

MERESTORASI INTERAKSI SOSIAL PADA ERA TEKNOLOGI MELALUI PENDIDIKAN JASMANI & OLAHRAGA

Aang Ghunaifi

(Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang)

aangghunaifi@gmail.com

Abstrak : Perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dalam melakukan segala aktivitas dengan perkembangan teknologi tersebut. Hasil survei dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) menyebutkan bahwa 43,70% penonton televisi pada usia 15-25 tahun dan 16,67% pada usia 41-50 tahun. Selanjutnya hasil survei dari Kemkominfo (Kementerian Informasi dan Komunikasi) Republik Indonesia memberikan penjelasan bahwa pengguna internet pada usia 16-25 tahun sebesar 38,91% pada usia 56-65 dengan persentase 10,02%. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dipahami bahwa remaja memiliki aktivitas sangat tinggi pada saat menonton televisi dan dalam menggunakan internet. Namun di sisi lain perkembangan teknologi juga berdampak negatif pada dimensi interaksi sosial dalam masyarakat dalam skala besar. Restorasi (pemulihan) terhadap kurangnya interaksi sosial yang sehat Pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi solusi dalam merestorasi interaksi sosial yang negatif dalam era digital pada kalangan remaja saat ini. Menciptakan lingkungan yang positif melalui pendidikan jasmani dan olahraga merupakan alternatif yang disajikan.

Kata kunci: restorasi, remaja, televisi, internet, pendidikan jasmani & olahraga

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan masa perkembangan teknologi secara pesat, hal ini memudahkan manusia dalam beraktivitas maupun berkomunikasi. Kecepatan dalam transfer informasi menjangkau berbagai wilayah di seluruh dunia. Manusia membutuhkan manusia lain dalam menjalani kehidupannya, sehingga terjadilah interaksi diantara manusia tersebut. Menurut Luthans (2005:313) syarat interaksi sosial salah satunya adalah adanya komunikasi. Saat ini komunikasi mengalami peningkatan kualitas dalam berbagai bentuk, tidak hanya suara tapi juga berbentuk video secara *live*, melalui aplikasi-aplikasi canggih maupun yang dikemas lewat televisi. Namun perkembangan teknologi yang semakin memudahkan manusia tersebut diiringi pula dengan hal-hal yang membawa dampak negatif.

Hasil survei dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) pada tahun 2015 menghasilkan bahwa 43,70% penonton televisi pada usia 15-25 tahun dan 16,67% pada usia 41-50 tahun. Selanjutnya hasil survei dari Kemkominfo Republik

Indonesia (2014:24) memberikan penjelasan bahwa pengguna internet pada usia 16-25 tahun sebesar 38,91% pada usia 56-65 dengan persentase 10,02%. Hasil survei tersebut dapat dipahami bahwa remaja memiliki aktivitas sangat tinggi pada saat menonton televisi dan dalam menggunakan internet. Fenomena tersebut dikarenakan mereka menemukan berbagai informasi dalam acara-acara yang ada di televisi maupun di dalam jaringan melalui telepon genggam atau laptop. Hal ini merupakan suatu kewajaran dimana remaja memasuki fase menemukan jati diri dan memiliki keingintahuan yang tinggi. Yusuf (2004:209) menjelaskan bahwa remaja sebagai seorang individu yang sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi (*on becoming*), yaitu berkembang kearah kematangan atau kemandirian.

Berdasarkan penelitian Robertson, dkk (2013:439) memaparkan bahwa seorang dewasa yang telah menghabiskan lebih banyak waktu untuk menonton televisi selama masa kanak-kanak dan remaja memiliki diagnosis gangguan kepribadian antisosial, dan sifat-sifat kepribadian yang agresif lebih mungkin terkena resiko mendapatkan hukuman pidana dibandingkan dengan mereka yang kurang melihat televisi. Selanjutnya dalam penelitian Cardak (2013:137) yang menjelaskan mengenai dampak negatif penggunaan internet dapat berpengaruh terhadap psikologis individu yaitu menimbulkan perasaan kesepian, mengurangi kontrol diri, dan kenyamanan sosial.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan pada era digital saat ini dalam golongan remaja sangatlah penting menjadi sorotan yaitu perlunya diadakan restorasi (pemulihan) terhadap kurangnya interaksi sosial yang sehat. Pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi solusi dalam merestorasi interaksi sosial yang negatif dalam era digital pada kalangan remaja saat ini. Menciptakan lingkungan yang positif melalui pendidikan jasmani dan olahraga merupakan alternatif yang disajikan. Pada penelitian Wallhead, dkk (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani mengembangkan ikatan sosial di antara siswa. Wallhead & Sullivan (2005) berkesimpulan bahwa olahraga berbasis pendidikan jasmani memiliki potensi untuk memberikan kesempatan untuk interaksi interpersonal dan pengembangan ikatan sosial dengan orang lain secara signifikan.

