

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kenakalan merupakan fenomena perilaku yang sering terjadi di kalangan siswa di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Perilaku kenakalan dapat mencakup berbagai tindakan yang melanggar norma-norma sosial, aturan sekolah, atau hukum yang berlaku. Fenomena ini menjadi perhatian penting karena dapat berdampak negatif pada siswa, sekolah, dan masyarakat secara keseluruhan.

Perilaku kenakalan dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk pelecehan verbal atau fisik terhadap sesama siswa, perusakan properti sekolah, curang dalam ujian, mengabaikan aturan sekolah, penggunaan obat-obatan terlarang, atau bahkan keterlibatan dalam tindak kriminal. Dampak dari perilaku kenakalan ini dapat merugikan siswa yang terlibat, siswa lain, lingkungan belajar, dan kualitas pendidikan secara umum.

Pada tingkat pendidikan dasar, kenakalan siswa dapat menjadi perhatian serius karena pada masa ini, anak-anak sedang dalam tahap perkembangan dan pembentukan nilai-nilai serta perilaku yang baik. Dalam mengatasi masalah kenakalan, penting bagi pihak sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam memberikan pendidikan yang holistik dan pendekatan yang efektif untuk membantu siswa mengatasi perilaku negatif dan mempromosikan perilaku yang positif.

Sangat signifikan untuk mengenal karakteristik kenakalan. Pada awalnya kenakalan hanya berlaku bagi individu secara minoritas. Namun, saat ini penyimpangan dikerjakan oleh masyarakat luas dan selanjutnya melebar pada kalangan anak-anak sekolah dasar dengan karakteristik dimana semakin banyak masyarakat yang melanggar sistematis, tamak, menipu, mementingkan diri, egois, menyalahgunakan sistem, serta mengambil yang bukan hak kita. Konsep penyimpangan seperti kenakalan sudah melonjak di kalangan siswa sekolah dasar yang mana terjadinya kekerasan dan vandalisme, tidak bisa menghormati yang lebih tua, perilaku merusak diri sendiri serta berbuat curang/berbohong. Kenakalan seperti ini harus segera diantisipasi oleh aspek pendidikan serta oleh pihak orang tua. Semisalkan tanpa campur tangan pendidikan maupun penasehat seperti guru dan orang tua, situasi tersebut kemungkinan akan terus menerus.¹

Pada saat ini, masyarakat dibenturkan dengan krisis akut kehilangan karakter, seperti entropi nilai dan negativism. Dalam perkembangan karakter masyarakat menentukan kualitas tertentu yang mana digunakan untuk kelangsungan hidup masyarakat yang layak untuk dijalani. Dalam kualitas tertentu mungkin berhubungan dengan diri sendiri dan dalam kaitannya dengan masyarakat lain. Oleh karena itu, pendidikan memainkan peran yang sangat signifikan guna memperoleh sikap dan perilaku. Salah satu manfaat dari mengkonsumsi pendidikan ialah untuk memperoleh kecakapan dalam sikap maupun perilaku dalam berkarakter.

¹ Hutagalung, Stimson, and Rolyana Ferinia. "Pengaruh dekadensi moral terhadap pendidikan karakter dan bimbingan konseling pada siswa Kristen." *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 7.1 (2021): 178-194.hlm, 3.

Selain itu, masa siswa sekolah dasar sudah akrab dengan masa yang penuh kesukaraan. Pasalnya bukan hanya kesukaraan bagi individu tersebut, melainkan bagi semua kalangan baik itu orang tua, masyarakat, teman sebaya, ataupun remaja. Hal tersebut mengakibatkan individu yang bersangkutan di benturkan dengan keadaan yang membingungkan, karena dalam sisi lain mereka masih anak-anak, dan disisi lain mereka harus dapat menerima perkembangan zaman yang yang sulit dihindarkan.

Masyarakat berharap setiap individu berperilaku sesuai norma-norma serta nilai-nilai yang sudah menjadi ketetapan. Seperti contoh dalam berakhlak yaitu mempunyai sifat yang mulia, beradab, sikap simpati, saling tolong menolong, terbuka dalam kehidupan sosial dimana jika terdapat orang yang membutuhkan bantuan, harus mengerti peran layaknya siswa, dan mampu berorientasi di kala nanti. Selain itu, tugas siswa sekolah dasar harus patuh terhadap orang tua serta dapat menghargai orang yang lebih tua dari umur mereka. Akan tetapi, akibat pengaruh perkembangan zaman atau teknologi dan informasi yang canggih, tidak menutup kemungkinan siswa sekolah dasar dengan minimnya ideologi dapat terperosok ke dalam titik negatif teknologi dan informasi.

