

## DAMPAK NEGATIF GADGET PADA PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI

Anwardiani Iftaqul Janah\*<sup>1</sup>, Raden Diana<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1,2</sup>

Email: [anwardianiiftaqul@gmail.com](mailto:anwardianiiftaqul@gmail.com)<sup>1</sup>, [raden.diana@uin-suka.ac.id](mailto:raden.diana@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>

Submit: April 2022

Proses Review: Desember 2022

Diterima: Maret 2023

Publikasi: Maret 2023

### Abstract

*Technology that is currently developing has an influence on aggressive behavior in children, so there needs to be prevention efforts in this deviant behavior. The purpose of this study was to determine the influence of gadgets and the factors that cause aggressive behavior, forms of aggressive behavior, the impact of aggressive behavior, and efforts to handle aggressive behavior in early childhood. The method used in this research is a case study which is presented with a qualitative descriptive research type by presenting the data in a narrative manner, as well as data obtained through observation. In this study, the subject is one girl who behaves aggressively aged 5-6 years because of the influence of unlimited gadgets. The results of the research obtained are the influence of the use of gadgets that are not restricted and supervised. This causes aggressive behavior in children who find it difficult to control their desire to convey messages, such as shouting, crying, and making physical contact when someone interferes with playing gadgets. The influence of gadgets on aggressive behavior in children requires serious efforts for parents or adults who are around children so that they do not have a negative impact on children's development in the future.*

**Keywords:** Early Childhood, Gadget, Aggressive Behavior

### Abstrak

*Teknologi yang berkembang saat ini memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif pada anak, sehingga perlu adanya upaya pencegahan dalam perilaku menyimpang ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perilaku agresif anak, bentuk-bentuk perilaku agresif, dampak perilaku agresif, serta upaya penanganan perilaku agresif pada anak usia dini. Metode yang digunakan oleh penelitian ini adalah studi kasus yang disajikan dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan penyajian data secara naratif, serta data yang diperoleh melalui observasi. Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah satu orang anak perempuan yang berperilaku agresif usia 5-6 tahun karena pengaruh gadget yang tidak dibatasi. Hasil dari penelitian yang diperoleh adalah pengaruh penggunaan gadget yang tidak dibatasi dan diawasi. Sehingga menimbulkan perilaku agresif pada anak yang sulit mengontrol keinginannya dalam menyampaikan pesan, seperti berteriak, menangis, dan melakukan kontak fisik apabila ada orang yang menggangukannya bermain gadget. Pengaruh gadget terhadap perilaku agresif pada anak ini membutuhkan upaya serius bagi orang tua atau orang dewasa yang ada disekeliling anak agar tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak dimasa mendatang.*

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Gadget, Perilaku Agresif

\*\*\*\*\*

## **PENDAHULUAN**

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan periode usia yang sangat penting. Stimulasi yang diberikan kepada anak harus diperhatikan apakah sudah sesuai dengan tahapannya. Periode usia dini yaitu dimana periode yang sangat kritis dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak (Mustika et al., 2020). Akan tetapi setiap anak memiliki waktu dan tahapan yang berbeda, sehingga dalam memberikan stimulus dan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak tidak bisa diberikan secara sama.

Anak merupakan peniru ulung dimana anak dengan mudah meniru apa yang didengar, lihat, dan rasakan dengan tanpa adanya proses berpikir tentang benar atau salah perilaku tersebut. Perilaku ini anak dapatkan melalui faktor internal dan eksternal pada lingkungan anak, seperti lingkungan sekitar anak, keluarga, atau faktor eksternal lainnya seperti pengaruh pada perkembangan *gadget* di era ini dan tidak menutup kemungkinan adanya faktor lain.

