

# **KONTEN VLOG YOUTUBE GAME DALAM PEMBENTUKAN SIKAP IMITASI ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR DI SDN KEPATIHAN 07 JEMBER**

**Arman Maulana Izhaq<sup>1</sup>, Dr. Juariyah M.Si<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Arman maulana izhaq/Alumni Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Jember

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Jember  
*e-mail: armand.m.izhaq@gmail.com*

## **ABSTRACT**

Konten vlog youtube game merupakan satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian mengenai game. Seorang yotuber atau vloger memvideo dirinya sendiri yang sedang bermain game lalu memasukannya ke media youtube. Sikap imitasi adalah meniru perilaku dan tindakan orang lain dengan sama persis apa yang dilakukan oleh orang lain tersebut. Sebagai suatu proses, imitasi tentunya dapat berarti positif apabila yang ditiru tersebut adalah perilaku individu yang baik sesuai nilai dan norma masyarakat dan juga sebaliknya. Anak sekolah dasar Anak sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. pelajar sekolah dasar umumnya berusia 6-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui berbagai tahapan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian mengenai pembentukan sikap imitasi anak ditemukan bahwa 1) bentuk imitasi anak yaitu ada dua; verbal[perkataan atau kalimat dan nonverbal [mencakup gerakan fisik]. 2) faktor sikap imitasi anak meliputi faktor internal. Adanya dorongan naluriah, mendapat perhatian dan proses etensi. Faktor eksternal. Adanya modek prilaku, adanya insentif/penguatan,kurangnya perhatian, provokasi teman. 3) dampak imitasi anak yakni berdampak pada diri sendiri atau sumber dan berdampak pada arang sekitar.

## **ABSTRACT**

YouTube game vlog content is a video containing opinions, stories or daily activities about games. A youtuber or vloger takes a video of himself playing a game and then puts it on YouTube. Imitation is imitating the behavior and actions of others with exactly what the other person is doing. As a process, imitation can certainly mean positive if what is imitated is good individual behavior according to community values and norms and vice versa. Elementary school children Elementary school children are the most basic level of formal education in Indonesia. Elementary school is taken in 6 years, starting from grade 1 to grade 6. Primary school students are generally 6-12 years old. This study uses a qualitative descriptive method through various stages, namely observation, interviews and documentation. From the results of research on the formation of children's imitation attitudes, it was found that 1) there are two forms of child imitation; verbal [words or sentences and nonverbal [includes physical movement]. 2) the child's imitation attitude factor includes internal factors. There is an instinctive drive, getting attention and the process of attention. External factors. The existence of a behavioral model, the existence of incentives / reinforcement, lack of attention, provocation of friends. 3) the impact of

imitation of children, namely the impact on oneself or the source and the impact on the surrounding charcoal.

**Keywords:** *Konten Vlog Youtube Game, Pembentukan Sikap Imitasi Anak, Sekolah Dasar.*

## PENDAHULUAN

Saat ini kita berada di zaman modern. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Setiap hari muncul teknologi-teknologi yang baru. Begitu juga dengan teknologi komunikasi. Pada tahapan ini terlihat bahwa penggunaan teknologi komunikasi yang semakin canggih membuat perubahan besar pula bagi komunikasi manusia itu sendiri. Salah satu yang menyebabkan hal ini terjadi adalah *new media*. *New media* merupakan sebuah istilah untuk menggambarkan kemunculan era baru dalam berkomunikasi atau berinteraksi, komputer, jaringan informasi dan komunikasi. Salah satu contoh dari *new media* adalah *Youtube*.

*Youtube* sebagai salah satu bentuk media massa baru dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih memiliki beragam

*viewers* yang setiap hari memenuhi kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Seiring dengan kehadiran situs berbagi video di *Youtube*, memasuki tahun 2014 Indonesia diramaikan dengan kehadiran Video Blog (Vlog) yaitu sebuah blog yang bermediakan video, sedangkan orang yang membuat Vlog dikenal dengan sebutan *vlogger*. Hampir setiap hari terdapat banyak video yang merekomendasikan konten Vlog pada situs *Youtube*. *Google* Indonesia pun mencatat, sejak tahun 2014 saat Vlog mulai *booming*, terdapat peningkatan hingga 600% video yang diunggah ke *Youtube*. Konten Vlog bisa datang dari *genre* yang beragam, mulai dari

*kategoricomedy, music, gaming, entertainment, how to & style, daily life* dan lain sebagainya. Peneliti membatasi penelitian ini pada konten *daily life* karena konten ini merupakan salah satu konten dari genre Vlog yang banyak digemari oleh penontonnya. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah subscriber Vlog yang bertema *daily life* dimana mampu mencapai angka ratusan hingga jutaan *viewers*.

Vlog adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog. Vlog pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat kepada publik. Namun, lama-kelamaan, hasil yang ada akhirnya, beberapa *Vlogger* mengekspresikan dirinya terlalu 'bebas' dan cenderung secara 'negatif' sehingga muncul tren seperti penggunaan kata kasar atau makian dalam video dan tren gaya hidup berbudaya barat yang bebas. Maraknya Vlog di media sosial menjadi tontonan rutin para anak muda. Fenomena ini juga muncul dalam kalangan remaja, lebih khususnya anak sekolah dasar

Jadi untuk mengetahui pengaruh konten Vlog dalam *Youtube* terhadap pembentukan sikap anak sekolah dasar maka penelitian menggunakan teori Jarum Hipodermik yang berdasarkan anggapan bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, segera, dan sangat menentukan terhadap khalayak. Maka konten Vlog dalam *Youtube* bersifat seperti jarum suntik yang mempengaruhi penonton yang nantinya diukur sejauh mana penonton menyadari, memahami, dan menerima isi video yang diunggah *Vlogger*. Nantinya akan timbul efek dari segi kognitif, afektif dan *behavioral*.

