

# MEDIA ELEKTRONIK DAN PENGAWASAN ORANG TUA SEBAGAI PENDIDIKAN ANTI KEKERASAN AUD DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI

Yorita Febry Lismanda <sup>1</sup>, Mutiara Sari Dewi <sup>2</sup>, Ika Anggraheni <sup>3</sup>

PGRA, Universitas Islam Malang, Malang <sup>1</sup>

PGRA, Universitas Islam Malang, Malang <sup>2</sup>

PGRA, Universitas Islam Malang, Malang <sup>3</sup>

## Abstrak

Anak usia 4—6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit. Stimulus negatif yang diperoleh anak pada masa itu, membentuk sikap anak di masa yang akan datang. Adanya tontonan Tv, *games*, dan video yang mengandung tindak kekerasan merupakan bentuk stimulus negatif. Data KPAI menunjukkan 78,3% anak usia MI hingga SMA melakukan kekerasan. Salah satu faktor yang menyebabkan, dimungkinkan adanya stimulus negatif yang diperoleh anak sejak dini. Berdasarkan paparan tersebut, prosiding ini membahas alternatif mengatasi kekerasan sejak anak usia 4–6 tahun dari perspektif psikologi.

Pendekatan yang digunakan dalam prosiding ini adalah pendekatan kualitatif. Data berupa fakta banyaknya kekerasan yang dilakukan anak, tontonan di tv, *games*, dan video yang mengandung unsur kekerasan, tahapan perkembangan anak, dan dampak dari tontonan. Data tersebut diambil melalui studi pustaka dari beberapa referensi yang dianalisis dan hasilnya disampaikan secara deskriptif.

Berdasarkan data yang diperoleh, simpulan dari prosiding ini: Faktor penyebab anak menjadi pelaku kekerasan berasal dari tontontan yang mengandung tindak kekerasan dan ditiru anak sejak dini. Cara mengatasi anak yang melakukan kekerasan adalah dengan pemberian tontonan pada media elektronik (tv, *games*, video) yang banyak mengandung nilai edukasi dan diperkuat adanya pengawasan orang dewasa terdekatnya, khususnya orang tua sejak anak dalam usia dini.

**Kata kunci :** kekerasan usia 4—6 tahun, media elektronik, pengawasan.

## Abstract

*Child 4-6 year olds are in pre-operational stage concrete. Negative Stimulus obtained a child at that time, forming attitudes of children in the future. Spectacle in TV, games, and videos containing violence is a form of negative stimulus. KPAI data showed 78.3% of children aged MI to high school violence. One of the factors that cause, there can be negative stimulus acquired since early childhood. Based on the presentation, these proceedings discusses alternatives to overcome violence since children aged 4-6 years from the perspective of psychology.*

*The approach used in these proceedings is a qualitative approach. Data such as the fact that many children violence is done, watch on tv, games, and videos containing elements of violence, stages of child development, and the impact of the spectacle. The data is retrieved through library of several references were analyzed and the results are presented descriptively.*

*Based on the data obtained, the conclusion of the proceedings: Factors that cause children to become abusers come from tontontan containing violence and imitated since early childhood. How to cope with children who commit violent spectacle is the provision on electronic media (tv, games, videos) which contains a lot of educational value and strengthened their immediate adult supervision, especially parents since the children in early age.*

**Keywords:** *violence aged 4-6 years, electronic media, surveillance.*

## 1. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa awal yang menentukan kehidupan anak hingga masa mendatang. Pada masa ini, sebagian besar apa yang anak lihat dan dengar di lingkungan sekitarnya berperan sebagai stimulus bagi perkembangannya. Saparno (2001:56) mengungkapkan bahwa salah satu ciri tahap perkembangan anak usia dini, khususnya 4 – 6 tahun adalah menirukan apa saja yang didengar dan dilihat. Apabila stimulus tersebut adalah

stimulus yang positif, maka semakin besar peluang anak untuk berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, begitu pula sebaliknya.