Sikap siswa sekolah dasar mulai didominasi oleh budaya luar yang kurang pantas dengan nilai-nilai serta kultur di masyarakat lokal. Sikap anti sosialisasi dan individualis selalu transparan dalam aktifitas siswa sekolah dasar tersebut. Perilaku-perilaku yang tidak wajar mulai diperlihatkan di lingkungan yang dia diami, baik ketidak wajaran di dalam tindakan maupun lisan. Kenakalan pada kalangan siswa sekolah dasar saat ini sungguh sangat mengkhawatirkan. Terlebih pada moral siswa

sekolah dasar yang semestinya beradab maupun bersikap selayaknya siswa yang berpendidikan.

Problematika sisi lain dari aspek perkembangan teknologi yang dapat ditimbulkan akibat terlalu lama menerima media, di dominasi oleh pelajar khususnya siswa sekolah dasar yang berbuntut pada kuranya komunikasi di dunia nyata serta menjadi individu yang tidak sesuai norma. Meskipun pada ketentuannya teknologi dan informasi dibangun untuk mempermudah interaksi dengan jarak yang tidak terbatas. Seperti wujud konkrit yang dapat kita rasakan yaitu ketika kita ingin tahu kabar orang tua atau teman dengan interval jauh maka dapat menggunakan smartphone yang di timbulkan oleh kemajuan IPTEK. Kegiatan komunikasi yang seharusnya dibina guna mempererat tali silaturahmi sesama lawan bicaranya, namun kali ini digunakan guna berkomunikasi di dunia maya yaitu game online dimana terdapat fitur saling interaksi layaknya dunia nyata yang tidak terbatas.

Perilaku yang tidak wajar juga dilakukan ketika berkumpul dan bercengkrama dengan teman sebayanya baik teman baru atau teman lama, jalinan interaksi sosial yang diharapkan oleh orang tua maupun masyarakat tidak terjadi dengan baik. Pasanya hamper setiap waktu yang dihabiskan dalam berkumpul dipakai untuk bermain game online. Dari hal tersebut menjadi budaya dan gaya baru siswa sekolah dasar dalam kegiatan aktivitasnya. Tidak hanya di dalam tindakan siswa sekolah dasar mampu belajar hal hal baru dari segi lisannya, yang mana dalam berkomentar di media game online tidak dapat di kontrol. Beranjak dari hal tersebut timbul dampak yang tidak bisa dibendung yaitu dalam pola interaksi secara lisan di ruang lingkup bermainnya lebih tepatnya di dalam game online. Mereka dalam

etika berkomentar di game online maupun secara nyata tidak dapat terkontrol. Seperti halnya banyak kata yang keluar dari mulutnya tidak senonoh dari pengguna yang menimbulkan ketidaksopanan dalam berinteraksi.

Sebagaimana daripada hal tersebut siswa sekolah dasar harus aktif dalam memunculkan potensi pada dirinya untuk mengklaim kemampuan spiritual keagamaan, pengontrolan diri, personalitas, kemampuan berpikir, budi pekerti serta kreativitas yang dibutuhkan pada dirinya, serta lingkungannya. Namun, bermacam problematika yang dirasakan siswa sekolah dasar ini terkadang tidak dianggap atau tidak disinggung oleh keluarga, problematika pada siswa tersebut dibiarkan begitu saja tanpa adanya pengawasan dari pihak yang seharusnya mengarahkan. Apalagi saat ini siswa sekolah dasar dengan mudahnya mengakses game online yang dapat memicu adanya penemuan-penemuan baru dari apa yang dimainkannya baik itu hal negatif maupun hal positif yang dia temukan di game online tersebut. Beranjak dari fenomena ini pencegahan dari orangtua maupun dari guru yang bersangkutan sangat perlu guna mencegah sikap dan perilaku yang tidak diinginkan. Adapun pencegahan kenakalan yang dialami oleh siswa yaitu melalui keluarga maupun pendidikan dengan cara meningkatkan potensi pada diri siswa tersebut serta memfasilitasi mereka secara terstruktur dan terencana guna mencapai standar eksper personalitas.²

² Suhardi, Suhardi. *Faktor Penyebab Kenakalan Siswa dan Upaya Mengatasinya di Madrasah Tsanawiyah Bolaromang Kec. Tombolo Pao Kab. Gowa*. Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2010.