Tujuan saya mengambil penelitian ini yaitu dengan tujuan ingin mengetahui vlog youtube game dalam pembentukan sikap imitasi anak dalam pembelajaran karena membawa dalam kehidupan sehari-hari yaitu berkomunikasi dan berperilaku kurang sopan (*toxic*).

*Toxic* dalam bahasa Indonesia adalah racun, yang mana istilah ini bisa digunakan untuk menggambarkan orang-orang yang beracun atau membawa pengaruh negatif terhadap orang-orang di sekitarnya. Orang-orang ini biasanya dikenal dengan sebutan *toxic people*. *Toxic people* alias orang-orang yang “beracun” adalah jenis pribadi yang suka menyusahkan dan merugikan orang lain, baik secara fisik maupun emosional. Berikut ciri-ciri orang *toxic*: senang menyebarkan gosip-gosip negatif, merendahkan atau meremehkan orang lain, tidak mau mengakui kesalahan atau minta maaf, hanya mau senangnya saja, tidak berempati atau bersimpati pada orang lain, suka memanipulasi orang lain, dan lain-lain.

Kata “*toxic*” telah meninggalkan kesan yang cukup buruk untuk seseorang, namun istilah ini juga menjadi peringatan bagi orang-orang di sekitarnya agar dapat menjauhkan diri dari mereka. Dikarenakan *toxic* dan orang-orang yang ada di dalamnya akan memberikan pengaruh yang buruk, maka *toxic* artinya hal yang sering dikategorikan sebagai penghambat kebahagiaan.

Orang-orang *toxic* adalah orang-orang memang sangat merugikan bagi kehidupan kita. Mereka bukan hanya menghambat kesuksesan kita, namun kehadiran mereka dapat memberikan pengaruh negatif dan kerisauan bagi orang-orang di dekatnya. Itulah mengapa, untuk menjadi bahagia kita perlu menghindari segala sesuatu yang berkaitan dengan *toxic*, baik berkaitan

dengan lingkungan, orang-orang di dalamnya, dan lain-lain.

### **Rumusan Masalah**

Berdasar penelitian, maka penelitian mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk imitasi yang dilakukan oleh anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember tentang konten vlog *youtube game*?
2. Apa saja faktor-faktor timbulnya sikap imitasi pada anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember ?
3. Apa dampak negatif dari perilaku imitasi yang dilakukan anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember ?

### **Tujuan Masalah**

Secara umum penelitian ini untuk mengetahui tentang;

1. Bentuk sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember pada konten vlog *youtube game*.
2. Mengetahui faktor-faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember pada konten vlog *youtube game*.
3. Mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember.

### **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak penulis capai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik langsung maupun tidak langsung, ada pun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

#### **A. Manfaat Akademisi**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan dalam berilmu komunikasi dan dalam pembentukan sikap

2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai pembentukan sikap imitasi anak.

B. Secara praktis,

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan masukan bagi pihak yang berkepentingan (penggerak Media Sosial, anak, Tokoh Publik, dan Masyarakat) dan membutuhkan pengetahuan dengan peneliti ini.

C. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya yang berkaitan dengan kajian Ilmu Sosial (Ilmu Komunikasi) mengenai Pembentukan sikap anak.

## TINJAUAN PUSAKA

Teori Jarum Hipodermik

Teori jarum hipodermik pada hakikatnya adalah komunikasi satu arah berdasarkan anggapan bahwa media massa memiliki pengaruh langsung, segera, dan sangat menentukan terhadap khalayak komunikan (*audience*). Media massa merupakan gambaran dari jarum raksasa yang menyuntik khalayak komunikan yang pasif. (Sumadiria;2014).

Teori ini sering juga disebut teori peluru karena bila menggunakan komunikator yang tepat, pesan yang baik atau media yang benar, komunikan dapat diarahkan sekehendak kita. Walaupun sejak 1950an teori ini sudah ditinggalkan di kalangan peneliti, pada masyarakat awam asumsinya masih diyakini.

Model Jarum Hipodermik

Model Jarum Suntik pada dasarnya adalah aliran satu tahap (*one step flow*), yaitu dari media massa langsung kepada khalayak sebagai *mass audience*. Model ini media massa secara langsung, cepat dan mempunyai efek yang amat kuat atas *mass audience*.

Kapasitas dan efek yang ditimbulkan sepadan dengan teori stimulus-response (S-R) yang sangat populer pada penelitian psikologi antara tahun 1930-1940. Teori S-R yang mekanistik itu mengajarkan, setiap stimulus (rangsangan) akan menghasilkan respon (tanggapan) secara seponatan dan otomatis secara gerak refleks.