PEMBAHASAN

Pada abad 21 saat ini perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dalam melakukan segala aktivitas dengan perkembangan teknologi tersebut, namun di sisi lain perkembangan teknologi juga berdampak negatif pada dimensi interaksi sosial dalam masyarakat dalam skala besar. Beberapa bentuk teknologi yang berkembang tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

Televisi dilihat dari asal kata *tele* dan *vision*, yang secara harfiah dapat berarti sebagai visualisasi dari sebuah objek yang jauh (Comstock dkk, 1978:5). Menurut Halim (2013:2) televisi merupakan media komunikasi yang menjadi kebutuhan masyarakat saat ini dikarenakan televisi menjadi salah satu media atau sarana komunikasi jarak jauh yang sangat mudah didapat dan diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Hampir semua keluarga di dunia mempunyai televisi di rumahnya. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Halim (2013:3) bahwa di abad 21 ini setiap stasiun televisi berlomba-lomba terutama dalam menampilkan konten acara-acara yang beragam dan jangkauan acara tersebut tidak hanya berskala nasional namun juga internasional.

Penikmat televisi menjangkau semua usia, termasuk remaja. Monks dkk (2006:261) menyebutkan bahwa masa remaja memiliki tingkat keterbukaan yang tinggi terhadap hal-hal yang baru dalam upaya pencarian jati diri. Tidak hanya dampak positif sebagai hiburan dan sumber informasi yang menampilkan kondisi dari berbagai tempat, televisi saat ini juga memberikan dampak negatif. Hasil survei yang dilakukan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) pada tahun 2015 ditemukan bahwa kualitas program acara televisi di Indonesia secara keseluruhan mendapatkan indeks penilaian 3, 25, angka tersebut memperlihatkan secara umum kualitas program acara televisi di Indonesia masih di bawah standar kualitas yang ditetapkan KPI. Stasiun televisi saat ini berorientasi pada keuntungan semata, tidak berorientasi pada pemberian tayangan yang edukatif. Halim (2013:53) menjelaskan bahwa masyarakat dipandang sebagai komoditas yang ditawarkan kepada pengiklan, karena keberadaan penonton itu memperlihatkan segmentasi, target, dan *positioning* sebuah kegiatan pemasaran. Remaja sebagai *market* yang besar bagi media televisi dalam meningkatkan pemasaran produk pengiklan namun hal tersebut juga bisa memberikan dampak negatif pada remaja itu sendiri.

Penelitian Robertson, dkk (2013:439) memaparkan bahwa seorang dewasa yang telah menghabiskan lebih banyak waktu untuk menonton televisi selama masa kanak-kanak dan remaja memiliki diagnosis gangguan kepribadian antisosial, dan sifat-sifat kepribadian yang lebih agresif lebih mungkin terkena resiko mendapatkan hukuman pidana dibandingkan dengan mereka yang kurang melihat televisi. Hal tersebut terjadi dikarenakan orientasi remaja terpusat pada televisi sebagai penyaji berbagai peran, nilai, dan bentuk sosial. Remaja pada masanya akan meniru apa yang dinamakan *trend* yang ditampilkan oleh stasiun televisi termasuk diantaranya cara berpakaian, berbicara, bertingkah laku, dan gaya hidup lainnya. Hal ini dijelaskan oleh Peterson & Peters (1983:81) remaja belajar arti simbolis dan ekspektasi dengan mengobservasi gaya hidup dari karakter yang terdapat pada televisi. Jika program yang terdapat pada televisi tidak memiliki arti edukatif dan membawa pesan negatif maka, remaja sebagai penonton dapat

