerah di sekitarnya. Dengan pengambilan sampel melibatkan dua hingga tiga kelas. Hal tersebut dapat menjadikan responden lebih heterogen serta lebih mewakili populasi di Surabaya.
2. Dalam penelitian ini yang menjadi responden seluruh variabel adalah siswa dengan cukup banyak pertanyaan yang mungkin dapat membuat siswa jenuh dan disebar dalam satu waktu. Alangkah lebih baik apabila kuesioner cukup banyak disebar secara bertahap.
3. Kuesioner yang telah dijawab oleh responden tidak menjamin jawaban yang diberikan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Selain pemahaman terhadap pertanyaan, kondisi psikologis serta lingkungan dapat mempengaruhi jawaban siswa.

C. Saran

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka beberapa saran yang peneliti ajukan diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa presentase gejala perilaku disruptif relatif kecil dengan tingkat keparahan yang rendah. Meski gejala perilaku disruptif relatif kecil tidak menutup kemungkinan presentase tersebut bertambah. Maka dari itu pentingnya peran pihak sekolah, orang tua, maupun lingkungan mengawasi perilaku anak untuk menjaga presentase tersebut tetap kecil atau bahkan berkurang dari masa ke masa.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa pengaruh penggunaan media sosial lebih besar dari pada pola asuh orang tua terhadap gejala perilaku disruptif. Oleh sebab itu pentingnya pengawasan pendampingan saat anak-anak menggunakan media sosial oleh orang tua. Pola asuh orang tua dalam hal pengawasan dan pendampingan penggunaan media sosial sangat penting untuk mencegah anak-anak menyalahgunakan media sosial untuk hal-hal negatif.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Zahid, Ahmad Mansoor, Syed Rabeet, Hussain And, dan Faisal Hashmat. "Impact of Social Media of Student's Academic Performance." *International Journal of Business and Management Invention* 5, no. 4 (2016): 2319–8028. [http://www.ijbmi.org/papers/Vol\(5\)4/version-2/D050402022029.pdf](http://www.ijbmi.org/papers/Vol(5)4/version-2/D050402022029.pdf).
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. IAIT Press. Vol. 53, 2009.
- Firdausya, Ihfa. "Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun." Last modified 2021. Diakses September 20, 2021. <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun>.
- Flad, Kaitlyn. "The Influence of Social Networking Participation on Student Academic Performance Across Gender Lines." *The College at Brockport: State University of New York* (2010): 59.
- Gresham, Frank M. *Disruptive Behavior Disorders: Evidence-Based Practice For Assessment And Intervention*. *Disruptive behavior disorders: Evidence-based practice for assessment and intervention*. New York: The Guilford Press, 2015. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc12&NEWS=N&AN=2015-32846-000>.
- Haquq, Rizca. "Uji Uses and Gratifications dalam Intensitas Menonton Program Talk Show Melalui Televisi." *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 10, no. 2 (2020): 11–18.
- Jahja, Yurdik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: KENCANA, 2015.
- Janie, Dyah Nirmala Arum. *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS*. Semarang: Semarang University Press, 2012.
- Kaplan, Andreas M., dan Michael Haenlein. "Users of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media." *Business Horizons* 53, no. 1 (2010): 59–68.
- Kurniawan, Agung Widhi, dan Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Leavy, Patricia. *Research Design Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York: The Guilford Press, 2017.
- Mash, Eric J, dan David A Wolfe. *Abnormal Child Psychology*. Boston: Cengage,

- 2019.
- Matthys, Walter, dan John E. Lochman. *Oppositional Defiant Disorder and Conduct Disorder in Childhood*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010.
- McDaniel, Brandon T., dan Jenny S. Radesky. “Longitudinal Associations Between Early Childhood Externalizing Behavior, Parenting Stress, and Child Media Use.” *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking* 00, no. 00 (2020).
- Mulyati, Ani, R. Sudiyatmoko, Arigiatha Virza, M. Rivai Abbas, Eka Putri Pitasari, Fany Oktaviani Saraswati, Wiji Astuti, et al. *Panduan Optimalisasi Media Sosial (Untuk Kementerian Perdagangan RI)*. Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat, 2014.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Price, Larry R. *Psychometric Methods: Theory into Practice. Measurement: Interdisciplinary Research and Perspectives*, 2017. <https://lccn.loc.gov/2016013346>.
- Rusman, Tedi. *Statistika penelitian: aplikasinya dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015.
- Sappaile, Baso Intang. “Konsep Penelitian Ex-Post Facto.” *Pendidikan Matematika* 1 (2010): 105–113.
- Schroeder, Carolyn S., dan Julianne M. Smith-Boydston. *Assessment and Treatment of Childhood Problems*. New York: The Guilford Press A Division of Guilford Publications, Inc., 2017.
- Serwaa, Naomi Amofah, dan Perpetua S. Dadzie. “Social Media Use and Its Implications on Child Behaviour: A Study Of a Basic School in Ghana.” *International Journal of Social Media and Interactive Learning Environments* 3, no. 1 (2015): 49.
- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Vol. 148. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Smith, Laura L, dan Charles H Elliott. *Child Psychology & Development for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc, 2011.
- Sriyanti, Lilik. *Psikologi Anak: Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2014.
- Sugiyanto, Wening Purbaningrum. “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap

Perilaku Prososial Siswa Kelas V Sd Se Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015” 151 (2015): 1–10.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Syakarofath, Nandy Agustin, dan Subandi Subandi. “Faktor Ayah Dan Ibu Yang Berkontribusi Terhadap Munculnya Gejala Perilaku Disruptif Remaja.” *Psikology* 18, no. 2 (2019): 230–244.

Tolan, Patrick H., dan Bennett L. Leventhal, ed. *Disruptive Behavior Disorders. The Treatment of Psychiatric Disorders*. New Jersey: Springer, 2018.

Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, dan Akmal Nurul. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jaka: Pusat Kajian Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia, 2017.

Utami, Anastasiaa Siwi Fatma, dan Nur Baiti. “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Kalangan Remaja.” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 18, no. 2 (2018): 257–262. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/3680/2624>.

Widarto. “Penelitian Ex Post Facto.” *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta* (2013): 1–8.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA, 2017.

“Arti kata guna - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Diakses Juni 4, 2021. <https://www.kbbi.web.id/guna>.

“Podcast IKA Stikosa AWS Edisi #2 : Lingkaran Kota Kita. Dolly Belum Mati!!! - YouTube,” 2021. Diakses Juni 11, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=Eql0RZmhnLw>.

“Siswa SD di Magetan Bolos Sekolah Selama 3 Bulan Akibat Kecanduan Game Online - YouTube.” Diakses Januari 18, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=9JPFd_uE_u0.

“Terpengaruh Video Porno, Siswa 6 SD Perkosa Siswi SMA hingga Melahirkan - BIP 17/04 - YouTube.” Diakses Januari 18, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=eRhISeaOB60>.

“Viral! Video Pengeroyokan Pelajar Putri di Surabaya - YouTube.” Diakses Agustus 20, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=TIw8_ao1XeM.

“Wajah Gang Dolly, 5 Tahun Setelah Penutupan Lokalisasi Halaman all - Kompas.com,” n.d. Diakses Juni 11, 2022. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/07/06160011/wajah-gang-dolly-5-tahun-setelah-penutupan-lokalisasi?page=all>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A