Adanya faktor-faktor tersebut, anak mulai mengenali dan belajar menghadapi suatu masalah, dimana masalah ini merupakan cara mengenali dan mengontrol rasa kecewa yang anak rasakan. Seperti saat anak menangis, orang tua mengeluarkan berbagai cara agar dapat mengetahui sebab anak menangis. Namun tidak sedikit orang tua yang memberi respon negatif terhadap bentuk rasa kecewa tersebut dengan memarahi agar lekas berhenti menangis (Mastuinda & Suryana, 2021).

Perilaku tersebut dapat berdampak buruk bagi anak, munculnya

perilaku agresif yang dialami oleh anak usia dini yang merupakan perilaku maladaptif, dimana perilaku ini dipengaruhi adanya beberapa faktor yaitu faktor keluarga, sosial budaya, sekolah, serta kepribadian. Selain faktor tersebut terdapat faktor yang dipengaruhi oleh pengalaman, usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi (Mastuinda & Suryana, 2021).

Salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif adalah pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga berdampak pada perilaku menyimpang tersebut. Menurut Johana, 2014 berpendapat bahwa bentuk perilaku agresif yang dilakukan anak usia sekolah meliputi secara fisik, menendang, mencubit, dan melempar. Sedangkan bentuk agresif secara verbal dengan berteriak, membentak dan berdebat (Nia Aprilia, 2016).

Perilaku ini memiliki dampak yang akan berpengaruh pada diri anak dan orang lain. Dampak yang timbul pada diri anak yaitu tidak memiliki teman atau dijauhi karena perilakunya, sehingga membuat teman yang lain merasa tidak nyaman apabila dekat dengan anak tersebut. Lalu, dampak bagi orang lain yaitu menimbulkan rasa takut sehingga hubungan sosial menjadi kurang sehat (Nia Aprilia, 2016).

Penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak sangatlah beragam, namun pada penelitian ini akan berfokus pada salah satu yang menimbulkan anak berperilaku menyimpang yaitu pengaruh *gadget*. Subjek dalam penelitian ini anak perempuan berusia 5-6 tahun, dimana anak sudah terlihat dari perilakunya yang

\*\*\*\*\*

ketika bermain *gadget* tidak bisa mentaati aturan pemakaian dan sulitnya orang tua dalam membatasi tontonan yang dilihat oleh anak.

Hal ini menjadikan anak sulit untuk mengontrol perilakunya, perilaku menyimpang ini terlihat saat anak merasa terganggu dalam bermain *gadget*. Durasi yang dihabiskan sangatlah lama, apabila orang tua atau orang dewasa menegurnya maka anak akan melakukan perilaku agresif berupa fisik dan verbal. Perilaku agresif berbentuk fisik dilakukan ketika dalam merespon orang dewasa dengan berteriak dan menangis. Serta perilaku agresif fisik dilakukan anak tersebut dengan memukul dan menendang, ketika perilaku agresif verbalnya tidak membuat orang dewasa paham maksudnya.

Seyogyanya, dalam pencegahan perilaku yang terjadi di kalangan anak-anak, sebagai pendidik atau orang tua dapat mengupayakan pencegahan dengan melakukan pembiasaan atau dapat disampaikan dengan bentuk penyampaian cerita yang dilakukan secara berulang-ulang yang bertujuan agar anak dapat mencontoh perilaku positifnya.

Upaya tersebut dapat menjadi bentuk pencegahan untuk generasi selanjutnya, karena generasi penerus pantas mendapatkan pendidikan yang baik sehingga perkembangan serta pertumbuhan anak tidak mendapati hambatan yang sama.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan memiliki tujuan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seseorang dalam

membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab (Ananda, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum mengenyam pendidikan dasar, dimana pendidikan tersebut pada usia 0-6 tahun. Upaya pendidikan ini bertujuan untuk memberikan stimulus dalam membantu proses tumbuh kembang anak baik perkembangan jasmani maupun rohani untuk mempersiapkan anak memasuki pada pendidikan jenjang berikutnya (Aprinawati, 2017).