Kenakalan yang mana telah di perlihatkan oleh sebagian besar siswa sekolah dasar dimana siswa tersebut adalah pondasi awal bagi bangsa kita serta harapan masa depan Negara kita. Meskipun tidak menjamin kelangsungan hidupnya, namun menjadi salah satu hal yang sangat disayangkan serta bisa jadi mencoreng kredibilitas. Siswa sekolahan seharusnya memperlihatkan tindakan atau sikap yang memampangkan budi pekerti, malah sebaliknya menampakan tingkah serta pola sikap yang bertentangan.

Perilaku tersebut sudah menjadi indikator dimana telah terjadinya kemerosotan moral di kalangan siswa sekolah dasar. Tidak lain dan tidak bukan perkembangan teknologi menjadi salah satu variabel yang mana kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sulit terkontrol serta lemahnya karakter individu dalam menyaring informasi-informasi yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi. Selain itu, media yang hanya mengutamakan keuntungan serta mengembangkan fitur-fitur yang ada di dalamnya hanya untuk menarik individu untuk memainkannya. Beranjak dari perkembangan teknologi siswa sekolah dasar semakin lemah serta ceroboh dalam menyerap segala hal yang dia mainkan, terutama dalam bertutur kata dalam memainkan media yang digunakan.³

Pada dasarnya perkembangan media saat ini tidak hanya dibuat sebagai media rekreasi semata, akan tetapi sudah menjelma sebagai kebutuhan. Permasalahan kenakalan yang timbul adalah tidak semua pengguna media sosial dapat memfilter fitur-fitur secara bijak. Pasalnya media sosial banyak interaksi di dalamnya yang

³ Taulabi, Imam, and Bustomi Mustofa. "Dekadensi Moral Siswa Dan Penanggulangan Melalui Pendidikan Karakter." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 30.1 (2019)

mana memicu kita ingin berdebat dengan apa yang kita lihat, serta banyak kalangan siswa sekolah dasar yang masih lugu dan polos berinteraksi baik itu via suara maupun ketikan dengan lawan bicara yang umurnya diatas mereka yang mengerti hal-hal yang seharusnya tidak diketahui anak sekolah dasar. Dimana siswa sekolah dasar yang belum dikatakan matang secara psikis, akan mencerna mentah-mentah apa yang dia dapat serta apa yang dia serap kemudian mempraktekannya. Hal tersebut menjadi salah satu gejala awal kenakalan yang dialami siswa sekolah dasar.

Dalam berperilaku siswa sekolah dasar sudah tidak mengenal status sosial. Dimana siswa sekolah dasar mengalami kenakalan yang timbul karena adanya pergerakan karakter yang tadinya masih dalam gengagaman orang tua maupun guru dalam ranah pendidikan, sementara sekarang siswa sekolah dasar terpengaruh oleh perkembangan teknologi sehingga moral positif siswa sekolah dasar menjadi luntur, dan beraloh ke pembentukan moral yang ditimbulkan di dunia media nya sendiri. selain itu, maraknya game online membuat siswa sekolah dasar hilang kendali dari arahan orang tua maupun pendidikan yang mana sindividu mengacu pada hobi mereka.

Kenakalan yang sedang terjadi saat ini dikalangan siswa SD tidak hanya terjadi di salah satu lingkungan melainkan di berbagai daerah sudah terkena virus kenakalan akibat perkembangan teknologi. Fenomena ini tidak hanya dapat kita rasakan secara langsung melainkan kita bisa melihat di berbagai situs berita baik itu koran, televisi, media sosial, dll. Moral yang tidak diharapkan oleh orang tua maupun guru dalam sikap maupun perilaku anak ataupun siswanya ini banyak terjadi secara praktik diluar rumah dan ranah pendidikan.