Tanggapan di dalam kedua contoh tersebut sangat mekanistik dan otomatis tanpa menunggu perintah dari otak. Dari hubungan diatas, peristiwa komunikasi menurut model jarum suntik atau Hypodermic Needle di ibaratkan seperti hubungan S-R yang serba mekanistik. Media massa di ibaratkan sebagai sebuah jarum suntik besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) yang amat kuat dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula, bahkan secara spontan, otomatis serta reflektif. Model Hypodermic Needle, selain di paralelkan dengan konsepsi S-R juga di ibaratkan dengan teori peluru (*bullet theory*) yang memandang pesan-pesan media bagaikan melesatnya peluru-peluru senapan yang mampu merobohkan tanpa ampun siapa saja yang terkena peluru. *Mass Audience* yang dirobohkan adalah audien yang pasif dan tidak berdaya. Elihu Katz dalam bukunya, "*The Diffusion Of New Ideas and Practices*" menunjukkan aspek aspek yang menarik dari model Hypodermic Needle ini

Kredibilitas terdiri atas dua unsur yaitu keahlian dan kepercayaan. Keahlian adalah kesan yang dibentuk komunikan tentang kemampuan komunikator dalam hubungannya dengan topik yang dibicarakan. Sedangkan kepercayaan sebagai persepsi komunikan tentang komunikator yang berkaitan dengan wataknya. Apakah komunikator dinilai jujur, tulus, sopan dan etis? Komponen kredibilitas ini terletak pada

persepsi komunikasi dan bukan inheren pada diri komunikator (Rakhmat,2015:257,258).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong (2005: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik dan deskriptif dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Menurut Zainal Arifin (2012: 140) penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat ditarik rumusan bahwa penelitian yang akan dilakukan ini dimaksudkan untuk memahami perilaku imitasi atau peniruan terhadap perilaku agresif dan perilaku bermasalah pada anak sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 234) penelitian deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen karena tidak dimaksudkan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan. Peneliti hanya bermaksud menggambarkan atau menerangkan gejala dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Hamid Darmadi (2011: 7) menyatakan bahwa penelitian deskriptif berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep atau gejala, juga menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan

dengan suatu subjek penelitian pada saat ini. Metode penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan perilaku imitasi yang sering muncul pada anak sekolah dasar. Informasi atau data-data yang diperoleh terlebih dulu diuraikan, dirangkum, dan dipilih sesuai dengan yang dibutuhkan sebelum akhirnya nanti dianalisis secara deskriptif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Bentuk Prilaku Imitasi Negatif Anak Sekolah Dasar

Berikut bentuk perilaku imitasi negatif anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember tentang konten vlog youtube game dan hasil data yang di dapatkan peneliti sesuai wawancara peneliti dan observasi sebagai penguatnya.

Bentuk perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh anak sekolah dasar akan digambarkan berdasarkan perilaku-perilaku yang dijadikan sebagai model peniruan, seperti perilaku agresif verbal, agresif non verbal (fisik), dan perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap. Hasil wawancara dengan anak sekolah dasar. Sumber Rifal umur 12 tahun memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Saya meniru gerakan Joget *freestyle* emot seperti dalam game *free fire* itu mas, dan kata atau kaliman *freestyle* dulu bos,nantik nangis mas”saya memperoleh kata tersebut dari media sosial youtube dan dari game *free fire*”

Jawaban yang sama di sampaikan oleh sumber Yogik umur 10 tahun. Memberikan jawaban sebagai berikut:

“Saya meniru kata atau bahasa ‘*Ngentot*,nantik nangis,iri bilang bos, yang penting *freestyle* dulu bos dan

gerakan joget emot'saya mengetahui perbuatan tersebut dari media sosial youtube,game dan ikut ikut mas Wildan mas”

Prilaku tersebut di perkuat oleh hasil observasi yang peneliti lakukan kepada sumber. Yogik memang sering mengatakan kata diatas dan Yogik sering meniru prilaku Wildan selaku sumber lain.

Jawaban yang sama di sampaikan oleh sumber Iknal umur 11 tahun. Memberikan jawaban sebagai berikut:

“Saya meniru gerakan Jonget emot dan bicara *freestyle* dulu bos,*headsoot*,berbicara toxis seperti yutuber”saya mengetahui perbuatan tersebut dari game yang saya mainkan dan youtube mas”

Jawaban di atas di perkuat oleh hasil wawancara masing-masing orang tua sumber yaitu untuk mengetahui bentuk imitasi negatif anak sekolah dasar. Berikut hasil wawancara orang tua sumber. Sumber ibu Fatimah selaku orang tua Rifal yakni memberi jawaban sebagai berikut:

“Saya kurang tau jugak mas soal anak meniru perbuatan tersebut, tapi Wildan memang sering berjoget joget tidak jelas gitu mas dan terkadang Wildan berbicara nanti nages ketika di ajak berbicara dan saya juga pernah mendenagar Wildan berkata *freestyle* dulu bos saya sendiri sih tidak tahu artinya”

Jawaban yang sama disampaikan oleh ibu Narsih selaku orang tua Yogik dan memberikan jawaban sebagai berikut:

“Iya mas memang benar yogik terkadang melakukan gerakan berjoget tidak jelas gitu dan berkata *Ngentot*,nantik nangis,iri

bilang bos, yang penting *freestyle* dulu bos. Persis yang mas sampaikan tadi saya sendiri sih tidak tahu artinya dan saya pernah melihat sendiri ketikan Yogik berda di kamarnya. Yogik melakukan gerakan yang mas tunjukan dalam vidio tadi yakni berjoget ala emot dalam game.”

