

## **MEMBIASAKAN PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK MELALUI FILM CARS**

**Sri Immawati<sup>1)</sup>\*, Atik Nurbiyati<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jalan KH. Ahmad Dahlan Cirendeui, Ciputat, 15419

**[immawati83@gmail.com](mailto:immawati83@gmail.com)**

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya perilaku prososial anak terhadap teman sebayanya. Penelitian ini berada di RW. 05 yang berada di Jalan Sanggrahan, Kelurahan Meruya Utara, Kecamatan Kembangan, Jakarta Barat. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pesan yang diperoleh anak dari film cars dan untuk mengetahui perilaku prososial anak yang suka menonton film cars terhadap teman sebayanya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Fenomenologi mencoba mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku prososial anak yang suka menonton film cars cukup baik. Hal tersebut karena dalam film cars terdapat pesan yang positif yang dapat memicu anak untuk berperilaku prososial. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak-pihak yang terkait, terutama di bidang kependidikan.

**Kata Kunci:** *Perilaku Prososial, Film Cars*

### **PENDAHULUAN**

Sejak lahir manusia selalu berinteraksi dengan orang lain, hal ini menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa pertolongan orang lain dalam menjalani kehidupan. Kelebihan manusia sebagai makhluk sosial yaitu kesediaannya untuk memberikan pertolongan dan mengulurkan tangan terhadap keluarga, masyarakat, kelompok atau komunitasnya, bahkan siap menolong orang yang tidak

dikenal, dari etnis atau bangsa lain tanpa pamrih dan tanpa mengharapkan imbalan.

Perilaku prososial terhadap sesama seharusnya perlu selalu dijaga karena dalam hidup ini ada saling ketergantungan kita terhadap sesama. Saling tolong menolong dan peduli terhadap sesama merupakan sebuah ajaran yang dianjurkan oleh semua agama. Berperilaku prososial sangat penting bagi setiap orang karena kita tidak bisa hidup sendirian di dunia ini, begitu juga pentingnya bagi anak karena kelak

mereka akan hidup mandiri tanpa orang tuanya lagi.

Salah satu film animasi yang cukup populer dan banyak diminati di kalangan anak-anak yaitu film *Cars*. *Cars* merupakan salah satu film Amerika yang disutradarai oleh John Lasseter, diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures pada 9 Juni 2006. Film ini menceritakan tentang kehidupan pembalap bernama *Lightning McQueen* yang memiliki ambisi besar untuk memenangkan ajang balapan bergengsi yaitu *Piston Cup*. Namun di tengah perjalanannya menuju *California* untuk babak penentuan pemenang, *Lightning McQueen* yang berada di dalam sebuah truk angkutannya bernama *Mack*, tiba-tiba jatuh keluar. Ia pun berusaha mengejar *Mack* tetapi ia salah mengejar truk dan tersesat di sebuah kota tua yang bernama *Radiator Springs*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul membiasakan perilaku prososial pada anak melalui film *Cars*. Agar lebih fokus peneliti hanya membatasi pada permasalahan tentang membiasakan perilaku prososial pada anak usia 9 - 11 tahun terhadap teman sebayanya melalui film *Cars* di RW 05 Jalan Sanggrahan Kelurahan Meruya Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat.

## KAJIAN TEORI

Menurut Baron dan Byrne (2005: 92) perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan mungkin bahkan melibatkan suatu risiko bagi orang yang menolong. Selanjutnya Papalia dan Feldman (2014: 296) juga mengemukakan bahwa perilaku prososial adalah segala

bentuk perilaku sukarela untuk menolong orang lain.

Menurut Eisenberg dalam Kau (2010: 1) perilaku prososial didefinisikan sebagai tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau memberi keuntungan pada individu atau sekelompok individu.

Mussen, dkk dalam Asih dan Pratiwi (2010: 34-35) menyatakan bahwa aspek-aspek perilaku prososial meliputi:

1. Berbagi  
Kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suasana suka dan duka.
2. Kerjasama  
Kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan.
3. Menolong  
Kesediaan untuk menolong orang lain yang sedang berada dalam kesulitan.
4. Bertindak Jujur  
Kesediaan untuk melakukan sesuatu seperti apa adanya, tidak berbuat curang.
5. Berderma  
Kesediaan untuk memberikan sukarela sebagian barang miliknya kepada orang yang membutuhkan.

Desmita (2014: 253-256) mengemukakan ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan tingkah laku prososial, di antaranya:

1. Orang tua  
Orang tua memengaruhi secara signifikan hasil sosialisasi anak mereka. Orang tua mungkin menggunakan tiga teknik untuk mengajarkan anak-anak mereka bertingkah laku altruistik, yaitu:

*reinforcement*, *modeling*, dan *induction*.

