



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 3908-3915

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Khansa Pramesti Sulistyo Rini^{1✉}, Hayani Wulandari²

Mahasiswa PGPAUD UPI Kampus Daerah Purwakarta

Email: khansapramesti122@upi.edu

Abstrak

Kurangnya pemahaman orang tua dalam pemberian *gadget* kepada anak usia dini memberikan dampak besar dalam sosial-emosionalnya. Tujuan dari penelitian ini adalah memvisualisasikan dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak serta mengetahui jenis perilaku agresif yang muncul pada anak usia dini yaitu dampak penggunaan *gadget* yang melampaui batas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan Teknik analisis data berupa pendekatan kualitatif deskriptif dan disajikan dalam bentuk naratif, serta data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek pada penelitian ini yaitu anak berusia 3 tahun yang memiliki perilaku agresif dan orang tua. Hasil penelitian ini adalah penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh terhadap perilaku agresif yang diakibatkan kurangnya pengawasan orang tua serta tidak mengalokasikan waktu bermain *gadget* anak. Sehingga memunculkan perilaku agresif berupa teriakan, marah, menangis, menendang, memukul, dan melempar. Upaya yang dilakukan orang tua memegang kunci untuk menghindari dampak buruk dari kecanduan *gadget*.

Kata Kunci : *Anak usia dini, perilaku agresif, gadget*

Abstract

Parents' lack of understanding in giving gadgets to early childhood has a big impact on their social-emotional behavior. The purpose of this study is to visualize the impact of gadget use on children's behavior and find out the types of aggressive behavior that arise in early childhood due to excessive gadget use. The research method used is qualitative research with data analysis techniques in the form of a descriptive qualitative approach and presented in narrative form, and data obtained through observation, interviews, and questionnaires. The subjects in this study were 3-year-old children who had aggressive behavior and parents. The results of this study are that excessive gadget use affects aggressive behavior due to lack of parental supervision and not allocating children's gadget playing time. So that it raises aggressive behavior in the form of screaming, getting angry, crying, kicking, hitting, and throwing. Efforts made by parents hold the key to avoiding the adverse effects of gadget addiction.

Keyword: Early childhood, aggressive behavior, gadgets

PENDAHULUAN

Selama tahun-tahun pembentukan masa kanak-kanak, sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan emosional mereka (Salisch, 2001). Tahap penting ini berfungsi sebagai lahan subur untuk menyerap pengetahuan dan keterampilan, karena anak memiliki kemampuan bawaan untuk mengamati dan meniru lingkungan sekitarnya (Akbar & Hawadi, 2008). Proses peniruan, yang merupakan aspek fundamental dalam perkembangan mereka, merupakan alat ampuh yang membentuk perilaku dan membentuk karakter mereka (Wirawan, 1983). Namun, penting untuk mempertimbangkan bahwa anak-anak, yang memiliki kecenderungan alami untuk meniru, mungkin tanpa disadari mengadopsi perilaku yang tidak selalu pantas. Kecenderungan ini terpengaruh dari berbagai aspek, yaitu secara internal dan eksternal, seperti lingkungan tempat mereka terpapar, dinamika dalam keluarga, dan pengaruh teknologi, khususnya melalui *gadget* (Stuart & Sundeen, 2006).

Di era digital saat ini, pemakaian *gadget* telah menjadi hal yang biasa, bahkan di kalangan anak usia dini. Menurut data yang berasal dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menyatakan bahwa 40,25% anak berusia di bawah 15 tahun di Indonesia menggunakan *gadget*. Angka ini meningkat dari tahun 2020 yang hanya sebesar 24,96%. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak (Salsabila, 2016), salah satunya adalah perilaku agresif.

Perilaku agresif pada anak ditandai dengan tindakan yang bermaksud untuk menyakiti ataupun mencederai orang lain, baik melalui cara fisik maupun verbal (Nia Aprilia, 2016). Perilaku agresif tersebut mencakup tindakan seperti memukul, menendang, menggigit,

berteriak, atau menimbulkan rasa takut pada orang lain (Johana, 2014). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nors (Permatasari, Sugiono & Savitri, 2017), terungkap bahwa salah satu akibat dari menampilkan perilaku agresif adalah terhambatnya kemampuan anak untuk menjalin hubungan harmonis dengan temannya. Asal mula perilaku agresif terhadap anak usia dini bisa diakibatkan oleh banyak aspek, termasuk pengaruh biologis, lingkungan, dan psikologis. Salah satu faktor lingkungan yang memperbesar kemungkinan terjadinya perilaku tersebut adalah penggunaan *gadget* secara berlebihan (Salsabila, 2016).