Hasil wawancara selaku orang tua sumber atau kakak dari sumber yaitu bapak Nungki selaku kakak Iknal memberikan jawaban sebagai berikut:

“Sebenarnya saya sendiri baru tahu bahwa Iknal melakukan dan meniru gerakan dan kata tersebut dari game dan *youtube*. Tapi memang benar mas saya pernah melihat dan mendengar iknal melakukan gerakan berjoget seperti yang mas tunjukan dan mendengar kata *freestyle* dulu bos,*headsoot*, sama persis yang mas sampaikan.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagai penguatnya diketahui bahwa selama penelitian, ketiga sumber sering melakukan peniruan terhadap perilaku-perilaku di bawah ini:

1. Peniruan Perilaku Agresif Verbal ( sikap meniru bahasa atau kata )

Ketiga sumber sering melakukan peniruan terhadap perilaku sang vloger, meliputi berkata kotor, mengejek, menggoda, dan bahasa asing. Subjek melakukan perilaku agresif verbal berkata kotor seperti mengucapkan bagian vital manusia yang tidak pantas (porno) dan mengatakan “*freestyle* dulu bos” secara persis, tepat setelah mendengar sang vloger. Selain itu, sumber juga berkata kotor mengatakan “matikon,nanti nanges” setelah ia mengingat sang konten vidio vlog youtube berbicara kotor. Berdasarkan hal itu, maka peneliti menyimpulkan bahwa

subjek melakukan perilaku menyalin terhadap perilaku vlogger.

## 2. Peniruan Perilaku Agresif Non Verbal ( sikap meniru gerakan yang mencakup fisik )

Ketiga sumber sering sering berjoget tidak jelas hanya ingin di perhatikan teman-temannya atau mencari sensasi. Ketika peneliti bertanya kepada salah satu sumber, itu gerakan apa? Sumber menjawab “iku seng koyok dek game *free fire* mas. Emot te iku lo mas ngono ae gak ngerti” { itu yang seperti di game *free fire* kak. Gaya emot dalam game. Gitu aja gak tahu }.

## 3. Peniruan Perilaku Bermasalah Dalam Pembentukan Sikap

Selain perilaku agresif verbal dan non verbal, subyek juga melakukan peneruan perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap. Perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap yang dilakukan oleh subyek ketika berbicara kepada yang lebih tua subyek menjawab nanti nanges,kena pental dan berjoget tidak jelas yang di tirunya di dalam game. Yang dilakukan subyek tidak wajar atau kurang sopan dalam pembentukan sikap anak.

Menurut deskripsi data di atas, telah didapatkan beberapa bentuk perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh subjek. Perilaku imitasi negatif tersebut berupa peniruan terhadap agresif verbal, agresif non verbal (fisik), dan perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Sunaryo (2004: 277), imitasi negatif yaitu imitasi yang mendorong individu mencontoh perilaku menyimpang, tidak sesuai norma, etika, dan moral sosial.

### **Faktor Timbulnya Sikap Imitasi Anak Sekolah Dasar**

Berikut faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar di SDN Kepatihan 07 Jember tentang konten vlog youtube game dan hasil data yang di dapatkan peneliti sesuai wawancara peneliti dan observasi sebagai penguatnya. Berdasar hasil wawancara yang diajukan peneliti sumber tentang faktor. Rifal umur 12 tahun menjelaskan jawaban sebagai berikut ;

“Ya senang aja mas dan biar dilihat temen-temen.dan membuat teman-teman tertawa sama biar trendi aja sih mas soalnya teman-teman banyak yang melakukannya”

Jawaban yang sama di sampaikan oleh sumber Yogik umur 10 tahun. Memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Ya karena gak ada kerjaan aja mas. Dan ketika saya melakukannya saya merasa senang dan terlihat asik / seru. sama ikut-ikuttan temen-temen aja mas”

Pernyataan yang sama di sampaikan oleh sumber Iknal umur 11 tahun. Memberikan jawaban sebagai berikut:

“Biar terlihat gaul mas soalnya teman-teman banyak yang melakukannya dan setelah saya melakukannya saya merasa senang mas dan dapat menghibur teman-teman”

Adapun hasil wawancara selaku orang tua sumber memberi jawaban untuk mengetahui faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar. Berikut hasil wawancara orang tua sumber. Sumber ibu Fatimah selaku orang tua Rifal yakni memberi jawaban sebagai berikut:

“Ya mungkin anak itu gak ada kerjaan saja mas lagi kan ada sekolah online yang dapat mempermudah anak untuk bermain secara bebas dan leluasa jadi

anak itu memmiliki banyak waktu luang untuk bermain dan Wildan memang anak yang aktif mas, ya kalau bermain saya kurang memperhatikannya”

Hasil wawancara selaku orang tua sumber Yogik. Untuk mengetahui faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar. Yakni ibu Narsih selaku orang tua sumber memberikan jawaban sebagai berikut :

“Anak itu sebenarnya pemalu mas, ya mungkin Yogik melakukan hal tersebut hanya ikut-ikutan saja dan Dia sih sering di jahili temannya mas kayak di suruh-suruh gitu”

Hasil wawancara selaku orang tua sumber Iknal. Untuk mengetahui faktor timbulnya sikap imitasi anak sekolah dasar. Yakni bapak Nungki selaku kakak sumber memberikan jawaban sebagai berikut :