Pada usia 0-6 tahun merupakan masa *golden age*, dimana proses ini terjadi sekali dalam hidup. Usia yang sangat luar biasa, ketika kita dapat memberikan rangsangan pendidikan. Upaya ini juga dapat dipersiapkan oleh orang tua dalam mendidik anak yang lahir sesuai pada zamannya. Apabila anak tersebut dalam stimulus perkembangannya tidak dilakukan secara maksimal dan hati-hati, maka ketidakberhasilan yang anak rasakan dapat berdampak pada perkembangan di usia selanjutnya.

Potensi dalam diri anak sangatlah banyak, tergantung bagaimana kita mengeksplor potensi tersebut, di era ini merupakan zaman dimana berkembang pesatnya sebuah teknologi informasi. Semua kalangan merasakan dampaknya, tak terkecuali bagi anak usia dini. Perkembangan informasi serba digital,

\*\*\*\*\*

dimana menjadi kegiatan yang mengasyikan bagi anak apabila orang dewasa tidak bisa mengontrolnya.

*Gadget* merupakan hal nyata dalam berkembangnya teknologi saat ini, dalam perkembangan ini sangat berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia baik dari segi pikir dan perilaku. Tidak semua memiliki dampak negatif, namun perkembangan teknologi juga menjadi jalan pintas dimana keberadaannya memudahkan akses kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, kemudahan yang diberikan tersebut berdampak pada kemampuan interaksi sosial pada manusia (Pebriana, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah melihat dampak dari penggunaan *gadget* berlebihan, dimana pengguna dilakukan oleh anak usia dini membutuhkan pendampingan ketika mengakses internet. Perlu adanya kesepakatan antara orangtua dan anak bahwa boleh bermain *gadget* akan tetapi ada aturan yang harus ditaati, seperti waktu penggunaan dibatasi, memantau anak dalam mengakses internet, dan adanya *punishment* ketika melanggar peraturan atau konsekuensi yang harus ditegakkan.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan, dengan subjek penelitian satu orang anak perempuan berusia 5 tahun dengan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Serta Teknik analisis data dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang disajikan dalam bentuk naratif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan yang berfokus untuk mengamati perilaku agresif anak usia 5-6 tahun yang berjenis kelamin perempuan, dimulai sejak tanggal 1 sampai 12 Desember 2022. Anak berinisial "K" merupakan anak kedua dari dua bersaudara, K merupakan anak perempuan yang aktif dari segi fisiknya. Hal ini terlihat pada kegiatannya sehari-hari dimana banyak hal yang dilakukan dalam kegiatan fisik motorik. Hal ini berdampak pada perilaku agresif yang dapat berdampak pada anak sampai usia dewasa nanti.

Sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti saat berada di lapangan yaitu, berbagai hal yang dapat mengganggu atau memicu emosi dalam diri anak. Baumrind berpendapat bahwa pola asuh pada prinsipnya merupakan *parental control*, yaitu bagaimana orangtua membimbing, mengontrol anak, serta mendidik untuk melakukan tugas-tugas perkembangan menuju proses pendewasaan (Affandi, 2021).

Era digitalisasi ini penggunaannya begitu pesat, khususnya yang terjadi pada kehidupan anak. Kemendikbud RI mengutarakan bahwa anak-anak generasi sekarang merupakan generasi *Digital Native*, dimana mereka sudah mengenal media elektronik dan digital sejak kecil. Interaksi anak dengan digital secara langsung maupun tidak dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. Hal ini tidak dapat dipungkiri bahwa sudah banyak anak usia dini pandai mengoperasikan *gadget* layaknya orang dewasa.