Salah satu stimulus negatif yang kini marak diperbicangkan adalah kurangnya nilai moral, etika, dan edukatif dari tayangan-tayangan yang sering ditonton anak. Dampak dari stimulus negatif tersebut yang dari hari ke hari semakin meningkat adalah kekerasan yang melibatkan anak usia dini sebagai pelakunya. Data KPAI tahun 2012 (Pranawati, 2014) menunjukkan bahwa 78,3% dari 1026 anak MI hingga SMA di Indonesia sebagai pelaku kekerasan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi bukan tidak mungkin adalah adanya stimulus negatif yang diperoleh anak sejak usia dini.

Tayangan di televisi, *games*, *handphone*, *tablet*, atau komputer dengan akses internet merupakan faktor yang memiliki pengaruh besar pada pembentukan sikap anak. Temkin, Deborah (2015) mengungkapkan "*Television and other media can contribute to the development of both aggression and pro-social skills*". Pernyataan tersebut didukung oleh Susanto, wakil KPAI (dalam Kabar24, 2016) bahwa anak melakukan kekerasan merupakan imbas dari film ataupun video game yang bersifat kekerasan. Lewat berbagai media tersebut, anak menjadi terbiasa dengan kekerasan. Hal itu diperburuk dengan kurangnya pendampingan dan pengawasan orang tua pada buah hatinya saat anak mengakses tontonan ataupun bermain *games* dari *handphone*, *tablet*, dan komputer.

Tahapan anak usia dini yang mudah meniru dengan tidak adanya dukungan dari tontonan, *games*, atau video yang baik untuk perkembangan mereka serta kurangnya pendampingan dan pengawasan orang tua mengakibatkan anak mudah melakukan tindak kekerasan pada teman sebaya. Dalam hal ini anak usia 4-6 tahun melakukan tindak kekerasan hanya karena anak meniru, bukan murni dari diri anak. Namun, bukan berarti hal tersebut bisa dibiarkan dan dianggap hal kecil. Sesuatu yang kecil adalah awal dari masa depan mereka di masa mendatang. Berdasarkan paparan tersebut, maka pada prosiding ini akan membahas alternatif mengatasi kekerasan sejak anak usia 4 – 6 tahun dari perspektif psikologi.

## 2. METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam prosiding ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun datanya adalah fakta banyaknya kekerasan yang dilakukan oleh anak, data tontotonan anak baik di tv, *games*, dan video yang mengandung unsur kekerasan, tahapan perkembangan anak, dan dampak dari tontonan tersebut. Data tersebut diambil melalui studi pustaka dari beberapa referensi yang selanjutnya dianalisis dan hasilnya disampaikan secara deskriptif.

Tahap-tahap penyusunannya adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian. Tahap penyelesaian merupakan tahap terakhir, semua data yang telah diolah dan dianalisis oleh penulis dituangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah.

## 3. PEMBAHASAN

Kekerasan dengan anak usia dini sebagai pelakunya bukanlah hal yang asing lagi pada beberapa waktu terakhir. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa tahapan perkembangan anak usia 4 – 6 tahun mendukung untuk anak mudah melakukan kekerasan yang diawali dengan tahap meniru.

Suparno (2001:56) mengungkapkan bahwa salah satu ciri tahap perkembangan anak usia dini, khususnya 4 – 6 tahun adalah menirukan apa saja yang didengar dan dilihat. Pernyataan itu didukung oleh Asmawati (2010:1.19) bahwa salah satu ciri tahap perkembangan anak usia dini adalah masa meniru. Tahap meniru pada anak-anak merupakan masa pembentukan awal pada anak. Jean Piaget anak usia dini memandang segala sesuatu hanya berdasarkan dari sudut pandang sendiri, pemahaman konsep masih kasar, dan pemikirannya masih prakonsept (dalam Asmawati, 2014:1.24). Perkembangan moral *heteronomous* anak usia dini disebabkan karena struktur otak belum berkembang sempurna sehingga belum ada kematangan berpikir.