Faktor terjadinya perilaku agresif sangat beragam, namun dalam penelitian ini akan berfokus pada salah satu faktor penyebab terjadinya gejala perilaku agresif pada anak yaitu *gadget*. Subjek dalam penelitian ini seorang anak dengan usia 3 tahun, dimana pada saat anak memainkan *gadget* mulai terlihat adanya gejala perilaku agresif dikarenakan orang tua tidak memantau anak (Shaffer & Yates, 2010) dan tidak memberikan *screen time* kepada anak (Liu et al., 2021; Hiniker et al., 2016).

Akibat kurangnya keterlibatan orang tua dalam interaksi anak dengan *gadget*, pengaturan perilakunya menjadi tantangan yang berat. Konsekuensi dari tidak memberikan *screen time* pada anak memicu manifestasi perilaku agresif (Brack et al., 2013), baik melalui ledakan vokal yaitu berteriak atau menangis dengan kencang. Perilaku agresif tersebut awalnya dapat bermanifestasi sebagai reaksi yang riuh atau tidak dapat dihibur terhadap komunikasi. Selanjutnya, hal ini dapat meningkat menjadi ledakan fisik seperti memukul atau menendang (Scheneiders, 1995) ketika orang tua gagal memenuhi kebutuhan emosional anak mereka secara memadai.

Berdasarkan kondisi saat ini, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku agresif anak usia dini. Penelitian memiliki tujuan untuk memvisualisasikan dampak dari pemakaian *gadget* terhadap perilaku anak serta mengetahui bentuk perilaku agresif yang timbul pada anak usia dini akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, aspek-aspek yang menyebabkan adanya perilaku agresif pada anak usia dini akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dengan penuh harap penelitian ini dapat memberikan pencerahan kepada masyarakat umum tentang pentingnya membatasi penggunaan *gadget* selama masa pertumbuhan anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif yang memiliki definisi memulai perjalanan eksplorasi yang tidak terikat oleh teori-teori yang sudah terbentuk sebelumnya, melainkan membenamkan diri dalam alam lingkungan alam yang masih alami (Gunawan, 2022). Penelitian ini dilakukan di Adiarsa Barat, Karawang Barat, Karawang, dengan subjek

penelitian anak berusia 3 tahun dan orang tua anak. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan lapangan, wawancara, serta angket dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan dipersembahkan dalam bentuk naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Agresi adalah sikap serius yang tidak pantas dan membawa dampak yang signifikan baik bagi anak maupun orang di sekitarnya. Salah satu manifestasi emosi anak adalah kemarahan, yang seringkali bermanifestasi sebagai agresi (Seagal, 2010: 97). Perilaku ini, seperti dijelaskan oleh Murry (Hall & Lindzey, 1993), merupakan cara yang intens dan kuat untuk mengekspresikan diri, melibatkan kekerasan fisik, menyerang, atau menghukum orang lain. Intinya, agresi bertujuan untuk menyakiti orang lain atau barang yang bukan miliknya (Sarwono, 2005). Penting untuk dicatat bahwa perilaku agresif anak-anak tidak hanya mencakup tindakan fisik, tetapi juga mencakup agresi verbal, seperti menggunakan kata-kata yang menyakitkan untuk mengintimidasi atau bahkan melakukan ketidakjujuran (Nando, 2012).

Dill dan Dill (1998) mendefinisikan perilaku agresif seperti tindakan yang didorong oleh pengalaman pribadi serta pemicu situasional tertentu. Perilaku ini dapat direncanakan dengan sengaja, dilaksanakan segera, atau dipengaruhi oleh faktor situasional. Selain itu, Bandura (1973) menegaskan bahwasanya perilaku agresif bukanlah bawaan, melainkan diperoleh melalui pembelajaran. Proses pembelajaran ini terjadi dalam lingkungan sosial, termasuk hubungan komunikasi dengan keluarga, teman sebaya, dan paparan media melalui *gadget*, di mana individu mengamati dan mencontohkan perilaku agresif. Khususnya, percobaan yang dilakukan oleh Bandura dan Walters (1963) menunjukkan bahwa seorang anak dapat mengadopsi perilaku agresif hanya melalui pengamatan model, seperti melalui video atau kartun.

Pernyataan di atas sesuai dengan data yang dikumpulkan melalui angket dan pengamatan secara langsung di lapangan yaitu hasil jawaban responden yang sudah peneliti kumpulkan terlihat 63,6% orang tua atau sekitar orang menyatakan bahwa orang tua sering memberikan *gadget* kepada anak. Sedangkan 36,4% tidak memberikan anak *gadget*. Hal ini dikuatkan oleh pengamatan yang telah dilakukan peneliti, pernyataan teori di atas sama seperti fakta yang ditemui di lapangan, bahwa anak Perempuan yang berinisial "S" sangat suka bermain dengan *gadget* dengan durasi waktu yang berlebihan. Peneliti telah terlibat dalam percakapan mendalam melalui kegiatan wawancara dengan orang tua yang peduli di tengah

cinta dan perhatian mereka yang tulus, mendapati diri mereka diliputi rasa bersalah. Penyesalan ini berasal dari kesadaran bahwa mereka mungkin terlalu dini memperkenalkan anak-anak mereka yang berharga pada daya pikat teknologi berupa *gadget*. Seorang ibu yang mengasuh, yang terbebani oleh kesibukan pekerjaan rumah, dengan jujur mengungkapkan penyesalannya karena tidak dapat memantau dengan cermat interaksi anaknya dengan *gadget* tersebut karena pekerjaan rumahnya yang padat. Sebagaimana perkataan orang tua "S" ketika diwawancarai:

