

GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Suhanul Baqiah M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

STKIP Mutiara Banten

Email: nurulnova613@gmail.com

Abstract

In this era of globalization, there are lots of films and games that can be easily accessed by various groups, especially young children. Many parents prefer to give gadgets to children on the grounds that children can be calm, but this is absolutely not true. Gadgets have many negative things for children, children can easily access game sites or even download games and movies that are not suitable for their age, one of which is films and games that contain violence which can be easily accessed by children which can lead to aggressive behavior in children. Aggressive behavior is human behavior that is carried out with the aim of hurting other humans or objects, both physically and non-physically. Because children always imitate what they see, after playing games or watching movies that contain violence, it is very likely that children will imitate the violence and pay more attention to the child's development and pay more attention to the child. So that children don't feel neglected by parents, and later children will prefer to play gadgets rather than talk to parents.

Keywords: *Violence, Film, Games, education*

Abstrak

Perkembangan technology ICT telah berdampak terhadap perkembangan industri games, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajarannya. Gamifikasi atau gamification, adalah sebuah metode yang saat ini perlahan namun pasti mulai dilirik untuk dikembangkan bersama dengan *Learning Management System (LMS) e-Learning*. Namun demikian hakikat dari gamifikasi dalam pembelajaran masih belum banyak diketahui oleh banyak pihak. Pada jurnal ini akan menjelaskan beberapa hal penting yang perlu diketahui untuk mengembangkan Gamifikasi.

Kata Kunci: *Gamifikasi, LMS E-Lear.*

PENDAHULUAN

Virus Covid telah mengubah banyak hal salah satunya dalam bidang pendidikan. Metode pembelajaran senantiasa diupayakan agar siswa tetap mendapatkan pembelajaran dengan efektif. Selama mewabahnya virus Covid Indonesia telah melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), secara umum PJJ yang dilaksanakan oleh Lembaga Pendidikan adalah melalui pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Terdapat banyak hal yang membuat pembelajaran ini kurang optimal dirasakan oleh peserta didik, salah satunya adalah *e-learning* dirasakan membuat peserta didik tidak terlalu termotivasi atau peserta didik kurang merasakan antusias dalam proses *e-learning* yang diberikan. Harus diakui kurangnya motivasi pembelajaran tidak terjadi dalam konteks *e-learning* saja, hal ini juga banyak ditemui dalam konteks pembelajaran konvensional, namun beberapa teknologi pembelajaran, berupaya dalam memfasilitasi proses belajar agar terjadi peningkatan kinerja peserta didik.

Gamifikasi atau *gamification*, adalah sebuah metode yang saat ini perlahan namun pasti mulai dilirik untuk dikembangkan bersama dengan Learning Management System (LMS) *e-learning*. Namun demikian hakikat dari gamifikasi dalam pembelajaran masih belum diketahui banyak pihak. Pada jurnal ini akan menjelaskan beberapa hal penting yang perlu diketahui untuk mengembangkan Gamifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Gamifikasi

Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, sedangkan menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, Gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik

game dalam proses *e-learning* (2016). Pendapat lain yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran dan memecahkan masalah (Kapp, 2012).

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan long term memory.

Pada saat ini telah memasuki era globalisasi, era globalisasi merupakan zaman dimana terjadinya proses mendunia. Proses mendunia ini telah terjadi sejak tahun 1980-an terjadi diberbagai bidang terutama dibidang teknologi. Adanya Handphone pun kita dapat lebih mudah mengakses situs untuk mendownload film atau game. Situs-situs tersebut dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak hingga orang dewasa. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menghadapi era globalisasi saat ini terutama dalam pendidikan anak dikarenakan mudahnya akses untuk mendownload film atau game karena ada banyak dampak jangka pendek dan panjang dari bermain game dan menonton film.