Sehingga ketika anak usia dini melakukan *bullying*, bukan berarti melakukan dengan sengaja, tetapi lebih karena anak usia dini belum mengetahui cara yang diharapkan oleh lingkungannya atau dengan kata lain belum mengenal aturan, nilai, dan normal.

Berdasarkan tahapan perkembangan tersebut tampak bahwa tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak usia 4—6 tahun bukan murni dari dalam dirinya, melainkan anak meniru. Dalam tahapan ini pula yang memudahkan anak meniru beberapa adegan dari yang mereka lihat dan mulai mencoba melakukannya saat bermain dengan teman sebayanya. Tanpa mereka sadari beberapa tindakan itu adalah tindak kekerasan.

Selain berada pada tahapan perkembangan tersebut, perkembangan emosi anak pada tahap ini, masih mudah terpengaruh dengan keadaan saat itu. Seefeldt (2008:69) bahwa situasi emosi anak-anak sangat bergantung keadaan dan bisa berubah secepat mereka beralih dari kegiatan satu dengan yang lain. Hal ini yang dapat memicu tindak kekerasan dilakukan oleh anak setelah anak bermain *games*.

Isi dari *games* yang mereka mainkan serta gejala emosi saat bermain *games* menjadi pemicu untuk anak melampiaskan rasa kecewa atau sedih seperti apa yang mereka lihat dalam media-media tersebut. Bagi anak, hal tersebut hanya tindakan spontan yang mereka tidak paham betul dengan baik buruk dari tindakannya.

Tahapan perkembangan anak usia 4 – 6 tahun yang berada pada masa aktif untuk menerima segala stimulus disekitarnya yang tidak didukung dengan adanya pedampingan dari orang tua turut berperan sebagai sebab timbulnya tindak kekerasan. Orang tua dan keluarga adalah orang terdekat anak, yang memberikan kontribusi dalam perkembangan anak. *Bronfenbrenner* (dalam Harvard Family Research Project, 2006 ) mengungkapkan *the family seems to be the most effective and economical system for fostering and sustaining the child's development*. Dalam hal perkembangan emosi anak, pernyataan tersebut didukung oleh Thompson (dalam Santrock, 2007) bahwa orang tua adalah pihak yang dapat mengatur emosi anak. Pernyataan tersebut jelas mengungkapkan bahwa keluarga, khususnya orang tua memiliki peran besar dalam perkembangan anak.

Setiap acara tv, video, atau konten negatif yang ada pada *games* ataupun komputer yang tidak pernah dibatasi oleh orang tua akan mudah merusak perkembangan anak. Tanpa disadari bahwa anak akan menerapkan apa yang dia lihat menjadi sebuah bentuk tindak kekerasan.

Dalam UU No 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak bahwa kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan oleh anak seperti mengejek teman, mendorong teman, atau menyakiti secara psikis ataupun fisik lainnya yang menimbulkan penderitaan bagi anak lainnya yang berulang-ulang dilakukan anak, apabila dianggap remeh maka akan memicu awal munculnya tindak kekerasan.

Mengejek atau mengolok-olok teman, mendorong, dan memukul pada anak usia dini memang sering terjadi. Hal tersebut biasanya terjadi karena sifat egosentris anak pada rentang usia tersebut masih tinggi. Piaget (dalam Slavin, 2011:45) mengungkapkan bahwa anak usia 4-6 tahun berada pada tahap pra operasional yaitu anak pada tahap egosentris dan terpusat. Namun, bukan berarti hal itu selalu dianggap sebagai sesuatu yang wajar. Perkembangan zaman yang semakin modern, memperluas kemungkinan anak terpengaruh oleh apa yang dia lihat sehingga tindakan menyakiti teman harus sedini mungkin diwaspadai.

Konten negatif seperti pada tayangan seri kartun *Naruto*, *Boi boi boy*, *spongebob* dan tayangan video yang diakses melalui internet yang banyak menayangkan tindak kekerasan dengan mudah akan ditiru oleh anak. Pranawati (2014) mengungkapkan bahwa tontonan kita tidak ramah anak, tidak sesuai dengan usia anak baik anak yang memerankan, content cerita, maupun visualisasi. Kekerasan yang ada di film menjadi lumrah, biasa, dan wajar jika ditiru Berikut salah satu contoh tontonan yang mengandung kekerasan.