“Memang anak itu kurang ada perhatian mas karena anak itu tidak memiliki orang tua mas dan saya sendiri sebagai kakak kurang ada pengawasan terhadap Iknal karena saya sendiri sibuk berkerja”

Berdasarkan hasil wawancara dan didukung dengan hasil observasi, diketahui bahwa ketiga sumber melakukan perilaku imitasi negatif karena sebelumnya ia melihat konten vloger melakukan perilaku agresif atau perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap (ada model perilaku). Model perilaku sumber adalah vloger youtube game dan teman. Perilaku imitasi negatif juga terjadi karena subjek mendapat kesenangan dan subyek tidak mendapat perhatian khusus dari orang tua atau teman-temannya. Setelah subyek melakukan perilaku agresif maupun perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap dan mendapat kesenangan kesendiri. Oleh karena itu, perhatian menjadi

insentif (penguatan) bagi subjek untuk meniru perilaku model tersebut. Biasanya setelah melakukan perilaku imitasi negatif tersebut subjek akan mendapat perhatian dari teman-temanya dan orang di sekitar, atau mendapat kegiatan yang diinginkan.

Sesuai dengan gambaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab ketiga sumber melakukan perilaku imitasi negatif berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan subjek berperilaku meniru adalah karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya, adanya dorongan naluriah, dan adanya proses atensi. Faktor eksternalnya meliputi adanya model, adanya insentif atau penguatan berupa perhatian, dan banyaknya waktu luang untuk bermain dan kurangnya perhatian dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan deskripsi data di atas, diketahui bahwa faktor penyebab perilaku imitasi negatif anak sekolah dasar di lingkungan sawahan cantikan secara umum terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Berikut adalah pembahasan lebih lanjut mengenai faktor-faktor tersebut.

#### 1. Faktor internal

Faktor internal yang menyebabkan terjadinya perilaku imitasi negatif adalah karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya, adanya dorongan naluriah, dan adanya proses atensi. Kaitannya dengan perilaku imitasi negatif, karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya menyebabkan anak mudah sekali untuk terpengaruh lingkungan sekitar. Anak yang memiliki karakteristik mudah teralih perhatiannya akan cenderung melakukan hal-hal yang menurutnya menarik atau sesuai dengan keinginannya. Meskipun hal tersebut



adalah hal yang negatif (perilaku negatif). Secara teori, karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya dan mudah dipengaruhi.

Penemuan dalam penelitian mengenai adanya dorongan naluriah yang menyebabkan anak melakukan perilaku imitasi adalah sesuai dengan teori Ormrod dan Robert S. Feldman. Ormrod (2009: 11) menyebutkan bahwa sejak lahir manusia memiliki kemampuan untuk meniru orang lain. Menurut Robert S. Feldman (2012: 248), otak manusia memiliki neuron cermin yaitu neuron yang merespon baik ketika mengamati orang lain (pada saat observasi) maupun pada saat melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketika anak mengamati perilaku tertentu, neuron dalam otak tersebut bekerja dengan baik dan mengakibatkan munculnya suatu tindakan (perilaku) yang kemudian disebut dengan hasil pengamatan. Hasil pengamatan tersebutlah yang kemudian dapat berwujud (berupa) perilaku peniruan. Penjelasan tersebut di atas juga mencakup atau berlaku ketika anak mengamati dan meniru perilaku yang negatif.

Adanya proses atensi sebagai salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku imitasi negatif sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Bandura. Bandura (dalam Hergenhahn & Olson, 2008: 363-367) menyampaikan bahwa perilaku imitasi dapat terjadi karena dipengaruhi oleh empat proses, salah satunya adalah proses atensi. Proses atensi merupakan proses dimana pengamat memperhatikan dan mengamati seorang model dengan seksama. Proses atensi dalam penelitian ini merupakan suatu kecenderungan memperhatikan ataupun ketertarikan yang berasal dari dalam diri subjek terhadap perilaku negatif yang terjadi.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya perilaku imitasi negatif adalah sebagai berikut.

### a) Adanya Model Perilaku

Menurut data-data yang ada, ketiga subjek dalam melakukan perilaku imitasi negatif didasari atas adanya model perilaku. Model perilaku merupakan faktor penyebab yang selalu ada ketika perilaku imitasi terjadi, termasuk dalam perilaku imitasi *delayed modelling* sekalipun. Adanya model perilaku dalam proses terjadinya imitasi tidak dapat dipisahkan dari adanya proses atensi (faktor internal). Sesuai dengan yang disampaikan oleh Bandura (dalam Hergenhahn & Olson, 2008: 363-367), bahwa perilaku imitasi dapat terjadi karena dipengaruhi oleh empat proses, salah satunya yaitu proses atensi. Proses atensi merupakan proses dimana pengamat memperhatikan dan mengamati seorang model dengan seksama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya model mempengaruhi terjadinya proses atensi dan kedua hal tersebut berpengaruh terhadap terjadinya imitasi.