"Kan repot ya, pengen ngerjain pekerjaan rumah jadi pengennya praktis aja anak-anak anteng gitu jadinya saya kasih aja tuh hp" (Wawancara Bu W)

Buss, A.H., & Perry, M (1992) telah mengkategorikan perilaku agresif ke dalam empat bentuk berbeda, yang masing-masing memiliki arti tersendiri. Pertama, agresi fisik mencakup kecenderungan untuk menyakiti orang lain secara fisik sebagai pelampiasan kemarahan. Kedua, agresi verbal melibatkan penggunaan kata-kata atau tindakan yang menyakitkan terhadap orang lain, sehingga menimbulkan rasa sakit emosional. Ketiga, kemarahan berfungsi sebagai respons emosional, yang bermanifestasi dalam impuls fisiologis yang mendorong individu untuk berperilaku agresif. Terakhir, permusuhan mencakup perasaan tidak adil, sakit hati, dan kecurigaan, sering kali disertai rasa tidak adil dan iri hati terhadap orang lain. Hal tersebut didukung oleh pernyataan perspektif Berkowitz, L (2003) mengkategorikan agresi ke dalam dua bentuk berbeda: agresi fisik, yang mencakup tindakan seperti memukul, mendorong, meludah, menendang, dan menggigit, dan agresi verbal, yang melibatkan bahasa yang mengancam, menuntut omelan, dan merebut. Agresi fisik mengacu pada tindakan kekerasan, seperti tindakan memukul atau melukai fisik, sedangkan agresi verbal mencakup perilaku seperti memaki, mencemooh, dan merendahkan. Selain itu, agresi dapat meluas hingga merusak harta benda orang lain, seperti jam tangan, sepeda, atau barang pribadi lainnya (Saputra, W.N.E., Hanifah, N., & Widagdo, D.N, 2017).

Data hasil jawaban responden menunjukkan kesesuaian dengan pernyataan teori di atas bahwa 81,8% orang tua atau sekitar 18 orang menyatakan bahwa ketika anak bermain *gadget* memperlihatkan ekspresi marah dan perilaku memberontak ketika *gadget* tersebut diambil oleh orang tua. Kemudian sebanyak 68,2% atau sekitar 15 orang tua menyatakan bahwa sang anak meniru Tindakan memukul atau berkata kasar yang anak tiru dari *gadget*. Sama halnya dengan kegiatan pengamatan yang telah dilakukan, penulis melihat adanya kesamaan antara teori dan fakta ketika di lapangan, subjek "S" terlihat ketika bermain *gadget* sering meluapkan emosinya baik melalui fisik berupa memukul serta melempar serta secara verbal seperti berteriak, mengucapkan kata yang kurang baik, dan marah yang berlebihan. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan ibu "S" ketika diwawancarai:

"anak gampang marah, kalo misalnya dia tantrum tiba-tibaukul, lemparin barang, terjadi pada anak saya karena hp, dampaknya benar-benar nyata. Anak jadi agresif, saya merasa anak saya ada perilaku agresif nya. Kalo misalnya dia gabisa dapetin apa yang dia mau, dia jadi marah gamau masuk ke rumah entar kalo dibaikin tiba-tibaukul" (Wawancara Bu W)

Berdasarkan hasil dari data yang telah dikumpulkan mengenai pengaruh *gadget* terhadap perilaku agresif. Terlihat bahwa *gadget* memiliki dampak yang sangat berpengaruh terhadap perilaku agresif anak. Hal ini terjadi dikarenakan banyaknya orang tua yang masih memberikan anak *gadget* dengan waktu yang berlebihan serta orang tua tidak memantau anak ketika menggunakan *gadget*. Sehingga anak sering meniru ucapan kasar yang ditiru dari *gadget*, kemudian ketika dipanggil oleh orang tua anak tidak merespon, ketika *gadget* diambil oleh orang tua anak akan berteriak, menangis dan marah, secara tiba-tiba memukul orang tua. Permasalahan mendesak ini menuntut perhatian penuh dan menyerukan tindakan segera untuk memitigasi dan memberantas cengkeraman kecanduan *gadget* di kalangan anak-anak.