Seperti yang kita ketahui kekerasan banyak terdapat di media massa, akan tetapi bila kita analisis lebih dalam, muatan kekerasan dalam media lebih banyak di media audio-visual. Bagi banyak pemikir yakin bahwa efek media massa tidak lagi sekuat di era 1930-an. Ketika *bullet theory* diyakini sebagai kebenaran. Namun tidak bagi pemikir kultivasi, mereka beranggapan bahwa efek media tidak secara langsung mempengaruhi penontonnya. Efek media

tanpa disadari masuk kedalam pikiran dan menjadi kebiasaan bagi penontonnya. Fenomena ini yang menjadi perhatian serius pemikir dampak tayangan media, khususnya dampak kekerasan media massa. Kekerasan bisa menghadirkan sensasi-sensasi kenikmatan bagi orang yang menyaksikannya. Di dalam konteks media elektronik, kekerasan ditampilkan dengan cara yang berlebihan. Anak-anak seringkali mengalami kesulitan membedakan, mana yang merupakan realitas, dan yang mana yang merupakan rekayasa teknologi.

Konsep kekerasan dalam arti luas, yaitu yang tidak hanya meliputi kekerasan dalam arti fisik (penganiayaan dan pembunuhan), akan tetapi juga meliputi kebohongan, indoktrinasi, ancaman, tekanan dan sejenisnya bahkan penelantaran yang dilakukan untuk menghasilkan akibat terhalangnya aktualisasi kemampuan potensial mental dan daya pikir seseorang.

Kondisi ini dapat berdampak negatif pada setiap aspek perkembangan anak terutama aspek sosial emosional pada anak khususnya usia dini apabila tidak adanya rangsangan yang dapat mendorong perilaku kearah yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kekerasan

Kekerasan adalah suatu serangan (assault) baik terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Robert Audi mendefinisikan kekerasan sebagai serangan atau penyalahgunaan fisik terhadap seseorang, atau serangan, penghancuran, perusakan yang sangat keras, kasar, kejam dan ganas atas milik atau sesuatu yang secara potensial dapat menjadi milik seseorang.

Menurut Santoso kekerasan juga bisa diartikan sebagai serangan memukul (*Assault and Battery*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada

orang lain. Serangan dengan memukul dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan kolektif. Jadi, tindakan individu ini terjadi dalam konteks suatu kelompok, sebagaimana kekerasan kolektif yang muncul dari situasi kolektif yang sebelumnya didahului oleh berbagai gagasan, nilai, tujuan, dan masalah bersama dalam periode waktu yang lebih lama.

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media dengan kemungkinan bahwa gambar bisa melemah, lalu membuka dialektika banalisasi dan sensasionalisasi. Gambar membuat kekerasan menjadi biasa karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan dan permainan yang diatur sedemikian rupa sehingga orang tersebut di biasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal penggambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit di bedakan antara riil, simulasi, hiperril dan bohong.

Kekerasan media massa bisa muncul secara fisik maupun verbal bagi media elektronik seperti Handphone, dari kekerasan kata-kata kasar sampai dengan siaran siaran rekonstruksi kekerasan yang dapat ditonton di televise terutama handphone. Bentuk kekerasan dan sadisme media massa dengan modus yang sama di semua media massa baik cetak maupun elektronika, yaitu lebih banyak menonjolkan kengerian dan keseraman dimana tujuan pemberitaan itu sendiri.

Kejahatan di media massa terdiri dari beberapa macam, seperti (1) kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri, meracuni diri sendiri. (2) kekerasan terhadap orang lain, seperti menganiaya orang lain, membentak orang lain, sampai dengan membunuh orang (3) kekerasan kolektif, seperti perkelahian massal,

kompolan melakukan kejahatan maupun sindikat perampokan. (4) kekerasan dengan skala yang lebih besar, seperti peperangan dan terorisme yang dampaknya memberi rasa ketakutan dan kengerian yang luar biasa kepada pemirsa.