Selain itu, Bandura (dalam Ormrod, 2009: 13) menyatakan bahwa sudah banyak kajian penelitian yang menunjukkan jika anakanak menjadi lebih agresif ketika mereka mengamati model yang agresif dan berperilaku kasar. Model perilaku agresif yang ditemukan dalam penelitian ini adalah model hidup (*live models*). Model perilaku subjek I adalah vloger BD, dan model perilaku dari subjek II adalah vloger KJ dan teman. Sedangkan subyek III meniru perilaku agresif vloger. Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa adanya model perilaku atau keteladanan dari lingkungan sekitar secara tidak langsung

memiliki peranan dalam perkembangan kepribadian seorang anak. Dengan demikian, adanya keteladanan yang baik dari lingkungan atau terlebih lagi dari orang tua dapat mencegah maupun menangani terjadinya perilaku imitasi negatif.

b) Adanya insentif atau penguatan

Data yang ditemukan menunjukkan bahwa sebagian besar perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh subjek didasari oleh adanya insentif atau penguatan. Insentif atau penguatan yang menyebabkan ketiga subjek melakukan perilaku imitasi negatif adalah adanya perhatian dari orang lain dan teman. Subjek lebih sering menunjukkan perilaku imitasi negatif setelah melihat model mendapatkan perhatian karena melakukan perilaku agresif atau perilaku bermasalah dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bandura (dalam Hergenhahn dan Olson, 2008: 363-367), perilaku imitasi dapat terjadi secara independen dari adanya penguatan maupun karena dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu atensi, retensi, proses pembentukan perilaku, dan proses motivasional.

c) Kurangnya perhatian dari lingkungan sekitar

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa perhatian dari lingkungan sekitar dapat menjadi pemicu terjadinya perilaku imitasi negatif, termasuk di dalamnya adalah perhatian dari orang tua. Perilaku agresif maupun perilaku bermasalah dalam pembelajaran banyak terjadi karena subjek merasa tidak diperhatikan (baik oleh orang tua ataupun teman). Oleh karena itu, ketika subjek melihat subjek melakukan hal yang demikian dan mendapat perhatian.

Subjek melakukan hal tersebut dengan tujuan untuk mendapat perhatian dan kesenangan. Hal ini sesuai dengan fungsi perilaku bermasalah yang dikemukakan oleh Durand & Crimmins (dalam Texas Statewide Leadership for Autism Training, 2009: 3) bahwa salah satu fungsi dari perilaku bermasalah adalah untuk mendapatkan perhatian (attention).

d) Adanya teman dan provokasi

Perilaku imitasi negatif biasanya dilakukan oleh subjek terhadap korban. Model biasanya melakukan perilaku agresif, sehingga anak tersebut juga menjadi sasaran bagi subjek untuk meniru perilaku model. Selain adanya teman, perilaku imitasi negatif juga disebabkan oleh adanya provokasi dari teman yang meniru vloger (model) agar subjek ikut atau meniru melakukan perilaku yang dilakukannya.

### **Dampak Negatif Prilaku Imitasi Anak Sekolah**

Berdasarkan hasil wawancara dan didukung oleh hasil observasi sebagai penguatnya, maka diketahui bahwa perilaku imitasi negatif memberikan dampak bagi anak. Dampak yang ditemukan dari hasil penelitian lebih banyak mengarah pada dampak/hal-hal yang negatif. Berikut ini adalah dampak perilaku imitasi negatif bagi masing-masing sumber. Berdasarkan hasil wawancara yang diajukan peneliti terhadap sumber orang tua sumber Rifal. Ibu Fatimah menjelaskan;

“Dampak yang di timbulkan anak setelah melakukan prilaku sikap imitasi yaitu mempengaruhi anak melakukan sikap agresif. Anak akan meniru lalu menerapkannya mas yang sangat mempeharuhi dalam pembentukan sikapnya mas. Soalnya anak ketika di ajak bicara anak itu menyelipkan kata

‘nanti nangis, *freestyle* dulu bos dan menurut saya itu kurang sopan mas.’”

Jawaban yang sama di sampaikan oleh orang tua sumber Yogik. Ibu Narsih Memberikan jawaban sebagai berikut:

“Berdampak negatif pada pembentukan sikapnya mas. Karena anak selalu menirukan kata dan gerakan tersebut mas. Apalagi Yogik itu anak yang pendiam dan suka meniru teman-temannya dan Yogik tidak tahu perbuatan tersebut baik atau buruk.”

Jawaban yang sama di sampaikan oleh orang tua sumber Iknal umur 11 tahun. Memberikan jawaban sebagai berikut:

“Kalau menurut saya lebih mengarah ke sikap negative mas karena anak melakukan prilaku agresif mas yang sangat mempengaruhi dalam pembentukan sikap anak misalnya saat di ajak berbicara iknal berjoget joget gitu mas padahal saya kan sedang berbicara hal penting. Dan itu sangat mengganggu saya.”

Berdasar hasil wawancara dan observasi sebagai penguatnya peneliti mengidentifikasi Perilaku imitasi negatif menyebabkan ia memperoleh perilaku agresif baru sebagai hasil pengamatannya terhadap perilaku agresif model (efek pembentukan sikap observasional). Contoh perilaku agresif baru yang didapatkan oleh sumber adalah perilaku berjoget. Sebelumnya sumber belum pernah mengetahui atau melihat teman-teman melakukan perilaku itu. Subjek baru mengetahui setelah melihat konten vloger youtube game (berjoget ala emot game). Perilaku ini menjadi perilaku baru yang didapatkan oleh subjek sehingga ia mengulanginya lagi meski di lain hari. Selain itu, berdasarkan

konfirmasi peneliti perilaku tersebut merupakan perilaku baru yang ia lakukan.