Kenakalan pada siswa sekolah dasar tersebut mengakibatkan turunnya moral siswa itu sendiri. Moral sendiri mempunyai kedudukan yang sangat penting pasalnya dalam melakoni kehidupan harus patuh serta disiplin dalam norma-norma, nilai-nilai, sistem-sistem adat istiadat, undang-undang, dan hukum, baik itu yang telah ditentukan atas ketentuan sekelompok individu bahkan yang tercipta dari kaidah tuhan (wahyu). Dalam tindakan moral individu melakukan keputusan dan perasaan moral ke dalam sikap nyata. Artinya individu mampu membentuk karakter moral yang di dapatkan dari media sosial yang mana apa yang individu itu dapatkan diterapkan di kehidupan nyata.

Pada fenomena kali ini kenakalan individu yang diakibatkan oleh perkembangan zaman yang mana pesatnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin tidak terbendung. Dimana terdapat sebuah wujud game online yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi dalam era globalisasi masa kini. Mayoritas kalangan orang telah mengakses game online.⁴ Hal tersebut dikarenakan mudahnya buat mengakses game online, sekedar membutuhkan sebuah PC (Personal Computer) bahkan SmartPhone yang terhubung menggunakan jaringan internet. Game online sendiri menjadi salah satu fitur yang dapat merubah segala aspek kehidupan dimana orang-orang dapat memainkan fitur tersebut yang mana telah merambat kepada kalangan anak sekolah dasar. Game online mampu dimainkan di berbagai lingkungan baik itu lingkungan kota maupun pedesaan.

⁴ Listari, Lasmida. "Dekadensi Moral Remaja (Upaya Pembinaan Moral Oleh Keluarga Dan Sekolah)." *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 12.1 (2021)

Bermain game online tidak hanya dilakukan di warnet untuk saat ini game online dapat dimainkan dimana dan kapan saja hanya bermodalkan smartphone dari berbagai merk. Dengan hal ini setiap individu dimanjakan dengan adanya game online. Berbicara mengenai game online Indonesia merupakan Negara yang mayoritas masyarakatnya terkhusus para siswa sekolah dasar meminati game online. Maraknya game online ini membuat siswa sekolah dasar terdorong untuk bermain game setiap saat, secara dalam dua tahun kebelakang situasi pandemic covid-19 melonjak tinggi yang mengharuskan aktivitas dilakukan dirumah, khawatiran inilah yang timbul dari beberapa orang tua. Dimana anak sekolah dasar bermain game online dengan beberapa teman baru yang di dapatkan dari berbagai daerah dengan moral dan etika yang berbeda-beda. Dengan ini pembentukan karakter anak sekolah dasar tidak hanya dilakukan oleh faktor eksternal yang mana diantaranya yaitu ooleh orang tua, dan guru melainkan dibentuk oleh faktor internal yaitu diri sendiri dengan melunturkan pembentukan karakter oleh orang tua dan guru.⁵

Fenomena ini menjadi titik awal masalah yang mana karakter pada moral siswa sekolah dasar yang tidak diharapkan oleh keluarga. Keluarga sendiri mengharapkan anaknya bertutur bahasa sopan santun, bertindak layaknya anak sekolah dasar serta hal yang berbau kedewasaan tidak patut untuk di ketahui. Namun, pada kali ini anak sekolah dasar menjadi liar dalam lisan maupun tindakannya baik itu terhadap teman sebaya ataupun orang dewasa. Dimana yang melatarbelakangi anak sekolah dasar

⁵ Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3.2 (2020)

berbuat yang tidak sepatutnya berawal dari game online dimana mereka berteman dan bermain game online itu tidak mengenal batas usia serta tidak mengenal status orang itu. Oleh karena itu, dalam interaksi antara anak sekolah dasar dengan teman virtulnya itu tidak dibatasi dalam ruang hobinya. Secara orang tua tidak memperhatikan ruang gerak anaknya dalam bersosialisasi di dunia game mereka yang menimbulkan kebebasan bagi mereka dalam berbahasa maupun bertindak yang menurut mereka hal wajar.