2. Guru

Menurut Eisenberg dalam Desmita (2014: 254) meskipun keluarga merupakan agen sosialisasi yang utama, sekolah pun mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku anak. Di sekolah, guru mungkin memudahkan perkembangan tingkah laku menolong dengan menggunakan beberapa teknik.

3. Teman sebaya

Ketika anak tumbuh dewasa, kelompok sosial menjadi sumber utama dalam perolehan informasi, termasuk tingkah laku yang diinginkan. Meskipun kelompok teman sebaya jarang merasakan tujuan mereka sebagai pengajaran aktif tingkah laku menolong, mereka dapat memudahkan perkembangan tingkah laku tersebut melalui penggunaan penguatan, permodelan, dan pengarahan.

4. Televisi

Televisi bukan sekedar hiburan, dia juga merupakan agen sosialisasi yang penting. Melalui penggunaan muatan prososial, televisi mempengaruhi pemirsa sebagai modeling. Anak-anak mungkin meniru tingkah laku menolong dengan mengidentifikasi karakter yang dilihat di televisi. Dengan melihat program televisi, anak-anak juga dapat mempelajari tingkah laku yang tepat dalam situasi tertentu.

Menurut Sanjaya (2013: 167) film atau gambar hidup merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Film termasuk salah satu jenis media audio visual karena selain mengandung unsur suara juga

mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Arsyad (2011: 49) mendefinisikan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Keuntungan film dan video yaitu:

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dll. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dari segi-segi afektif lainnya.
4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Dalam film *cars* banyak terkandung pesan positif yang bermanfaat dan dapat dijadikan contoh oleh anak-anak. Melalui cerita dan perilaku tokoh-tokoh yang ada dalam film *cars*, anak-anak diharapkan dapat mengambil dan menerapkan pesan-pesan positif yang ada di film tersebut dalam kehidupannya. Berikut ini beberapa pesan positif yang terkandung dalam film *cars*, yaitu:

Pesan	Adegan dalam Film
Jadilah orang yang bertanggung jawab	Saat <i>McQueen</i> merusak jalan di <i>Radiator Springs</i> dia mencoba untuk kabur dan lari dari tanggungjawab. Tapi akhirnya dia mau menebus kesalahannya. Setiap hari dia harus menarik <i>Bessie</i> (mesin aspal jalan) untuk mengaspal jalan.
Jangan sombong	<i>McQueen</i> menantang <i>Doc Hudson</i> yang sudah tua untuk balapan, awalnya <i>McQueen</i> meremehkan <i>Doc</i> karena dia tahu bakal menang. Saat balapan dimulai, dengan penuh percaya diri dia langsung melesat sekencang-kencangnya. Tapi <i>Doc</i> hanya diam sambil melihat <i>McQueen</i> . Saat mau melewati tikungan tajam disitulah <i>McQueen</i> tidak bisa mengendalikan diri dan akhirnya dia terperosok ke jurang yang penuh pohon kaktus.
Jangan egois	Saat <i>Doc</i> memberitahu bahwa <i>McQueen</i> berada di <i>Radiator Springs</i> , kemudian dia dijemput oleh <i>Mack</i> . Mengetahui hal tersebut <i>Sally</i> berkata kepada <i>Doc</i> "Baik untuk semua atau baik

	untukmu?". Karena <i>Doc</i> ingin <i>McQueen</i> segera pergi dari <i>Radiator Springs</i> .
Jangan meremehkan kemampuan orang lain	<i>Guido</i> adalah mobil pengganti roda, dia ditertawakan oleh kru pitstop dari <i>Chick</i> karena tampanya yang lucu. Tibalah saatnya <i>Guido</i> mengganti roda <i>McQueen</i> , dia melakukannya dengan secepat kilat. Sampai kru yang menertawakan tadi terdiam dan menganga mulutnya melihat aksi <i>Guido</i> .
Kemenangan bukan segalanya dan mengalah bukan berarti gagal	Saat balapan berlangsung <i>Chick</i> yang terkenal sombong melakukan kecurangan, dia menyenggol <i>McQueen</i> hingga bannya kempes. Di lap terakhir saat <i>The King</i> keluar lintasan dengan keadaan rusak. <i>McQueen</i> sebenarnya sudah hampir melewati garis finish dan menjadi juara, tapi dia mengerem dan menghampiri <i>The King</i> . Semua itu dilakukan karena dia ingat kepada <i>Doc Hudson</i> yang dulu pernah mengalami kecelakaan yang sama. <i>McQueen</i> mendorong <i>The King</i> hingga melewati garis <i>finish</i> .
Kecurangan dibenci orang lain	Meskipun yang menjadi juara adalah <i>Chick</i> tetapi penonton lebih suka melihat sportifitas yang dilakukan oleh <i>McQueen</i> . Sehingga <i>Dinoco</i> lebih memilih jadi sponsor <i>McQueen</i> ketimbang <i>Chick</i> yang curang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian ini dilakukan apabila adanya tidak dimanipulasi, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, yakni pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan). Peneliti memilih memakai desain fenomenologi dalam penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2013:15) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sumber data dilakukan secara *purposive dan snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Darmadi (2014:290) mengatakan penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji.