B. Karakteristik Bentuk Kekerasan

Memahami kekerasan tidak cukup dengan memahami definisinya saja. Adalah hal yang penting untuk juga memahami apa saja yang dikategorikan sebagai tindak kekerasan. Berdasarkan hal ini, Galtung mencoba menjawab dengan membagi tipologi kekerasan menjadi 3 (tiga), yaitu: (a) Kekerasan Langsung. Kekerasan langsung disebut juga sebagai sebuah peristiwa (event) dari terjadinya kekerasan. Kekerasan langsung terwujud dalam perilaku, misalnya: pembunuhan, pemukulan, intimidasi, penyiksaan. Kekerasan langsung merupakan tanggung jawab individu, dalam arti individu yang melakukan tindak kekerasan akan mendapat hukuman menurut ketentuan hukum pidana. (b) Kekerasan Struktural (kekerasan yang melembaga). Disebut juga sebuah proses dari terjadinya kekerasan. Kekerasan struktural terwujud dalam konteks, sistem, dan struktur, misalnya: diskriminasi dalam pendidikan, pekerjaan, pelayanan kesehatan.

Kekerasan struktural merupakan bentuk tanggung jawab negara, dimana tanggung jawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku. (c) Kekerasan Kultural. Kekerasan kultural merupakan suatu bentuk kekerasan permanen. Terwujud dalam sikap, perasaan, nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat, misalnya: kebencian, ketakutan, rasisme, ketidaktoleranan, aspek-aspek budaya, ranah simbolik yang ditunjukkan oleh agama dan ideologi, bahasa dan seni, serta ilmu pengetahuan. Sama dengan kekerasan struktural, kekerasan kultural merupakan bentuk tanggung jawab negara, dimana tanggung jawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.

Dilihat dari bentuknya, ada 3 bentuk kekerasan yang sering terjadi yaitu Kekerasan Fisik, Kekerasan non Fisik

(Psikologis) dan Kekerasan Seksual. (a) Kekerasan fisik: yaitu jenis kekerasan yang kasat mata. Artinya, siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Contohnya adalah: menampar, memukul, membunuh, mencekik, meludahi, memaksa, menganiaya, menendang. (b) Kekerasan non fisik (Psikologis): yaitu jenis kekerasan yang tidak kasat mata. Artinya, tidak bisa langsung diketahui perilakunya apabila tidak jeli memperhatikan, karena tidak terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara berteriak-teriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memaki, mengatur, melecehkan, menguntit dan memata-matai dan tindakan lain yang menimbulkan rasa takut. (c) Kekerasan seksual yaitu tindakan yang mengarah ke desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium dan tindakan lain yang tidak dikendaki korban. Ucapan-ucapan yang merendahkan dengan mengarah pada aspek kelamin, pemaksaan hubungan seks atau aktivitas seksual lain tanpa persetujuan korban.

C. Film

Film adalah hasil proses kreatif para

sinemas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia dan kecanggihan teknologi. Dengan demikian film tidak bebas nilai karena didalamnya terdapat pesan yang dikembangkan sebagai karya kolektif.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak saat itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengkodekan pesan yang disampaikan.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Sebagai karya seni, film tentunya tidak terlepas dari ilmu seni karena memiliki suatu nilai estetika dalam suara dan gambar (audio-visual). Seni sendiri merupakan suatu wujud yang terindra atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (visual, audio, audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Tetapi, yang disebut seni itu berada di luar benda seni sebab seni berupa nilai.

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad ke 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah di produksi dan enak ditonton. Saat ini setidaknya ada tiga macam jenis film yang di produksi secara masal yakni 35 mm, 16 mm, dan 8 mm. Angka-angka tersebut menunjukkan lebarnya pita seluloid. Semakin lebar pita seluloid, semakin baik pula kualitas gambar yang dihasilkan. Kegiatan produksi film atau cinematography merangkum semua aktifitas dalam pembuatan film. Sistem gaya (stylistic)

atau unsur sinematis juga turut mendukung kegiatan Cinematography dan membangun film. Unsur sinematis terdiri dari, mise en scene, cinematography, editing, dan sound. Mise en scene merupakan segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Mise en scene terdiri atas empat aspek utama yaitu: Setting (latar), kostum dan tata rias wajah (make-up), pencerahan (lighting), dan pelakonan (acting).