Keberadaan kenakalan anak sekolah dasar yang tepatnya Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Salopa masih terbilang gagal teknologi. Pasaunya SDN 2 Salopa secara geografis berada di wilayah 50% kawasan pedesaan yang mana mayoritas masyarakatnya bertani dan berkebun. Namun, pada saat ini kalangan siswa sekolah dasar sudah beranjak pada pemahaman akan perkembangan teknologi. Berdasarkan observasi di lapangan perubahan sosial pada siswa sekolah dasar pasca perkembangan teknologi tepatnya game online di Desa Mandalaguna, Kecamatan Salopa, Kabupaten Tasikmalaya semakin banyak siswa yang ketergantungan pada game online dari pada bersosialisasi dengan keluarga, ataupun lebih cenderung menyendiri dengan keasyikan memainkan game online tersebut. Siswa yang ketergantungan game online, rela menguras waktunya hanya untuk memainkan dan memusatkan pikirannya dengan game didepan smartponenya. Pemain lain yang ada di dunia game nya bagaikan nyata dan berlawanan langsung satu sama lain. Meskipun game online sangat ciamik buat dimainkan oleh para kalangan anak didik Sekolah Dasar namun mampu menimbulkan ketidakbaikan dalam bertutur kata atau bertindak selayaknya yang mereka mau tanpa

mementingkan adab dan norma layaknya siswa sekolah dasar. Adanya dekdensi pasca perkembangan teknologi sangat terlihat dari segi moral pada siswa sekolah dasar. Karena tidak berbanding lurus ketika moral siswa sekolah dasar yang gagal teknologi dengan hafal teknologi. Dimana mayoritas siswa sekolah dasar sekarang mempunyai smartphone yang lain tidak bukan digunakan untuk mengakses game online. Dengan berbagai jenis game online anak sekolah dasar memiliki banyak pengaruh dari luar yang berbenturan dengan moral yang diterapkan oleh orang tua maupun guru.

Untuk menganalisis permasalahan kenakalan pasca perkembangan teknologi tepatnya keberadaan game online, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam serta mengulas bagaimana kenakalan siswa sekolah dasar dalam penelitiannya yang berjudul *“Kenakalan Siswa Sekolah Dasar Pasca Perkembangan Game Online Di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya”*

1.2. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Lunturnya moral pada siswa SDN 2 Salopa
2. Transformasi karakter siswa sekolah dasar di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya
3. Pergeseran peran pada siswa SDN 2 Salopa
4. kata sehari-hari Adanya perubahan pola perilaku siswa sekolah dasar dalam segi bertutur

1.3. Rumusan Penelitian

Untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan diatas maka dirumuskan dalam rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana bentuk kenakalan pada siswa SDN 2 Salopa di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya pasca mengenal game online ?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam menghadapi kenakalan pada siswa sekolah dasar setelah adanya game online?
3. Apa penyebab siswa SDN 2 Salopa di desa Mandalaguna bermain game online?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum pada penelitian ini ialah guna mengetahui dekadensi moral yang terjadi pasca adanya game online di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk kenakalan siswa SDN 2 Salopa di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya pasca mengenal game online?
2. Untuk mengetahui upaya orang tua dalam menghadapi dekadensi pada siswa sekolah dasar setelah adanya game online?
3. Untuk Mengetahui penyebab siswa SDN 2 Salopa di desa Mandalaguna bermain game online?

1.5. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa aspek yang bisa dilihat berguna baik secara akademis maupun praktis dengan mengangkat penelitian ini diantaranya:

1.5.1 Secara Akademis (Teoritis)

Secara Akademis (Teoritis), hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman serta pengembangan di dalam teori dan analisisnya. Serta untuk referensi di masa yang akan datang bagi peminat tinggi dikalangan masyarakat luas dan memiliki potensi besar dan gambaran untuk orang banyak dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan tolak ukur untuk penelitian yang akan datang secara mengakar terutama mengenai dekadensi moral.

1.5.2 Secara Praktis

Dalam penelitian ini, selain mempunyai manfaat akademis (teoritis) penelitian ini memaparkan manfaat praktis diantaranya :

1. Bagi Penulis

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa meningkatkan pemahaman dan ilmu pengetahuan sekaligus menjadi media pembelajaran dalam menerapkan pemahaman tentang Ilmu Sosial secara luas serta mendalami pemahaman lagi terkait transisi yang terdapat di lingkungan masyarakat. Serta tidak lupa untuk melengkapi syarat dalam memperoleh gelar strata (S1) dalam bidang Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung.

2. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat umumnya bagi pihak masyarakat lokal serta pemerintahan baik pusat maupun daerah, dengan bertujuan

mengeksplorasi berbagai bentuk pemerosotan yang terjadi di dalam masyarakat yang mana menjadikan titik awal karakteristik keperibadian masyarakat itu sendiri. Dengan hal itu, dapat memahami segala bentuk perubahan sosial akibat kemajuan teknologi yang terjadi di masyarakat yang datang dari segi internal maupun eksternal dengan menghasilkan suatu pemahaman tentang perubahan sosial.

1.6. Kerangka Pemikiran

Beranjak dari latar belakang di atas yang telah dipaparkan, bahwasannya dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam sikap dan perilaku siswa sekolah dasar negeri 2 Salopa mengalami perubahan dimana terdapat beberapa aspek dalam interaksi antar teman sebaya maupun teman yang jauh dari umur mereka. Fenomena ini berawal dari perkembangan teknologi yang mana adanya keberadaan game online yang mulai menutupi ruang gerak serta ruang komunikasi setiap individu. Perubahan pada siswa sekolah dasar tidak dapat dibendung dengan waktu yang cukup singkat pasalnya setiap individu memegang peranan masing –masing dalam ranah bermainnya, sehingga semakin game nya berkembang semakin juga menyerap apa yang ada di dunia virtualnya mereka.

Dewasa ini mayoritas orang lebih mengedepankan kebutuhan finansial serta kesenangan duniawi sehingga tidak heran kebanyakan orang yang tidak mengindahkan moral dan mengesampingkan budi pekerti, serta tata karma. Sikap dan perilaku individu akan terpola dari pondasi awal ajaran serta pendidikannya semenjak kecil, sehingga apa yang telah menjadi konsumsi penglihatannya serta pendengarannya tentang cara berinteraksi akan dicontoh dan bisa dapat menjadi mungkin dalam hal kebiasaannya, bahkan dalam kebiasaan individu dapat

membentuk karakter individu itu sendiri jika dilakukan secara kontinu. Hal tersebut menjadi titik tolak terjadinya kenakalan, yang mana kebiasaan buruk dari konsumsi perkembangan teknologi yang diserap akan mempengaruhi perilaku individu di kemudian hari.

Kenakalan yang sedang terjadi pada dasarnya yaitu suatu metode yang berkala, ini menandakan bahwasannya mayoritas masyarakat baik individu maupun kelompok kenyataannya akan mengalami perubahan sosial dengan berjalannya waktu serta berkembangnya teknologi. Kenakalan terjadi karena adanya perubahan komposisi dalam sebuah informasi yang di dapat, dimana informasi yang di dapat berupa transisi yang tidak mencolok atau tidak memperlihatkan nadanya suatu perubahan yang terjadi di individu itu sendiri. Selain itu, perubahan juga terjadi dapat berefek kepada masyarakat luas maupun terbatas.

Disamping itu kenakalan merupakan kasus yang tidak dapat dihindarkan. Palsunya kurang ada segala hal yang tidak bisa berubah terkecuali kehadiran perubahan itu sendiri. Beranjak dari Perubahan moral siswa sekolah dasar dapat dikatakan suatu perubahan yang tidak diinginkan oleh ketetapan moral yang sudah diterapkan di masa kecil siswa tersebut. Pada penelitian ini sikap dan perilaku moral siswa sekolah dasar mengalami perubahan serta penyimpangan. Moral sendiri menurut (Rogers & Baron, dalam Martini, 1995) ialah aspek keperibadian yang diperlukan individu dalam hubungannya dengan aktivitas sosial secara seimbang, selaras, serta adil. Perilaku moral ini dibutuhkan guna terciptanya kehidupan yang tenang penuh keseimbangan, keharmonisan, serta kedisiplinan.

Pada penelitian kali ini di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya yang mana merupakan wilayah pedesaan dengan mayoritas masyarakatnya bersektor agraris. Namun, di Desa mandalaguna kebanyakan anak-anak sudah mengenal dunia internet serta teknologi dalam hal berkomunikasi. Dilihat dari kacamata masyarakat baik siswa sekolah dasar maupun remaja sudah berdominan pada hobi mereka dimana setiap penjuru lingkungan adanya perkumplan anak-anak sekolah dasar yang mana mereka bermain game online. Beranjak dari hal tersebut menjadi titik awal terjadinya kenakalan dimana pada perubahan sosial anak tersebut yang dapat diketahui secara kontras melalui interaksi mereka baik secara lisan maupun tindakan yang tidak wajar.