melakukan peniruan perilaku yang tidak tepat ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Pada harian *online* republika.co.id (13/05/2013) menyebutkan pakar kriminologi Universitas Hasanuddin, Prof. Aswanto menilai, aksi kekerasan yang dilakukan kelompok remaja alias geng motor yang masih duduk di bangku SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), banyak meniru tayangan kekerasan lewat televisi sehingga mengakibatkan luka parah, hal ini terungkap setelah tertangkapnya perilaku kekerasan geng motor di Makassar.

Perilaku remaja berupa kekerasan secara berkelompok (geng motor) tersebut merupakan bentuk internalisasi tayangan televisi yang ditontonnya. Comstock, dkk (1978: 394) menjelaskan tiga kondisi yang menimbulkan munculnya perilaku peniruan tayangan televisi, yaitu: *antecedent condition* (kondisi yang mendahului), *intervening condition* (kondisi intervensi), dan *contingent condition* (kondisi kontingen). Pada peristiwa menonton tayangan televisi merupakan *antecedent condition*, kemudian terjadi internalisasi pemikiran oleh siswa mengenai geng dan kekerasan sebagai bentuk pergaulan (*intervening condition*), dimana hal tersebut terjadi berkali-kali (*contingent condition*) sehingga muncullah perilaku kekerasan geng motor.

Perilaku kekerasan yang dilakukan geng motor yang beranggotakan siswa SMP dan SMA tersebut merupakan bentuk interaksi sosial disasosiatif yaitu berupa pertentangan dikarenakan adanya bentuk aktivitas menekan dan menganiaya individu atau kelompok geng motor lain. Soekanto (1969:220) menjelaskan pertentangan adalah suatu proses sosial dimana orang perorangan atau kelompok manusia berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman/kekerasan.

Tayangan televisi dapat berujung pada kekerasan antar remaja sebagai bagian dari kehidupan interaksi sosial mereka dalam masyarakat. Hal ini mengakibatkan kerugian bagi para pelaku dan korban. Tidak hanya fenomena kekerasan sebagai akibat tayangan televisi, namun masih banyak bentuk interaksi disasosiatif lainnya yang dapat menimbulkan efek negatif.

HASIL

Internet merupakan kepanjangan dari *interconnection networking*. Jill & Ellsworth (1997:3) menjelaskan dengan menggunakan media internet dapat menghubungkan orang-perorangan maupun kelompok tidak terbatas tempat dan waktu. Hasil survei pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) mendapati bahwa 1 dari 3 keluarga dan relasi kita adalah pengguna internet, sementara 8 dari 10 menggunakan perangkat *mobile/gadget* untuk mencari informasi melalui internet. Selain itu berdasarkan hasil survei tersebut diperoleh data bahwa pengguna internet yang

tersebar di Jawa sebanyak 28,3%, Sumatera 26,2%, Sulawesi 17,1%, Bali dan Nusa Tenggara 16,2%, kemudian Papua dan Maluku 14,1% juta, serta Kalimantan 16,5% dengan total pengguna internet 88,1 juta orang. Seperti yang dijelaskan pada gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1. Akses Rumah Tangga Terhadap Internet
(Sumber: Kemkominfo, 2015)

Survei oleh Kemkominfo yang tertuang dalam gambar 1.2 memberikan pengetahuan akan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan memiliki persentase yang tinggi dalam penggunaan internet oleh masyarakat. Internet juga sebagai sumber informasi modern yang dapat diakses melalui *gadget* antara lain; *handphone*, laptop, dan sebagainya. Untuk pengguna teknologi sendiri telah merambah semua kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Berikut hasil survei dari Kemkominfo:



Gambar 2. Sebaran Individu Pengguna Internet
(Sumber: Kemkominfo, 2015)