Selain itu, dalam cinematography juga terdapat aspek pengambilan gambar (shot), setiap adegan (framing), dan durasi (duration) adegan. Editing merupakan tahap pemilihan shot-shot yang telah diambil, dipilih, diolah, dan dirangkai sehingga menjadi suatu film yang utuh. Berdasarkan aspeknya, editing dijadikan beberapa jenis, yaitu: dialog dan musik atau efek suara. Banyak orang yang sesungguhnya mampu untuk menjadi pembuat film yang handal. Kuncinya adalah mulai mengubah cara berpikir kita untuk menjadikan media film itu sebagai alat komunikasi kita. Dengan segala macam fiturnya yang lengkap (audio/suara, visual/gambar, story/ cerita, dramatisasi) film dapat komunikasi yang terkuat, detail dan bebas distorsi. Film merupakan media komunikasi massa yang didalamnya terdapat komponen-komponen komunikasi massa, dimana adegan atau frame dianggap sebagai sumber informasi. Berbeda dengan media massa yang sumber informasinya melalui isu-isu yang diangkat, media film lebih banyak menyampaikan pesan atau informasi melalui adegan-adegan yang menunjukkan atau mencerminkan pesan itu sendiri.

Media massa benar-benar ingin menunjukkan kepada masyarakat

konsumennya bahwa ia adalah benar-benar replika dari masyarakatnya, karena itu media massa juga harus tampil dalam bentuk kekerasan dan sadistik, media massa harus punya wajah seram yang membuat masyarakat merinding dan mengelus dada. Padahal secara empiris, replika media massa akan terulang oleh konsumen medianya, yaitu masyarakat terutama anak-anak mereplikasi informasi media massa dalam proses konstruksi-rekonstruksi.

McQuai mengatakan kehadiran film merupakan respon penemuan waktu luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. McQuail juga mengatakan bahwa film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas.

Salah satu muatan pesan yang secara langsung maupun tidak langsung dapat di jumpai dalam perfilman yaitu adanya unsur kekerasan dalam adegan, ide cerita, maupun dialog percakapannya.

Unsur kekerasan yang terlihat jelas maupun kasat mata ini dapat memicu terjadinya kekerasan yang terdapat di dunia nyata. Kekerasan adalah serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologi seseorang. Kekerasan terhadap sesama manusia pada dasarnya berasal dari berbagai sumber salah satunya akibat bermain game dan menonton film.

Dampak Film Kekerasan Bagi Anak

Dalam buku Bungai Rampai Psikologi Perkembangan Dari Anak Sampai Usia Lanjut (2004) yang disunting oleh Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa, dijelaskan bahwa dampak tayangan kekerasan terhadap anak-anak masih banyak diperdebatkan. Ada banyak orang yang tidak yakin bahwa film atau tayangan kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak yang menyaksikannya. Mereka mungkin akan mengatakan belum ada cukup bukti yang mendukung pendapat itu. Tetapi para ahli yang telah meneliti hal tersebut, menegaskan bahwa ada pengaruh tayangan kekerasan pada perilaku agresif anak-anak. Dampak negatif itu sudah dipertegas oleh American Psychological Association (APA) dalam laporan mereka berjudul *Big World, Small Screen: The Role of Television in American*

Society pada tahun 1992. Di mana, APA menegaskan bahwa tayangan kekerasan berdampak besar pada perilaku agresif anak-anak. Dari hasil penelitian lain, dijelaskan bahwa tayangan kekerasan akan memproduksi suasana hati yang tidak enak (bad mood) dalam diri pemirsanya dan membuat mereka berada dalam keadaan mudah marah.

Dengan kata lain, penayangan tindak kekerasan yang teratur dan berjangkan panjang akhirnya dapat berdampak negatif pada suasana hati para pemirsanya, terlebih anak-anak yang belum sepenuhnya mampu membedakan adegan-adegan khayalan dengankenyataan.