Menurut Creswell dalam Darmadi (2014:290) pendekatan fenomenologi menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Penundaan ini biasa disebut *epoche* (jangka waktu). Konsep *epoche* adalah membedakan wilayah data (subjek) dengan intepretasi peneliti. Konsep *epoche* menjadi pusat dimana peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang

fenomena untuk mengerti tentang apa yang dikatakan oleh responden.

Subjek penelitian ini adalah sumber utama yang berkaitan dengan apa yang diteliti. Berkenaan dengan informasi yang dibutuhkan tentu tidak sembarang orang dapat dijadikan sebagai informan. Informan diambil sesuai dengan kriteria yang akan penulis teliti. Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah anak-anak usia 9 - 11 tahun yang terdiri dari laki-laki dan perempuan di RW 05 Jalan Sanggrahan Kelurahan Meruya Utara Kecamatan Kembangan Jakarta Barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan observasi ke wilayah RW. 05 tepatnya di gang jomas sekitar kediaman peneliti, dimana peneliti telah menemui anak yang suka menonton film *cars*. Berbekal info dari salah satu informan, peneliti melanjutkan observasi ke wilayah lain sekitar RW. 05 untuk menemui informan lainnya yang suka menonton film *cars*. Adapun observasi ini dimulai dari tanggal 15 Mei 2017. Observasi ini dilakukan pada siang menuju sore hari dengan alasan tertentu. Salah satunya dikarenakan pada saat itulah anak-anak baru pulang sekolah dan sedang bermain bersama dengan teman-temannya.

Informan MRF merupakan anak laki-laki yang berusia 10 tahun. MRF adalah anak satu-satunya dari pasangan RA dan ID. MRF memiliki hoby bermain sepak bola dan memiliki cita-cita ingin menjadi seorang tentara. MRF merupakan anak yang baik mau berteman dengan siapa saja. Informan FUS merupakan anak perempuan

yang berusia 10 tahun. FUS adalah anak satu-satunya dari pasangan YU dan LS. FUS memiliki hoby renang dan memiliki cita-cita ingin menjadi pramugari. FUS merupakan anak yang pintar dan terkadang suka menunjukkan kelebihan yang dimilikinya. Informan SRF merupakan anak perempuan yang berusia 10 tahun. SRF adalah anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan ED dan LE. SRF memiliki hoby bersepeda dan memiliki cita-cita ingin menjadi seorang guru. SRF merupakan anak yang baik dan sangat peduli kepada temannya.

Informan ND merupakan anak perempuan yang berusia 10 tahun. ND adalah anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan AD dan EL. ND memiliki hoby bermain basket dan memiliki cita-cita ingin menjadi dokter. ND merupakan anak yang baik terkadang suka membagi makanannya kepada temannya. Informan HUK merupakan anak laki-laki yang berusia 11 tahun. HUK adalah anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan IB dan DE. HUK memiliki hoby renang dan memiliki cita-cita ingin menjadi astronot. HUK merupakan anak yang baik mau memberikan pertolongan kepada siapapun. Informan AS merupakan anak laki-laki yang berusia 11 tahun. AS adalah anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan IM dan AA. AS memiliki hoby bermain sepak bola dan memiliki cita-cita ingin menjadi seorang polisi. AS merupakan anak yang ramah mau berteman dengan siapa saja.

Informan BPR merupakan anak laki-laki yang berusia 9 tahun. BPR adalah anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan AG dan VI. BPR memiliki hoby bermain sepak bola dan memiliki cita-cita ingin menjadi pemadam kebakaran. BPR

merupakan anak yang peduli kepada temannya. Informan MTWB merupakan anak perempuan yang berusia 9 tahun. MTWB adalah anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan SU dan NE. MTWB memiliki hoby bermain sepatu roda dan memiliki cita-cita ingin menjadi seorang dokter. MTWB merupakan anak yang baik dan suka membantu temannya. Informan INA merupakan anak laki-laki yang berusia 11 tahun. INA adalah anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan EK dan LI. INA memiliki hoby bermain basket dan memiliki cita-cita ingin menjadi pilot. INA merupakan anak yang jujur ketika bermain. Informan MAK merupakan anak laki-laki yang berusia 11 tahun. MAK adalah anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan SA dan HE. MAK memiliki hoby bermain sepak bola dan memiliki cita-cita ingin menjadi pemain sepak bola terkenal. MAK merupakan anak yang mudah berteman dengan siapa saja.