Sesuai dengan gambar 1.2, usia pengguna internet dengan persentase paling besar berada pada usia 16-25 tahun sebesar 38,91% kemudian persentase peling

rendah berada pada usia 56-65 dengan persentase 10,02%. Remaja memiliki aktivitas sangat tinggi dalam menggunakan internet. Mereka menemukan berbagai informasi dalam jaringan tersebut melalui telepon genggam maupun laptop. Hal ini merupakan suatu kewajaran dimana remaja merupakan fase menemukan jati diri, dan memiliki keingintahuan yang tinggi. Yusuf (2004:209) menjelaskan bahwa remaja sebagai seorang individu yang sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi (*on becoming*), yaitu berkembang kearah kematangan atau kemandirian. Seiring dengan proses perkembangan remaja pada era teknologi ini dapat menghasilkan dampak positif maupun negatif yang memengaruhi proses interaksi mereka.

Dampak positif kemajuan teknologi pada aspek sosial remaja berupa efisiensi dan kemudahan dalam berinteraksi dalam bentuk suara, gambar bahkan video, sehingga informasi cepat tersampaikan. Hasil penelitian Cydis (2015:77) menjelaskan bahwa integrasi teknologi menawarkan kesempatan untuk mendukung siswa, meningkatkan keterlibatan dan menciptakan komponen penting dari reformasi dalam pengajaran dan pembelajaran abad dua puluh satu. Penelitian tersebut menyajikan peran teknologi dalam pembelajaran, bagaimana siswa dan guru dapat memperluas pengetahuan, mewujudkan perilaku belajar melalui teknologi *modern*.

Selain dampak positif terdapat pula dampak negatif yang perlu menjadi sorotan khususnya dalam proses interaksi remaja terhadap lingkungan sekitarnya. Interaksi secara langsung mengalami perubahan ketika remaja disibukkan oleh *gadget* yang dimiliki untuk menjelajahi internet. Ketika bersama dengan teman, keluarga maupun orang lain, remaja pada abad 21 ini seringkali menatap *gadget* yang dimilikinya dan dapat mengacuhkan orang di sekitarnya. Toleransi terhadap orang lain berkurang, secara tidak langsung individu juga menarik diri dari lingkungan, perilaku tersebut tergolong dalam kecanduan *gadget*. Berdasarkan penelitian Cardak (2013:137) memaparkan bahwa kecanduan internet berpengaruh terhadap psikologis individu yaitu menimbulkan perasaan kesepian, mengurangi kontrol diri dan kenyamanan sosial. Hal ini diperkuat dengan penelitian oleh Kwon, dkk (2013:2) terhadap remaja yang mengatakan bahwa ketika internet semakin mudah dijangkau melalui *smartphone* oleh remaja, maka pola kecanduan terkait *smartphone* akan terjadi dan kekhawatiran terhadap fenomena tersebut semakin meningkat. Hal tersebut dikarenakan *smartphone* dapat menimbulkan masalah sosial yaitu kurangnya toleransi, penarikan diri dari lingkungan, kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari dan kurangnya kontrol diri.

Remaja sebagai anggota masyarakat dan termasuk dalam makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, sangat penting untuk diadakannya interaksi sosial secara positif, saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara, mendengarkan

dengan seksama, dan seterusnya. Santoso (2009:11) menjelaskan bahwa setiap individu dalam kehidupan harus menjalin interaksi sosial antar individu lain, yang sama-sama hidup dalam satu kelompok. Jika remaja menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mengakses internet dan mengabaikan orang-orang di sekelilingnya maka akan terjadi efek negatif termasuk hubungan dirinya dengan masyarakat sekitar, bahkan antar anggota keluarga. Tapscott (2009:241) menawarkan solusi dalam dunia internet saat ini diperlukan interaksi berkualitas yaitu dengan terlibat dalam kehidupan sehari-hari keluarga dan memprioritaskan menghabiskan waktu yang berkualitas satu sama lain. Hal ini membuktikan pentingnya interaksi sosial positif sebagai suatu kebutuhan penting manusia walaupun terjadinya perubahan era digital.

Dampak negatif perkembangan teknologi khususnya perkembangan televisi dan internet masa kini berupa berkurangnya proses interaksi sosial yang positif, komunikasi dan hubungan sosial yang sehat menimbulkan efek negatif dalam kehidupan masyarakat termasuk remaja. Kepedulian terhadap orang lain, empati, simpati, kerjasama sehat dengan orang lain berkurang berdasarkan pemaparan fenomena sebelumnya.