Kenakalan siswa sekolah dasar bisa pastikan arah dan bentuk transisi perubahannya. Arah perubahan sosial pada moral siswa sekolah dasar dapat menentukan pengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa tersebut, sedangkan bentuk perubahan sosial siswa sekolah dasar dapat mengidentifikasi pada perubahan sosial moral dan etika di masyarakat yang dapat terjadi di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

Teori perubahan sosial pemikiran oleh Gillin dan Gillin yakni teori utama yang mana akan dijadikan selaku bahan analisis kenakalan pada siswa sekolah dasar pasca perkembangan game online di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya. Dalam teorinya, Gillin dan Gillin memandang bahwasannya perubahan sosial merupakan bentuk alterasi dari harapan hidup, yang diakibatkan oleh salah satu variabel dari perubahan-perubahan keadaan geografis,

kultur material, struktur penduduk, pemikiran, ataupun karena terdapat difusi maupun penemuan-penemuan baru yang ada di masyarakat tersebut.

Perubahan sosial sendiri ialah salah satu aspek yang selalu ditemui oleh masyarakat. Perubahan sosial dapat terjadi akibat muncul aspek baru maupun terdapat anggapan bahwasannya hal yang sudah dijalani kurang bermanfaat lagi. Selain itu, pemikiran dan keperluan manusia yang tidak terbatas sehingga melahirkan suatu perubahan baru guna mendapatkan kebutuhan tersebut. Perubahan sosial dalam masyarakat tidak selalu selaras. Hal tersebut diakibatkan terdapat masyarakat yang menjalani perubahan yang pesat dibandingkan dari masyarakat lain. Perubahan pada masyarakat akan selalu bergerak mengikuti perkembangan zaman, beradaptasi di keadaan tertentu dan mengalami perubahan di berbagai dimensi.

Berbagai kenakalan yang ditimbulkan oleh perubahan sosial pada siswa sekolah dasar di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya saling menampakan dimana pasca perkembangan game online siswa sekolah dasar hanya berfokus pada teman virtual dan teman mainnya. Dari hal ini menjadi suatu masalah bagi orang tuanya maupun masyarakat. Munculnya game online tidak hanya berdampak bagi pembentukan karakter individu secara mendasar, tetapi juga mengarah pada moral dan etika individu tersebut. Proses ini berlangsung secara berkelanjutan yang dapat melibatkan siswa sekolah dasar yang dapat meluas dan tidak menutup kemungkinan keseimbangan moral dan etika suatu daerah tersebut akan terpengaruhi.

Selain teori perubahan sosial yang dikemukakan oleh Gillin dan Gillin pada penelitian ini menambahkan juga teori tindakan sosial dari Max Weber. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kenakalan siswa terjadi karena hasil dari suatu proses interaksi dari keluarga dan teman sebaya yang tidak sempurna, dimana keluarga merupakan agen sosialisasi pertama yang akan diterima oleh siswa sebelum siswa bersosialisasi diluar keluarga yaitu teman sebaya. Teman sebaya merupakan tempat bersosialisasi sebagai proses siswa menjalin hubungan yang baru dengan orang lain diluar hubungannya dengan keluarga yang terlepas dari tindakan instrumental (zwerk rational) merupakan tindakan sosial yang dilakukan seseorang didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya. Tindakan afeksi atau tindakan yang dipengaruhi emosi (affectual action) merupakan tindakan yang didasarkan pada sentiment atau emosi yang dimiliki oleh seseorang.

Jika dikaitkan dengan teori tindakan yang dikemukakan oleh Max Weber, tindakan yang dilakukan oleh siswa tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Weber dalam teorinya yang menyatakan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia dapat didasarkan oleh pertimbangan- pertimbangan dan merupakan suatu pilihan dengan penuh kesadaran yang berhubungan dengan tujuan dari tindakan tersebut dan tersedianya alat untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya dan data pula didasarkan oleh perasaan sentiment atau emosi yang dimiliki oleh seseorang. Maka dalam hal ini termasuk dalam tindakan instrumental dan tindakan afeksi yang merupakan tindakan rasional dan nonrasional.

Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DIATI
Gambar 1.1 Skema Konseptual