Mengutip pandangan L. Berkowitz (1984), “ide-ide agresif seperti ditawarkan dalam tayangan-tayangan televisi dapat tertanam dalam memori pemirsanya”. Ide agresif itu akan aktif pada suatu periode ketika mereka berada dalam keadaan marah atau agresif. Ide-ide agresif tersebut juga akan tetap aktif memengaruhi pola berpikir dan persepsi anak-anak dalam menilai dunia dan lingkungannya. Sebagai contoh, anak-anak yang tergolong menonton tayangan kekerasan kelas berat, akan cenderung percaya bahwa lingkungan tidak aman dan kejahatan adalah masalah pribadi

yang serius

D. Game

Menurut Wikipedia (2012) menyatakan bahwa : "video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device. (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video.)". Menurut bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop dan konsol seperti Playstation, Xbox 360, Nintendo Wii dan sebagainya. Permainan tersebut melibatkan interaksi dengan pemain agar dapat menimbulkan efek visual seperti umpan balik dari permainan yang mereka mainkan.

Bahaya Video Games Kekerasan

1. Perilaku Negatif
2. Tidak Peka Sosial
3. Mengganggu Kesehatan
4. Gangguan Emosi
5. Mengalami obsesi
6. Mendorong ketidakjujuran
7. Tidak mampu mengendalikan diri
8. Mempengaruhi Otak

Sebuah penelitian yang dilakukan para ahli di Brock University di Kanada baru-baru ini menyebutkan bahwa video game bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya (anak-anak) menjadi lebih agresif terhadap orang lain. Menurut keterangan para ahli tersebut seperti dilansir laman Zeenev11s edisi Senin (8/10), studi mereka adalah yang pertama kalinya dilakukan guna menunjukkan hubungan yang jelas antara periode berkelanjutan antara bermain game kekerasan dan perilaku bermusuhan.

Hasil penelitian tersebut melibatkan sebanyak 1.492 remaja di delapan sekolah tinggi di Ontario. Persentasenya 51 persen perempuan dan 49 persen laki-laki. Mereka melakukan survei selama beberapa tahun, dengan rentang usia partisipan 14-15 tahun pada awal studi dan 17-18 tahun saat akhir penelitian.

Dalam penelitian tersebut, para remaja partisipan tersebut diminta menjawab serangkaian pertanyaan. Di antaranya seperti seberapa sering mereka mendorong, menendang, atau memukul orang-orang yang membuat mereka marah. Mereka pun ditanyai, apakah mereka senang memainkan game bertema aksi atau perkelahian.

Para psikolog pun menggunakan data tersebut untuk menilai setiap individu, terhadap tingkat agresi mereka pada setiap titik waktu. Dalam dua tahun terakhir penelitian itu, mereka pun kembali diberikan pertanyaan tentang seberapa sering mereka memainkan game tersebut. Mulai dari tidak pernah, selama lima jam atau lebih per harinya. Analisis para ahli menunjukkan bahwa remaja yang bermain video game kekerasan selama beberapa tahun, memiliki catatan tinggi terhadap tindakan agresif mereka.

Sementara mereka yang memainkan game di luar tema kekerasan sama sekali tak menunjukkan bukti peningkatan sifat agresif. Bahkan setelah memperhitungkan variabel lain yang dapat dikaitkan dengan tindakan agresif itu, para ahli menemukan bahwa jenis kelamin, perceraian orang tua dan penggunaan ganjajuga cenderung menjadi pemicunya.

Menurut hasil penelitian yang juga dipublikasikan di jurnal *Developmental Psychology*, remaja yang senang bermain game bertema kekerasan dapat menyimpulkan bahwa tindakan kekerasan adalah cara yang efektif dan tepat untuk menangani konflik dan kemarahan. Sebagai contoh, remaja perempuan yang bermain game dengan tema tersebut

selama bertahun-tahun, terbukti memiliki perangai yang sama seperti anak laki-laki yang bermain game serupa. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa jangka panjang pemain game kekerasan, umumnya cenderung bereaksi lebih agresif terhadap provokasi yang tidak disengaja.