Pada fenomena yang telah dipaparkan pada era digital saat ini dalam golongan remaja sangatlah penting menjadi sorotan yaitu perlunya diadakan restorasi (pemulihan) terhadap kurangnya interaksi sosial yang sehat. Pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi solusi dalam merestorasi interaksi sosial yang negatif dalam era digital pada kalangan remaja saat ini. Menciptakan lingkungan yang positif melalui pendidikan jasmani dan olahraga merupakan alternatif yang disajikan. Pada penelitian Wallhead, dkk (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani mengembangkan ikatan sosial di antara siswa. Wallhead & Sullivan (2005) berkesimpulan bahwa olahraga berbasis pendidikan jasmani memiliki potensi untuk memberikan kesempatan untuk interaksi interpersonal dan pengembangan ikatan sosial dengan orang lain secara signifikan. O'Donovan (2003) menghasilkan penelitian etnografi yang mengeksplorasi interaksi teman sebaya dan konstruksi remaja dalam keterlibatan sosial selama mengikuti pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani dapat merubah hierarki sosial kelompok dengan cara membentuk struktur sosial seluruh siswa melalui program pendidikan jasmani.

Intervensi yang dilakukan dalam merestorasi interaksi sosial melalui penjas adalah sebagai berikut: setiap individu atau kelompok diberi kesempatan untuk aktif terlibat dalam kegiatan pendidikan jasmani & olahraga, setiap individu atau kelompok merasa dilibatkan dalam kegiatan penyelenggaraan pendidikan jasmani & olahraga, setiap individu atau kelompok sibuk dengan kegiatan yang terkait dengan pendidikan jasmani dan olahraga sehingga di dalamnya bisa terjadi interaksi sosial

yang baik. Menurut Winarno (2012:4) kegiatan pendidikan jasmani & olahraga bisa dijadikan hari Krida sebagai sarana pengembangan karakter bangsa yang di dalamnya terdapat interaksi sosial.

Bentuk program pendidikan jasmani dan olahraga yang berperan dalam merestorasi interaksi sosial negatif pada remaja berlandaskan pada *National Association for Sport and Physical Education* (2011:2) yang mencakup: 1) menunjukkan kompetensi dalam pola keterampilan motorik dan gerakan yang diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik, 2) menunjukkan pemahaman gerakan konsep, prinsip, strategi dan taktik yang berlaku untuk pembelajaran dan kinerja kegiatan fisik, 3) berpartisipasi secara teratur dalam aktivitas fisik, 4) mencapai dan mempertahankan tingkat maksimal kesehatan-kebugaran fisik, 5) Memperagakan perilaku pribadi dan sosial bertanggung jawab dengan menghormati diri dan orang lain dalam pengaturan aktivitas fisik, 6) menilai aktivitas fisik untuk kesehatan, kenikmatan, tantangan, ekspresi diri dan interaksi sosial. Melalui program pendidikan jasmani yang berorientasi pada 6 standar tersebut diharapkan mampu untuk memperbaiki kemampuan interaksi sosial remaja pada era digital.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi di abad 21 ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Sehingga hal tersebut juga berdampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Hal yang perlu digaris bawahi adalah interaksi sosial menjadi variabel penting dalam dampak negatif di abad 21 ini. Penggunaan televisi sebagai sarana informasi, hiburan, atau bahkan sebagai sarana berkumpul dengan individu lain perannya di abad 21 ini sudah mengalami pergeseran kepada arah yang negatif begitu pula dengan penggunaan internet yang seharusnya sangat bisa dipergunakan dengan baik untuk dapat menghubungkan orang-perorangan maupun kelompok tidak terbatas tempat, waktu, dan sebagai sumber informasi untuk memberikan pengetahuan atau wawasan dalam mencapai suatu tujuan juga perannya bergeser ke arah yang negatif. Hal ini perlu dicermati sebagai fenomena yang harus bisa diselesaikan dengan baik supaya dampak negatif tersebut bisa berkurang yang membawa dampak kepada interaksi sosial yang semakin baik nantinya.