Gambar 1. Film Kartun yang Mengandung Nilai Kekerasan. (sumber: Google, diakses 25 April 2016)

Bukan hanya itu, anak usia 4—6 tahun kini juga mulai banyak memainkan *games* yang mudah menyebabkan emosi negatif anak meluap-luap, terlebih lagi ketika anak mengalami kegagalan. Adapun contoh *games* yang memiliki pengaruh besar pada emosi anak, diantaranya:  
Gambar 2. *Games* yang Memiliki Pengaruh Besar pada Emosi Anak Usia 4 – 6 tahun. (sumber: Google, diakses 25 April 2016)



Gambar 3. Games yang Memiliki Pengaruh Besar pada Emosi Anak Usia 4 – 6 tahun.  
(sumber: Google, diakses 25 April 2016)



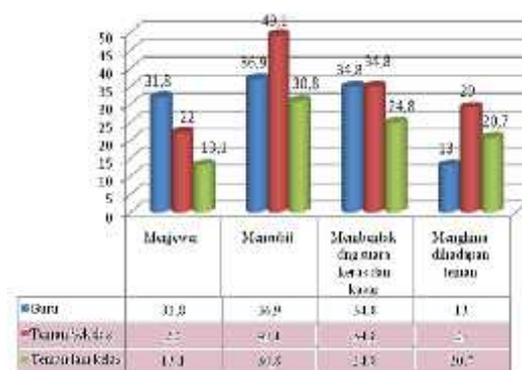
Pada games di gambar 2 selain berpengaruh besar pada emosi anak juga memiliki isi yang banyak menunjukkan tindak kekerasan. Sedangkan, pada gambar 3 games tersebut sangat mempengaruhi emosi anak saat bermain ketika anak harus menekan gambar semut hingga mati ataupun saat anak mengalami kekalahan.

Hal-hal yang biasa dianggap sepele atau kecil itulah yang kini justru memicu timbulnya pelaku kekerasan pada anak usia dini ataupun usia yang lebih tinggi. Hal itu tentunya juga akan berpengaruh pada meningkatnya jumlah korban kekerasan pada anak. Berdasarkan data NAEYC oleh Vlachous (dalam Snow, 2014: 1) *The report study of 4-years-old showing 25% of children as bullies and 22%*. Data tersebut diperkuat oleh Data KPAI tahun 2012 (Pranawati, 2014) sebagai berikut.



Grafik 1. Fakta dan Data Kekerasan Anak di Indonesia.

Berdasarkan data tersebut 78, 3% anak MI hingga SMA di Indonesia sebagai pelaku kekerasan dan 20,6% anak mengaku tidak pernah melakukan tindak kekerasan. Hal ini bisa terjadi bukan tidak mungkin karena anak sudah terbiasa melihat tindak kekerasan sejak usia 4—6 tahun. Adapun data lain yang diperoleh pada penelitian yang sama sebagai berikut.



Grafik 2. Bentuk Kekerasan pada Anak.

Berdasarkan data tersebut pelaku tindak kekerasan menjewe, mencubit, membentak dengan suara keras, ataupun menghina di depan teman hampir 50% pelakunya adalah teman sekelas ataupun teman lain kelas. Sebanyak 45,1 % anak menjewe, 79, 9 % anak mencubit, 58,8 % anak membentak dengan suara keras, dan 49, 7% anak menghina di depan temannya.

Adanya paparan-paparan tersebut menunjukkan bahwa pada masa usia dini, dalam hal ini khususnya usia 4 – 6 tahun menjadi lahan subur untuk tumbuhnya bibit tindak kekerasan. Lahan yang subur ini harus sedini mungkin digunakan sebagai awal mengatasi tindak kekerasan

sebagai pendidikan anti kekerasan awal pada anak usia dini. Berikut ini adalah prosiding alternatif cara untuk mengatasi tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak usia dini berdasarkan prosiding psikologis, faktor tontontan anak di tv, *games*, video, serta pendampingan orang tua.