Meskipun berasal dari penyebab yang ringan, seperti seseorang tak sengaja menabrak mereka. Game mungkin tidak tertanam di otak, tetapi mereka dapat mengubah cara berpikir, sebuah studi baru yang disajikan pada pertemuan tahunan Masyarakat "Seperti diketahui, video aksi kekerasan yang dilakukan sejumlah siswa SD menghebohkan dunia maya di daerah Bukittinggi. Hal itu berdasar pernyataan dari akun Facebook bernama Fahri Akbar Tanjung. Dalam video berdurasi 1 menit 53 detik tersebut, terlihat beberapa siswa sekolah dasar yang memakai seragam/engkap merah dan putih sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun, sebagian dari mereka, terutama yang berjenis kelamin laki-laki, terlihat sibuk memukul siswi di sudut ruangan kelas. Siswi itu juga tidak melawan saat teman-teman sekelasnya memukul, bahkan menendangnya bertubi-tubi. Siswi yang menjadi korban pemukulan tersebut terlihat meringis

kesakitan dan menangis di sudut ruangan. Tidak ada seorang pun di antara teman-temannya yang berusaha menolong. Sementara itu, siswa yang memukul dan menendang tampak dengan bangganya bergaya di depan kamera yang merekam aksi tidak pantas tersebut. "

Peristiwa ini tentu sangat miris bagi masyarakat Indonesia. Seorang anak yang masih sekolah dasar dapat melakukan tindakan kekerasan pada teman sekolahnya. Kasus ini tentu menjadi peringatan bagi para orang tua untuk lebih mengawasi anaknya yang sering bermain game online. Berdasarkan keterangan dari berbagai pihak yang berwenang, perilaku kasar bahkan cenderung sadis para siswa itu dipengaruhi oleh tayangan televisi dan juga game online yang umumnya bergenre kekerasan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah seringnya bermain video games yang mengandung unsur kekerasan dan mekanisme yang sering dihubungkan dengan perilaku agresif pada penelitian tersebut adalah social learning theory. bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games. (Sherry, John). Proses

pembentukan perilaku, moral dan sikap anak diantaranya berupaimitasi yang berarti peniruan sikap, cara pandang, serta tingkah laku orang lain yang dilakukan dengan sengaja oleh anak dan umumnya anak mulai melakukan imitasi atau peniruan sejak usia 3 tahun, ya itu meniru perilaku orang lain yang ada disekitarnya. Proses lainnya yang berperan adalah internalisasi yaitu suatu proses yang merasuk pada diri seseorang (anak) karena pengaruh sosial yang paling mendalam dan paling langgeng dalam kehidupan orang tersebut (Sumantri).

Penelitian sebelumnya menyimpulkan pada us1a sekolah, dalam perkembangan kognitifnya anak mampu melakukan fantasi. Fantasi banyak di pengaruhi oleh tontonan yang disaksikan anak. Melalui tontonan, anak-anak mengetahui tokoh jahat dan tokoh baik dan timbul keinginan untuk berperilaku seperti tokoh yang mereka kagumi. Khumas menambahkan bahwa terdapat hubungan antara fantasi agresi dan perilaku agresi pada anak- anak. Pengaruh bermain game mempengaruhi tumbuh kembang anak, di antaranya: Menyebabkan perilaku agresif, terutama bagi anak laki-laki karena kecenderungan memainkan game dengan tema kekerasan. Mengabaikan kebutuhan lain, misalnya

belajar, makan, mandi, tidur, dan lebih suka bermain game sendiri di depan computer atau televisi daripada bergaul dengan saudara atau teman di lingkungan sekitar.

Mengganggu kesehatan, berupa gangguan pencernaan, kram tangan dan lain-lain karena sering mengabaikan kebutuhan makan dan istirahat. Memicu masalah emosi, seperti sering marah, murung, merasa sendiri, dan marah ketika mendapat teguran karena terlalu lama bermain game.