\*\*\*\*\*

Pernyataan diatas sama halnya dengan fakta yang peneliti temukan di lapangan, bahwa anak perempuan yang berinisial “K” memiliki kegemaran bermain *gadget* dengan durasi *over time*, sehingga timbulah perilaku agresif seperti emosi yang tidak stabil dan sulitnya mengontrol penggunaan *gadget*. Peneliti telah melakukan wawancara dengan orang tua, bahwa orang tua merasa bersalah karena telah memberikan dan mengenalkan *gadget* kepada anak yang usianya sebetulnya belum cukup untuk dikenalkan dengan *gadget*. Kedua orang tua menyatakan bahwa kurangnya waktu dalam mengawasi anak bermain *gadget*, karena tuntutan pekerjaan yang membuat tenaga dan pikiran terkuras di tempat kerja.

Pernyataan yang dilontarkan kedua orang tua tersebut tidak serta merta melepaskan pengawasan pada anak, sesekali memang melakukan tindakan tegas ketika anak tidak mengikuti dan mendengarkan perintah orang tuanya. Hal tersebut dilakukan orang tua sebagai bentuk upaya dalam pencegahan dan mengurangi interaksi anak dengan media digital. Sebagaimana penuturan dari orang tua anak perempuan berinisial “K” sebagai berikut:

*Saya dan suami saya memang merasa kewalahan ketika sepulang kerja mendapati anak yang rewel dan pekerjaan rumah yang masih berantakan. Sehingga, solusi yang saya ambil adalah dengan memberikan gadget agar anak diam dan saya bisa mengerjakan pekerjaan rumah yang saya rasa begitu menguras emosi ketika rumah masih dalam keadaan*

*berantakan. (Bunda dari anak berinisial K).*

Pernyataan diatas didukung dengan argument dari Ayah anak perempuan berinisial “K” yaitu:

*Semakin terlihat perilaku agresif yang anak saya perlihatkan dalam sikap dirinya. Saya berfikir bahwa memberikan gadget adalah jalan keluar yang tidak sulit untuk saya dan istri saya ambil. Namun, ternyata berdampak negatif untuk perkembangan anak saya. Saat ini saya dan istri sedang mengupayakan memberikan permainan atau kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan gadget. Mungkin juga karena saya sering bermain gadget (game) sehingga anak saya meniru perilaku saya. (Ayah dari anak berinisial K)*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas menunjukkan bahwa kebiasaan yang orang tua berikan dalam penggunaan *gadget* menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak. Pengakuan yang orang tua lontarkan memang bukan salah satu dari penyebab anak berperilaku agresif, namun dari dalam keluargalah anak mendapatkan kebiasaan itu. Sebagai orang tua yang baik, segera melakukan upaya untuk mencegah dan mengurangi perilaku agresif anak dengan melakukan komunikasi antar orang tua, anak, dan sekolah. Sehingga ketiganya saling bersinergi untuk memberikan pengawasan serta melakukan pembiasaan kembali agar anak tidak kecanduan *gadget*. Menurut Hurlock, untuk mengantisipasi anak-anak di zaman era digital sekarang ini, yang

\*\*\*\*\*

paling berpengaruh adalah pola asuh (Affandi, 2021).

Banyaknya orang tua yang belum memahami intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Artinya orang tua belum memahami apabila pemberian *gadget* kepada anak tanpa batasan waktu membuat anak kecanduan *gadget*. Hal ini merupakan masalah serius yang perlu diperhatikan dan segera ditindaklanjuti untuk mengurangi dan menghilangkan kecanduan *gadget* pada anak. Adapun dampak kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak yaitu:

1. Perilaku emosi, perilaku ini dapat terjadi kepada anak yang sudah kecanduan *gadget*. Interaksi dengan *gadget* yang terlalu lama membuat anak mudah emosi ketika berjauhan dengan dunia maya, hal ini timbul ketika anak berada di area yang susah signal, tidak ada wifi, dan baterai habis.
2. Perilaku sosial, dampak *gadget* pada anak yang terasa paling nyata adalah kurangnya kemampuan sosialisasi. Anak yang asyik bermain *gadget* cenderung tidak mempedulikan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi.
3. Perilaku kekerasan atau agresif, yaitu tanpa disadari sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai dari tantrum, suka berteriak, malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan.
4. Perilaku malas dan obesitas, menurut studi yang dilakukan oleh para ahli dari University of Virginia, Amerika Serikat, siswa TK yang bermain *gadget* selama 1-3 jam sehari cenderung mengalami peningkatan

resiko obesitas hingga 30%. Hal ini berpengaruh pada durasi waktu yang semakin panjang bermain *gadget* maka semakin parah gangguan yang dialami (Widya, 2020).