Cara yang pertama dapat dikaji melalui perspektif psikologi dengan pendidikan moral. Pendidikan moral pada anak usia dini sangat penting dilakukan mengingat pendidikan memiliki peran sangat strategis dalam mengenalkan konsep berkehidupan yang mencerminkan nilai moral. Sebab tanpa landasan pendidikan moral anak akan banyak dikendalikan oleh dorongan kebutuhan biologisnya saja ketika menentukan segala sesuatu. Pendidikan moral inilah sebagai salah satu bagian dari pendidikan anti kekerasan pada anak usia dini.

Pendidikan anti kekerasan anak usia dini ditinjau dalam perspektif psikologi pada dasarnya berkaitan dengan 2 hal yang saling berhubungan yakni perkembangan moral dan perkembangan kognitif. Menurut John Dewey (dalam Hidayat, 2009:1.5) anak usia dini (0-6) tahun berada pada fase pra moral yaitu anak belum mengenal konsep moral dan perilakunya banyak dilandasi oleh impuls biologis dan lingkungan. Pendidikan moral dalam hal ini diwujudkan melalui pendampingan orang tua saat anak mengakses tontonan, *games*, dan video. Contoh nyata dalam hal ini adalah ketika seorang anak kurang mendapatkan pendampingan dan pengawasan dari orang tua sehingga pengaruh pengalaman lingkungan yang seperti ini menyebabkan anak lebih suka, menonton televisi dan video, serta memilih bermain *games*.

Pada akhirnya jika hal di atas terjadi terus-menerus maka media elektronik yang mengandung nilai kekerasan akan mempengaruhi impuls biologi anak seperti sering marah meledak-ledak, berkata kasar, dan memukul orang. Senada dengan John Dewey, Jean Piaget menempatkan perkembangan moral anak usia dini pada tahap *heteronomous* (2-7 tahun) (dalam Hidayat, 2009:1.6). Pada tahap ini anak belum mampu membedakan baik-buruk dan belum mampu menentukan pilihan keputusan yang tepat sebuah perilaku. Sebagai contoh nyata, seorang anak usia dini yang pertama kali melakukan *bullying* secara tidak sengaja maka akan menilai perilaku tersebut sebagai perilaku baik dan akan diteruskan sampai pada akhirnya menjadi kebiasaan. Berbeda halnya dengan tahap *autonomous* (7 tahun-ke atas) yang pertama kali melakukan *bullying* secara sengaja maka akan merasa sangat bersalah karena memahami hal itu sebagai perilaku buruk. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa pembentukan moral anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dimana lingkungan dengan suasana harmonis, saling menghargai, serta persaudaraan yang tinggi akan menjadikan pribadi anak baik dan memiliki sopan santun. Sebaliknya lingkungan dengan suasana yang penuh kekerasan, persaingan, dan tidak menjunjung tata krama akan menjadikan pribadi anak usia dini di masa awal kehidupannya buruk, seperti terbiasa berperilaku *bullying* fisik, verbal, maupun simbolik.

Adanya fakta 78, 3% anak MI hingga SMA di Indonesia melakukan kekerasan jika dilihat dari perspektif teori Piaget dalam paparan sebelumnya diketahui bahwa sejak masih usia dini anak MI sudah terbiasa melakukan kekerasan. Hal ini disebabkan ketika tahap perkembangan berpikir pra operasional dimana anak usia 4 – 6 tahun belum mampu membedakan perilaku baik-buruk yang seharusnya menerima stimulasi pengalaman belajar yang baik, namun sebaliknya menerima stimulasi pengalaman belajar yang buruk sehingga menjadi kebiasaan. Diperkuat dengan adanya masa egosentris dan meniru inilah akhirnya anak melakukan kekerasan sejak usia dini dan terus berlanjut di usia selanjutnya.