Penelitian yang dilakukan oleh Paul.J.C. Adachi and Teena Willoughby yang dilakukan di Kanada dalam jurnal yang berjudul "*The effect of video games competition and violence on aggressive behavior* " yang ditulis pada tahun 2011. Dalam jurnal tersebut diketahui bahwa kekerasan di media khususnya pada video games memiliki efek langsung pada perilaku kekerasan. Efek dari video game kekerasan pada masa kanak-kanak dapat mempengaruhi perilaku agresif pada masa remaja.

American Academy of Pediatric mengklaim hubungan antara bermain video games yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif lebih besar jika dibandingkan dengan hubungan antara kebiasaan merokok dan prevalensi

penyakit kanker paru, dan media yang menampilkan unsur kekerasan merupakan sebuah faktor yang mempengaruhi setengah dari kejadian pembunuhan setiap tahunnya

Langkah Efektif untuk Mengatasi Perilaku Agresif Karena Bermain Game

Menjaga perilaku agresif terkendali membutuhkan kerja keras yang konsisten melalui pendekatan yang positif. Banyak kesabaran ekstra yang dibutuhkan untuk menghadapi anak yang agresif. Penanganan masalah perilaku agresif harus dilihat dan dilakukan secara menyeluruh, artinya semua pihak termasuk guru dan orang tua serta lingkungan sekitar. Karena kelemahan anak agresif adalah ketidak mampuan menguasai keterampilan sosial, maka diharapkan orang tua dan guru dapat mengajarkan bagaimana cara menanggapi perasaan orang lain dan perasaan dirinya sendiri serta perilaku yang tepat dalam bertindak dalam suatu lingkungan. Misalnya dengan cara melatih mengungkapkan perasaan yang dirasakan, senang, sedih, marah, gembira dan perilaku seperti apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengambil barang tanpa minta izin. Bentuk pengajaran bisa berbentuk role play. Dengan demikian

anak mendapatkan model perilaku yang positif dengan mengetahui bagaimana harus bersikap dalam situasi sosial tertentu. Berikut ini beberapa langkah efektif untuk mengatasi perilaku agresif anak:

1. Selidiki penyebab

Langkah pertama dengan mengidentifikasi apa penyebab agresif itu berasal. Anak-anak seringkali punya perilaku meniru, sehingga penyebabnya pasti di sekitar anak. Apakah dia menonton acara TV yang menayangkan kekerasan atau game yang mengandung kekerasan? Apakah dia menyaksikan terlalu banyak konflik dalam keluarga? Apakah teman-temannya terlalu agresif? Cobalah mengidentifikasi penyebabnya. Itu akan menuntun Anda untuk mengakhiri masalah, dan memungkinkan Anda untuk mendapatkan di jalur yang benar.

2. Salurkan energi anak dengan benar

Agresif berasal dari rasa frustrasi dan kesepian, itu dapat diatur tepat dengan melibatkan mereka dalam kegiatan bermain dan belajar banyak. Biarkan anak Anda untuk membakar energi cadangannya dengan berlarian, bermain lempar tangkap, atau bahkan bermain indoor games yang akan merangsang kemampuan mentalnya.

Mengelompokkan dirinya dengan orang lain pada usia yang sama, dan juga melibatkan anggota keluarga lain untuk meningkatkan ikatan emosional anak anda.

3. Jadilah Orang Tua Penyayang, Sabar, dan Pengertian

Mendisiplinkan anak adalah pekerjaan yang sulit yang menuntut segenap energi keluarga. Namun, ketika Anda memberikan lingkungan yang aman, damai, dan memadai bagi anak, itu sudah menutupi setengah dari pekerjaan Anda. Dengan ketenangan di sekelilingnya, anak tidak memiliki lagi inspirasi untuk agresif, dan membentuk dirinya sendiri sesuai dengan lingkungan yang dia serap.