Pada fenomena yang telah terjadi pada era digital saat ini restorasi (pemulihan) terhadap kurangnya interaksi sosial yang sehat, pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi solusi dalam merestorasi interaksi sosial yang negatif dalam era digital pada kalangan remaja saat ini. Menciptakan lingkungan yang positif melalui pendidikan jasmani dan olahraga merupakan alternatif yang disajikan. Pada penelitian Wallhead, dkk (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani mengembangkan ikatan sosial di antara siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Çardak, Mehmet. 2013. Psychological Well-Being and Internet Addiction among University Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (2013)*, 12 (3) : 134-141.
- Comstock, G., Chaffe, S., Katzman, N., McCombos, M., and Roberts, D. 1978. *Television and Human Behavior*. New York: Columbia University Press.
- Cydis, S. 2015. Authentic instruction and technology literacy. *Journal of Learning Design (2015)*, 8 (1) : 68-78.
- Jill, H.E. & Ellsworth, M.V. 1997. *Marketing on the Internet* (Pemasaran di Internet). Terjemahan oleh Yulianto: Jakarta: Grasindo.
- Halim, S. 2013. *Postmodifikasi Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Kemkominfo. 2014. *Buku saku survey indicator akses dan penggunaan TIK pada rumah tangga tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Informasi dan Komunikasi.
- Kemkominfo. 2015. *Kemkominfo: Internet Jadi Referensi Utama Mengakses Berita dan Informasi*. (Online), (http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5421/Kemkominfo%3A+Internet+Jadi+Referensi+Utama+Mengakses+Berita+dan+Informasi/0/berita_satker#.VuU3CObjIV), diakses 13 Maret 2016.
- Komisi Penyiaran Indonesia. 2015. *Hasil Survei Kualitas Program Siaran Televisi*. Jakarta: Komisi Penyiaran Indonesia.
- Kwon, M., Kim, D.J., Cho, H., and Yang, S. 2013. The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Journal Pone (2013)*, 8 (12): 1-8.
- Luthans, F. 2005. *Organizational Behavior*. New York: McGraw-Hill.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., Rahayu, S.H. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- National Association for Sport and Physical Education. 2011. *Physical Education is Critical to Educating the Whole Child (Position Statement)*. Reston, VA: Author.
- O'Donovan, T. 2003. A changing culture? Interrogating the dynamics of peer affiliations over the course of a sport education season. *European Physical Education Review*. 9 (3): 237-51.
- Peterson, G. W. & Peters, D. F. 1983. Adolescents Constructions of Sosial Reality: the Impact of Television and Peers. *Journal Youth and Society (1983)*, 15 (1): 67-85

- Republika. co. id. *Aksi Brutal Geng Motor Meniru Tayangan Televisi*. (Online), (<http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/13/05/13/mmpy37-aksi-brutal-geng-motor-meniru-tayangan-televisi>), diakses 21 Maret 2016.
- Robertson, L. A., McAnally, H. M., & Hancox, R. J. 2013. Childhood and Adolescent Television Viewing and Antisocial Behavior in Early Adulthood. *Journal of the American Academy of Pediatrics* (2013), 131 (3): 439-446.
- Soekanto, S. 1969. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Tapscott, D. 2009. *Grown Up Digital*. New York: McGraw-Hill.
- Wallhead, T. L., Garn, A. C., & Vidoni, C. 2013. Sport Education and sosial goals in physical education: relationships with enjoyment, relatedness, and leisure-time physical activity. *Physical Education and Sport Pedagogy Journal*, 18 (4):427-441.
- Wallhead, T., and M. O'Sullivan. 2005. Sport education: Physical education for the new millennium? *Physical Education and Sport Pedagogy. Journal of Sport Education*, 10 (2): 181-210.
- Yusuf, S.L.N. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno, M.E. 2012. *Pengembangan Karkter Bangsa melalui Pendidikan Jasmani & Olahraga*. Artikel yang disajikan dalam pengukuhan guru besar dalam bidang ilmu keolahragaan pada fakultas ilmu keolahragaan. Disampaikan dalam sidang senat terbuka Universitas Negeri Malang. 5 Desember.