5. Perilaku tidur dan belajar tidur, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi anak. Hal ini dapat menyebabkan sulit tidur, tidur tidak berkualitas, mimpi buruk, serta kelelahan saat bangun tidur.

Dampak kecanduan *gadget* ini dapat dicegah dengan adanya upaya orang tua untuk terus berusaha menciptakan lingkungan yang kondusif bebas *gadget*. Banyak dampak buruk ketika anak kecanduan *gadget*, yaitu minimnya tingkat kemauan dalam belajar, malas berinteraksi, tidak bisa lepas dari *gadget* ketika bepergian, dan akan malas untuk berangkat ke sekolah. Sosok yang paling berpengaruh dalam pencegahan kecanduan *gadget* adalah orang tua.

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget* adalah:

1. Memberikan peraturan mengenai pembatasan waktu pemakaian *gadget*.
2. Memberi rambu-rambu, saluran apa saja yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat, sembari diberikan pemahaman
3. Mengajak anak untuk bersosialisasi, seperti bermain dengan tetangga, mengajak anak untuk mengikuti beberapa kegiatan yang ada di sekolah, dan berkumpul dengan keluarga
4. Memberikan kegiatan atau permainan yang kreatif serta menguras pikiran,

\*\*\*\*\*

agar pikiran anak tidak tertuju pada *gadget* setelah permainan selesai

5. Sebagai orang tua yang berupaya agar anaknya terlepas dari kecanduan *gadget* maka ayah dan ibu harus bekerja sama untuk memberikan waktu luang agar anak tidak merasa kesepian
6. Menjadi panutan bagi anak, orang tua harus menjadi contoh bagi anak dalam hal pemakaian *gadget*, seperti tidak bermain *gadget* didepan anak, tidak sibuk dengan *gadget* ketika anak mengajak bermain, dan menjauhkan *gadget* dari pandangan anak (Widya, 2020).

Upaya yang dilakukan orang tua dapat mencegah timbulnya perilaku agresif yang disebabkan oleh *gadget*.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang yang disimpulkan adalah terdapat 6 upaya

yang digunakan oleh orang tua untuk menurunkan perilaku agresif pada anak yang kecanduan *gadget*, yaitu: memberikan peraturan mengenai waktu penggunaan, memberi rambu-rambu tontonan yang tidak boleh dibuka oleh anak, mengajak anak untuk bersosialisasi, memberikan permainan yang kreatif, orang tua memberikan waktu luang untuk anak, menjadi panutan untuk anak.

Hal ini merupakan upaya orang tua untuk menurunkan intensitas anak dalam berperilaku agresif, perilaku agresif tidak akan timbul ketika orang tua fokus terhadap perkembangan anak dan tidak mengambil solusi bahwa bermain *gadget* adalah jalan pintas yang ampuh agar anak tidak rewel dan tidak membuat *mood* orang tua berantakan karena anak yang tantrum atau rewel.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Affandi, Q. A. (2021). Pola asuh orang tua dalam upaya kuratif terhadap perilaku agresif anak di ra al-hidayah pragaan sumenep. *Jurnal Setia Pancasila*, 1(2), 23–33. <http://e-jurnal.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/JSP/article/view/135>
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Mastuinda, M., & Suryana, D. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18126>
- Mustika, H., . B., & . R. (2020). Strategi Guru Dalam Menangani Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 69–78. <http://jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/15359>
- Nia Aprilia, K. (2016). Politeknik kesehatan kemenkes padang. *Tugas Akhir*, 2016.

\*\*\*\*\*

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.