4. Mengawasi Kegiatan

Memantau apa saja yang ditonton anak Anda di TV dan Internet, dan ambil langkah-langkah efektif untuk menjauhkan dia dari tontonan yang tidak cocok. Bahkan program anak-anak akhir-akhir ini juga penuh dengan tayangan tidak dapat diterima. Juga, awasi teman-teman anak Anda jika sewaktu-waktu muncul tanda-tanda perilaku negatif bahwa anak Anda juga berpotensi mencontoh.

5. Menciptakan lingkungan nonagresif

Jika kita bermaksud untuk

mengurangi timbulnya perilaku agresif pada anak, maka kita harus membebaskan lingkungan sekitar dari perilaku-perilaku agresif, menghilangkan rangsangan-rangsangan yang dapat menumbuhkan perilaku agresif. Misalnya dengan menghilangkan tontonan, bacaan, yang memperlihatkan kekerasan, keberutalan, kesadisan dsb, terutama film-film adegan-adegan pada Tv.

6. Ciptakan PAKEM.

PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan), akan tercipta apabila program pembelajaran yang fleksibel, disesuaikan dengan kemampuan setiap anak, pengelolaan kelas yang memberikan rasa aman, kenyamanan dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Konsep kekerasan dalam arti luas, yaitu yang tidak hanya meliputi kekerasan dalam arti fisik (penganiayaan dan pembunuhan), akan tetapi juga meliputi kebohongan, indoktrinasi, ancaman, tekanan dan sejenisnya bahkan penelantaran yang dilakukan untuk menghasilkan akibat terhalangnya aktualisasi kemampuan potensial mental dan daya pikir seseorang. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada setiap aspek perkembangan anak terutama aspek sosial emosional pada anak khususnya usia dini apabila tidak adanya rangsangan yang dapat mendorong perilaku kearah yang baik.

Kekerasan media massa bisa muncul secara fisik maupun verbal bagi media elektronik seperti Handphone, dari kekerasan kata-kata kasar sampai dengan siaran siaran rekonstruksi kekerasan yang dapat ditonton di televisi terutama handphone.

Film adalah hasil proses kreatif para sinemas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia dan kecanggihan teknologi. Tayangan kekerasan berdampak besar pada perilaku agresif anak-anak. Dari hasil penelitian lain, dijelaskan bahwa

tayangan kekerasan akan memproduksi suasana hati yang tidak enak (bad mood) dalam diri pemirsanya dan membuat mereka berada dalam keadaan mudah marah.

Game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video Menurut bahasa, game berasal dari bahasa inggris yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop dan konsol seperti Playstation, Xbox 360, intendo Wii dan sebaga inya. Permainan tersebut melibatkan interaksi dengan pemain agar dapat menimbulkan efek visual seperti umpan balik dari permainan yang mereka mainkan.

Ada beberapa Bahaya Video Games yaitu seperti kekerasan perilaku negatif, tidak peka sosial, mengganggu kesehatan, gangguan emosi, mengalami obsesi, mendorong ketidak jujur, Tidak mampu mengendalikan diri, mempengaruhi otak. Pada intinya ada banyak hal negatif yang didapatkan anak apabila sering menonton film dan game yang berbau kekerasan. Ada baiknya sebagai orangtua maupun orang dewasa, ada baiknya mengarahkan

ke dalam hal-hal yang lebih positif seperti menyalurkan energy anak dengan benar, jadilah orang tua penyayang, sabar, dan pengertian, mengawasi kegiatan, menciptakan lingkungan nonagresif, ciptaan pembelajaran aktif, kreatif, afektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ma'ruf Hidayat. 2015. Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah. Aswaja Pressindo: Yohyakarta
- <https://pengertian-pengertian-info.blogspot.co.id>
- <https://health.kompas.com/read/2020/03/09/100100268/ini-alasan-film-kekerasan-berbahaya-jika-ditonton-anak-anak?page=all>
- <https://media.neliti.com/media/publications/25240-ID-dampak-tayangan-kekerasan-terhadap-perilaku-anak-dalam-prespektif-kriminologis-d>