Oleh karena itu, perlu adanya tontonan edukasi sebagai solusi mengatasi pengaruh tontongan yang mengandung nilai-nilai kekerasan sehingga meningkatkan pengaruh positif pada anak usia dini. Pendidikan anti kekerasan anak usia dini berupa pemberian tontonan edukasi dan pendampingan oleh orang tua ditujukan agar anak usia dini meniru contoh perilaku yang baik sesuai dengan peran tokoh-tokoh di tv, *games*, dan video.

Tontonan kekerasan apabila dilihat oleh anak secara terus-menerus dan tanpa pendampingan dari orang tua dapat menyebabkan disonansi, yakni penurunan nilai moral pada diri seseorang (Hidayat, 2009:3.5) Hal ini karena seorang anak dengan kebiasaan menonton video atau televisi dan bermain *games* kekerasan namun tidak pernah ditegur oleh orang tua maka dapat mengarahkan anak pada kebiasaan berbuat negatif (*bullying*), serta anak tidak merasa bersalah.

Melalui pemberian media elektronik (televise, video, dan *games*) edukasi dan pengawasan orang tua diharapkan anak usia dini belajar konsep moral secara menyenangkan. Media elektronik edukasi ini pula yang nantinya membentuk *cognitive motivation aspect* anak usia dini, yaitu landasan orientasi yang melandasi perhitungan dari seseorang terhadap resiko yang muncul jika dirinya melakukan suatu hal (Peter, dalam Hidayat, 2009:1.4). Berdasarkan hal

tersebut diketahui bahwa seorang anak bersikap dalam kehidupan sehari-hari dilandasi oleh konsep pemahamannya (*cognitive motivation aspect*). Jika pemahamannya memandang bahwa perilaku kekerasan itu bukan sesuatu yang buruk dan tidak perlu merasa bersalah maka dia akan sering melakukan kekerasan. Sehingga jika anak usia dini mulai mengenal konsep moral dengan baik dan memiliki pemahaman bahwa perilaku yang diharapkan oleh lingkungan adalah perilaku yang sesuai norma, maka dalam kehidupan sehari-hari akan terbiasa bersikap sopan dan santun. Pada akhirnya, dengan memberikan media elektronik edukasi serta pengawasan orang tua, meningkatkan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter anak dan kekerasan yang dilakukan anak dapat diatasi.

#### D. SIMPULAN

1. Faktor penyebab anak menjadi pelaku kekerasan berasal dari media elektronik (*games*, video, dan televisi) yang ditonton dan ditiru dalam kehidupan sehari-hari sejak anak usia dini. Hal itu didukung pula dengan tahap perkembangan anak yang menjadi lahan subur untuk segala bentuk stimulus dari apa yang mereka lihat dan dengar.
2. Cara mengatasi anak yang melakukan kekerasan adalah dengan pemberian tontonan pada media elektronik (*games*, video, dan televisi) yang banyak mengandung nilai edukasi dan diperkuat oleh adanya pengawasan oleh orang dewasa terdekat anak, khususnya orang tua sejak anak dalam usia dini.

#### Daftar Pustaka

- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayat, Otib. 2009. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pranawati, Rita. 2014. *Kekerasan Pada Anak dan Aspek Kuratif*. (Handout Seminar ). Yogyakarta: - .
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Seefeldt dan Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Slavin, Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks.
- Snow , Kyle. 2014. *Bullying in Early Childhood Education*. Washington, DC: NAEYC.
- Suparno Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto. 2016. *KPAI: Faktor Lingkungan Picu Kekerasan Anak* (Online) <http://kabar24.bisnis.com/read/20160321/79/530241/kpai-faktor-lingkungan-picu-kekerasan-anak> diakses tanggal 25 April 2016.
- Temkin, Deborah . 2015. *To Prevent Bullying, Focus On Early Childhood*. Washington, DC: NAEYC.
- . 2006. *Family Involvement in Early Childhood Education* (Harvard Family Research Project). Cambridge: Harvard
- . 2014. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35: Tentang Perlindungan Anak*. Jakarta: - .