Selain memperoleh perilaku agresif baru, ketiga sumber juga menjadi lebih sering menunjukkan perilaku agresif dan perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap. Hal tersebut terjadi karena ia mendapat perhatian setelah melakukannya (perhatian dari, korban, teman, atau orang lain di sekitarnya). Dan sumber menunjukkan perilaku tersebut dengan harapan ia juga akan lebih banyak mendapat perhatian setelah melakukannya (perhatian menjadi penguatan). Dengan kata lain, perilaku imitasi negatif menyebabkan efek pemfasilitasi respon bagi subjek.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh ketiga sumber juga menyebabkan adanya efek pelepasan perilaku tertahan. Subjek lebih sering menunjukkan perilaku agresif (dalam hal ini perilaku berjoget ala emot game) karena melihat model tidak mendapat konsekuensi yang merugikan setelah melakukannya (model tidak mendapat hukuman). Oleh karena itu, subjek menjadi lebih sering melakukan perilaku tersebut karena tidak adanya konsekuensi yang merugikan dan ia mendapat kegiatan yang diinginkannya.

#### 1. Dampak bagi Orang Lain Atau Korban

Berdasar hasil wawancara peneliti sikap imitasi anak yang dilakukan oleh subyek menimbulkan hal negatif dan merasa di rugikan. Saat di tannya beberapa korban oleh peneliti. Rohman selaku korban menjawab;

“Sangat risih dan terganggu” apa yang dilakukan oleh subyek tersebut. Karena ketika ditanya sumber memasukan kata nantik nangis dan *freestyle* dulu bos.

Adapun pernyataan Akbar selaku korban mengatakan

“sangat meresahkan mas karena sumber ketika di ajak komunikasi sumber terkadang berjoget ala emot dalam game.”

Dan bagi orang lain disekitar menimbulkan keresahan karena saat subyek di ajak ber komunikasi subyek selalu menyelipkan kata negatif yang di tiru oleh vloger game dan gerakan-gerakan dalam game seperti berjoget saat di nasehati,berjoget membelakangi korban dan lain sebagainya.

Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa sikap imitasi yang dilakukan oleh sumber atau sang peniru menyebabkan hal sikap negatif yang sangat memepengaruhi pembentukan sikap anak.

Berdasarkan deskripsi data mengenai dampak perilaku imitasi negatif, dapat dilakukan pembahasan dampak bagi ketiga subjek (imitator) sebagai berikut:

a.Dampak Perilaku Imitasi Negatif terhadap Imitator atau sumber

1) Efek pembelajaran observasional

Data yang ada menunjukkan bahwa subjek memperoleh perilaku agresif baru berupa perilaku negatif. Sebelumnya subjek tidak pernah melakukan perilaku tersebut. Perilaku tersebut didapatkan oleh subjek setelah mengamati perilaku agresif model. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ormrod (2009: 14-15), bahwa pengamat dapat memperoleh sebuah perilaku baru yang diperagakan oleh model. Dapat disimpulkan bahwa perilaku imitasi negatif menyebabkan subjek melakukan suatu perilaku agresif

yang belum pernah ia lakukan sebelumnya dan memperoleh perilaku baru.

2) Efek pemfasilitasi respons

Berdasarkan deskripsi data yang ada, diketahui bahwa ketiga subjek menunjukkan kecenderungan menjadi lebih sering melakukan perilaku agresif maupun perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap. Hal ini terjadi setelah ketiga subjek melihat model mendapat perhatian karena melakukan perilaku tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perhatian menjadi penguatan bagi subjek untuk meniru perilaku model. Hal ini sejalan dengan teori Ormrod (2009: 14-15), pengamat lebih sering menunjukkan perilaku yang telah dipelajari sebelumnya karena melihat model yang melakukan perilaku tersebut diberi penguatan.

3) Efek pelepasan perilaku tertahan

Deskripsi data mengenai dampak perilaku imitasi negatif bagi imitator menunjukkan bahwa ketiga subjek menjadi lebih sering melakukan perilaku agresif. Ketiga subjek menjadi lebih sering berperilaku seperti itu karena melihat model tidak mendapat konsekuensi yang merugikan setelah melakukannya. Hal tersebut sejalan dengan teori Ormrod (2009, 14- 15), pengamat lebih sering menunjukkan perilaku yang dilarang atau menyimpang setelah melihat model melakukan perilaku tersebut tanpa mendapatkan konsekuensi yang merugikan. Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa adanya konsekuensi atau punishment yang tegas dari orang tua yang dapat menjadi salah satu alternatif dalam menangani perilaku imitasi negatif anak.

## b. Dampak Perilaku Imitasi Negatif terhadap Orang sekitar

Berdasar deskripsi data, yang diketahui bahwa dampak perilaku imitasi negatif yang dilakukan oleh subyek menimbulkan sikap meresahkan dan menjengkelkan bagi orang di sekitar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bahwasanya orang disekitar merasa dirugikan karena ketika berbicara dengan subyek. Subyek melakukan sikap agresif negatif seperti berjoget dan berbicara tidak sopan pada yang lebih tua.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku imitasi yang dilakukan oleh subyek menimbulkan hal negatif bagi orang disekitar. Dan bagi subyek mendapatkan hal negatif dalam pembentukan sikap anak

## c. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan yang disebabkan oleh adanya keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian ini hanya mengidentifikasi perilaku imitasi negatif anak ketika bermain saja dan ketika berada dirumah, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat menjelaskan perilaku imitasi negatif anak ketika dalam kegiatan tidak terstruktur.