Upaya yang dilakukan orang tua memegang kunci untuk menghindari dampak buruk dari kecanduan *gadget*. Dalam upaya untuk mengatasi tren yang mengkhawatirkan ini, para orang tua semakin mengalokasikan waktu pemakaian perangkat untuk anak-anak mereka, menyusun konten ramah anak di platform media sosial, dan memantau dengan cermat interaksi anak-anak mereka dengan *gadget*. Selain langkah-langkah ini, orang tua dapat membekali anak-anak mereka dengan berbagai buku cerita yang menarik, memperkaya peralatan bermain yang merangsang berbagai aspek perkembangan mereka, dan berikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-teman seusianya. Selain itu, orang tua harus menyediakan momen khusus untuk melakukan aktivitas rekreasi bersama anak-anak mereka, sehingga memberikan mereka waktu berkualitas yang sangat berharga.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan pengaruh pada anak terhadap perilaku agresif yang terjadi akibat kurangnya perhatian orang tua ketika anak memakai teknologi berupa *gadget* dan awamnya pengetahuan orang tua terhadap dampak dari *gadget* yang sesuai dengan hasil data responden sebesar 63,6% orang tua menyatakan tidak memberikan *screen time* kepada anak dan hanya 36,4% orang tua yang menerapkan *screen time*. Perilaku agresif biasa ditunjukkan dengan ekspresi marah, memberontak, berteriak, memukul, melempar, dan melukai orang lain. Hal ini sesuai dengan data hasil responden yaitu 81,8% anak memperlihatkan emosi marah serta memberontak dan 18,2% anak tidak memberontak. Kemudian 68,2% anak memperlihatkan perilaku memukul serta berkata kasar dan 31,8% anak tidak. Dampak penggunaan *gadget*

dapat dicegah yaitu dengan memberikan *screen time*, mengatur saluran yang tontonan, pengawasan orang tua, menyediakan buku cerita dan alat permainan edukatif, memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, orang tua bermain dengan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. dan Hawadi. (2008). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta:Gramedia.
- Bandura, A., & Barab, P. G. (1973). Processes governing disinhibitory effects through symbolic modeling. *Journal of abnormal psychology*, 82(1), 1.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). Social learning and personality development.
- Berkowitz, L. (2003). Affect, aggression, and antisocial behavior.
- BPS. 2022. Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2020-2022. <https://www.bps.go.id/indicator/27/1222/1/proporsi-individu-yang-menggunakan-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Brack, G., Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, H. G., & Fall, K. A. (2013). Individual Psychology on the Virtual Frontier: Massive Multiplayer Online Role-Playing Gaming. *Journal of Individual Psychology*, 69(1).
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and violent behavior*, 3(4), 407-428.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Hall & Lindzey, 1993. Psikologi Kepribadian. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hiniker, A., Suh, H., Cao, S., & Kientz, J. A. (2016, May). Screen time tantrums: How families manage screen media experiences for toddlers and preschoolers. In *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 648-660).
- Johana. (2014). Aspek Sosio-Psikologis Usia Lanjut Di Indonesia. Buletin Penelitian Kesehatan. Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, No. 21 (4).
- Liu, L., Gao, T., Liu, Y. J., Tong, S., Chen, C. P., & Ma, L. (2021). Time-varying IBLFs-based adaptive control of uncertain nonlinear systems with full state constraints. *Automatica*, 129, 109595.
- Nando, P. N. (2012). Hubungan antara perilaku menonton film kekerasan dengan perilaku agresi remaja. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6(1), 18-35.
- Nia Aprilia, K. (2016). Politeknik kesehatan kemenkes padang. Tugas Akhir, 2016.
- Permatasari, D. A., & Sugito, S. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game pada Anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan*

Anak, 6(2), 149-160.

- Salisch, M. V. (2001). Children's emotional development: Challenges in their relationships to parents, peers, and friends. *International Journal of Behavioral Development*, 25(4), 310-319.
- Salsabila, S. (2016). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di TK Al Azhar Banda Aceh. *Skripsi, Fakultas Kedokteran, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh*.
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan tingkat perilaku agresi berdasarkan jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 142-147.
- Sarwono, W. S. (2005). Psikologi sosial, psikologi kelompok dan psikologi terapan Balai pustaka.
- Schneiders, A. A. (1955). Personal adjustment and mental health.
- Segal, M., Bardige, B., Woika, M., & Leinfelder, J. (2010). All about child care and early education.
- Shaffer, A., & Yates, T. M. (2010). Identifying and understanding risk factors and protective factors in clinical practice. *Clinical manual of prevention in mental health*, 29-48.
- Stuart, G. W. (2006). Buku saku keperawatan jiwa. Egic.
- Wirawan, S. S. (1983). Pengantar Umum Psikologi. Jakarta: Bulan Bintang.