Interpretasi hasil penelitian yang dimaksud peneliti adalah hasil akhir dari analisis data yang telah dilakukan, yang kemudian akan ditafsirkan secara menyeluruh. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bermakna sehingga peneliti akan menafsirkan penelitian secara keseluruhan. Peneliti akan menafsirkan dari beberapa teknik pengambilan data yang digunakan.

Yang pertama berdasarkan teknik observasi. Melalui teknik observasi, peneliti dapat melihat sendiri perilaku prososial yang dilakukan oleh anak ketika bermain dengan teman sebayanya. Teknik observasi dirasa cukup penting dalam melakukan penelitian, dimana teknik ini peneliti melihat secara keseluruhan dengan mata kepala peneliti sendiri. Peneliti sadar dan yakin bahwa apa yang peneliti lihat

bukanlah suatu kebohongan. Hasil observasi yang telah dilakukan juga cukup baik mulai dari tempat, waktu, tindakan, dan aktivitas yang terjadi.

Selain melakukan teknik observasi, peneliti juga melakukan teknik wawancara sebagai teknik pengambilan data. Wawancara yang dilakukan dengan sepuluh anak yang suka menonton film *cars* yang dilakukan mulai dari tanggal 18 Mei 2017 sampai dengan tanggal 26 Mei 2017. Berdasarkan hasil wawancara aspek-aspek perilaku prososial yang ada di dalam diri anak memang benar adanya. Sehingga dapat dikatakan anak yang suka menonton film *cars* mampu membiasakan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak mampu berperilaku prososial dan membiasakannya dimanapun dan kapanpun terhadap teman sebayanya. Maka dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku prososial anak usia 9 - 11 tahun di RW. 05 yang suka menonton film *cars* cukup baik. Hal tersebut terjadi karena dalam film *cars* terdapat pesan yang positif yang dapat memicu anak untuk berperilaku prososial. Hasil kesimpulan tersebut berdasarkan aspek-aspek perilaku prososial yang ada di dalam diri anak yang suka menonton film *cars*.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memberikan suatu informasi mengenai sebuah ilmu pengetahuan yang perlu dipahami dalam penelitian di wilayah RW 05. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai membiasakan perilaku prososial pada anak melalui film *cars*, maka dapat dirumuskan kesimpulan untuk menjawab permasalahan

penelitian. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pesan yang dapat diperoleh anak usia 9 - 11 tahun dari film *cars* yaitu bila ada teman yang susah harus diberikan pertolongan, harus saling membantu, harus semangat, tidak boleh sombong, tidak boleh curang, tidak boleh egois, harus menghargai orang lain, harus tekun berjuang demi kesuksesan, dan jika melakukan kesalahan harus meminta maaf dan bertanggung jawab atas kesalahannya. Dari pesan tersebut memicu anak untuk meniru perilaku baik yang terdapat dalam film *cars*.
2. Perilaku prososial pada anak usia 9 - 11 tahun yang suka menonton film *cars* ketika sedang bermain dengan teman sebayanya, anak-anak mampu berbagi, hal ini terlihat saat anak berbagi makanan, berbagi minuman, dan berbagi cerita dengan temannya. Anak juga mampu menolong, hal ini terlihat saat anak mau membantu temannya dan anak mau memberikan pertolongan kepada kucing yang terluka kakinya bersama dengan temannya. Anak juga mampu bekerja sama, hal ini terlihat saat anak sedang mengerjakan PR bersama temannya menunjukkan perilaku bekerja sama dengan temannya untuk menjawab soal, anak juga terlihat bekerja sama saling mengoper bola ketika sedang bermain bola. Anak juga mampu bersikap jujur, hal ini terlihat saat anak bermain sesuai dengan aturan dan tidak curang. Oleh karena itu, pemilihan film *cars* sebagai salah satu media dalam membiasakan perilaku prososial anak merupakan hal yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asih, G.Y. dan Pratiwi, M.M.S. 2010. *Perilaku Prosocial ditinjau dari empati dan kematangan emosi*. Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus, Volume I, No. 1, Desember 2010, ([eprints.umk.ac.id/268/](http://eprints.umk.ac.id/268/) diakses 9 Mei 2017).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baron, R.A. dan Bryne, D. 2005. *Psikologi Sosial* Jilid 2 Edisi X. Jakarta: Erlangga.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kau, Murhima. 2010. *Empati dan Perilaku Prosocial pada Anak*. Jurnal Inovasi, Volume 7, No. 3, September 2010, ([ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIN/article/download/771/714](http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIN/article/download/771/714) diakses 9 Mei 2017).
- Papalia, D.E. dan Feldman, R.D. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.