2. Penelitian ini belum mengungkapkan mengenai bagaimana dampak perilaku imitasi negatif bagi imitator secara lebih mendalam serta bagaimana penanganan perilaku agresif dan perilaku bermasalah dalam pembelajaran yang terjadi sebagai bentuk dari perilaku imitasi itu sendiri.

3. Penelitian ini masih banyak menggunakan teori dan istilah imitasi atau belum menggunakan teori

modeling dengan melibatkan faktor-faktor internal sebagai dasar yang utama.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tiga orang subjek yang memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku imitasi negatif, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk perilaku imitasi negatif anak sekolah dasar meliputi same behavior (perilaku sama) yaitu berupa respon anak melakukan sikap negatif yang melihat teman-teman lain melakukannya karena ada perilaku agresif. Copying behavior (perilaku meniru atau menyalin) yaitu meniru perilaku agresif verbal berkata kotor atau tidak sopan, mengejek atau menggumpat, dan menggoda. Perilaku agresif nonverbal, menendang, menginjak, menampar, menusuk, dan melempar barang serta perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap seperti melanggar aturan, berbuat semaunya sendiri, menolak melakukan tugas, dan bersikap tidak sopan dalam pembelajaran. Delayed modelling (modeling yang tertunda) terhadap perilaku berjoget, melempar barang, dan memukul.

2. Faktor penyebab perilaku imitasi negatif anak sekolah dasar di lingkungan wahid hasim meliputi faktor internal yaitu karakteristik anak yang mudah teralih perhatiannya, adanya dorongan naluriah, dan adanya proses atensi. Faktor eksternal berupa adanya model perilaku, adanya insentif atau penguatan, kurangnya perhatian dari lingkungan sekitar, dan adanya teman yang provokasi.

3. Dampak perilaku imitasi negatif anak sekolah dasar di lingkungan wahid hasim terbagi menjadi dua yaitu bagi subjek (*imitator*) dan bagi model. Bagi subjek (*imitator*) perilaku imitasi negatif menyebabkan terjadinya tiga efek, yaitu efek pembelajaran observasional atau

pemerolehan perilaku agresif baru, efek pemfasilitasi respons atau menjadi lebih sering berperilaku negatif karena adanya penguatan (perhatian), dan efek pelepasan perilaku tertahan atau menjadi lebih sering berperilaku yang dilarang karena tidak adanya konsekuensi merugikan setelahnya. Bagi model, adanya perilaku imitasi negatif oleh teman menjadi penguatan bagi model untuk terus melakukan perilaku agresif maupun perilaku bermasalah dalam pembentukan sikap

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi anak atau sumber Anak tidak seharusnya meniru kata dan gerakan tersebut secara mentah-mentah dan harus menyaringnya terlebih dahulu sebelum di cerna mereka.

2. Bagi Orang tua Orang tua diharapkan dapat lebih memberikan contoh atau teladan yang baik terhadap anak. Hal ini karena keteladanan orang tua/keluarga merupakan yang pertama dan utama bagi pembentukan sikap atau karakter anak.

1. Bagi peneliti selanjutnya Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat lebih mengungkap faktor-faktor internal pada perilaku imitasi negatif. Bahkan peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat memberikan suatu tindakan atau perlakuan guna menangani perilaku imitasi negatif yang ada.

### **DAFTAR PUSAKA**

#### **Buku**

Abu Ahmadi. (2002). Komunikasi Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta.

Bimo Walgito. (2003). Komunikasi Psikologi Sosial Suatu

Pengantar. Yogyakarta: Andi Offset.

G. Myres, David. (2012). Komunikasi Psikologi Sosial Edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika.

Krahe, Barbara. (2005). Perilaku Agresif . (Alih Bahasa: Helly P.S & Sri M.S). Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Sutrisno Hadi. (2004). Metodologi Research. Yogyakarta: ANDI

#### **Jurnal**

Rizki Utami (2014). Skripsi. Identifikasi Prilaku Imitasi Negatif Anak Tunalaras di SLB E Prayuwana Yogyakarta

Saumi, J. R. (2020). Fenomena Konten permainan dalam youtube terhadap pendidikan moral (STUDI KASUS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP MEKAR ARUM KABUPATEN BANDUNG) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Fitriani, Asih. (2012). Perilaku Agresif Anak Asuh (Studi Kasus pada Remaja di Panti Asuhan Islam Ibadah Bunda Yogyakarta). Skripsi. BK. FIP. UNY.

Fitriastuti, Liana. (2012). Keefektifan Metode Bermain Peran Tokoh Wayang Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Tunalaras Tipe Agresif. Skripsi. PLB. FIP. UNY.

#### **Sumber lain**

<http://sosiologis.com/objek-penelitian>

<https://sains.kompas.com/read/2019/05/23/220400623/penemuan-yang-mengubah-dunia--media-sosial-kenapa-bikin-panik-saat-diblokir-?page=all#:~:text=Sejarah%20media%20sosial%20bermula%20pada,oleh%20Samuel%20Morse%20pada%201844.&text=Sedangkan%20media%20sosial%20sendiri%20dianggap,awal%20mula%20dari%20media%20sosial.>

<https://www.google.com/search?q=pengertian+youtube&oq=pengertian+yo&aqs=chrome..69j0l57j0l6j0i39513.55630j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>



