ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online)
PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 12, No. 2, Bulan Desember, pp. 203-217
DOI: 10.26877/paudia.v12.i2.15867

Pengaruh Bermain *Smartphone* Terhadap Agresivitas Anak

Silvie Mil[1], Shakira Shanzivani[2*]

[12]Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta Timur, Indonesia
Email Corresponden Author: shanzivani@gmail.com

Abstract

Technological developments affect the phases of child development, one of the emotional emotional developments that have an impact on children's aggressive behavior. The purpose of this study was to determine how playing *smartphone*s impacts the aggressiveness of children aged 5-6 years. This research uses a quantitative method. The data collection technique used purposive sampling and the subjects in this study were 120 children in Kindergarten, Ciracas District, aged 5-6 years. The results of this study indicate that playing *smartphone*s has a significant impact on aggressive behavior shown by children, such as crying, getting angry, hitting, and hitting. However, playing *smartphone*s does not always cause children to behave aggressively. This depends on the intensity of *smartphone* playing, the applications used and the content that children access when playing *smartphone*s.

Keywords: *Smartphone*; Early Childhood; Aggressive Behavior

Abstrak

Perkembangan teknologi mempengaruhi fase perkembangan anak, salah satu perkembangan siosial emosional yang berdampak pada perilaku agresif anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana bermain *smartphone* berdampak pada agresivitas anak-anak berusia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan data menggunakan purposive sampling dan subjek dalam penelitian ini. 120 anak di TK Kecamatan Ciracas yang berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *smartphone* memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku agresif yang ditunjukkan anak-anak, seperti menangis, marah, memukul, dan bertengkar. Akan tetapi bermain *smartphone* tidak selalu menyebabkan anak-anak berperilaku agresif. Hal ini tergantung pada intensitas bermain *smartphone*, aplikasi yang digunakan dan konten yang diakses anak saat bermain *smartphone*.

Kata kunci: *Smartphone*; Anak Usia Dini; Agresivitas

History
Received 2023-04-27, Revised 2023-06-03, Accepted 2023-07-17

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan anak adalah periode usia 0-8 tahun yang sangat penting. Stimulasi yang diberikan kepada anak-anak harus diperhatikan apakah mereka sudah memenuhi syarat untuk tahapanya. Usia dini adalah masa yang sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Meskipun demikian, setiap anak memiliki waktu dan tahapan yan berbeda, sehingga dalam memberikan stimulus dan kebutuhan anak tidak sama. Anak-anak pandai meniru, tanpa berpikir tentang perilaku yang benar atau salah. Faktor internal dan eksternal dilingkungan anak dapat menyebabkan

perilaku anak. Faktor-faktor ini termasuk lingkungan anak, keluarga, atau faktor eksternal lainnya, seperti pengaruh perkembangan teknologi saat ini.

Kehidupan manusia saat ini tidak dapat lepas dari teknologi, karena zaman berkembang pesat telah menghasilkan teknologi canggih dengan berbagai fitur yang mempermudah kehidupan. Anak-anak dan orang dewasa keduanya menggunakan teknologi infromasi dan teknologi yang disebut *gadget. Gadget* adalah alat yang paling umum. Hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa sejumlah pengguna internet di Indonesia akan mencapai sekitar 210,03 juta pada tahun 2021-2022. Persentase orang di kelompok usia 5-12 tahun yang mengakses internet sekitar 62,43% dari total populasi, dan angka ini terus meningkat setiap tahun (Bayu, 2022). *Gadget* sebagai alat yang digunakan untuk mengakses internet. Ini menunjukkan bahwa semakin banyak orang yang menggunakan *gadget* setiap harinya.

Gadget merupakan perangkat elektronik untuk berkomunikasi dan terdapat sebuah (*Personal Digital Assistant*) PDA yang mampu berfungsi seperti komputer (Usman et al., 2019). Menurut Osland Cvano: 2013 *gadget* sebuah alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi (Anggraen, 2018), sedangkan menurut Castelluccio & Michael *gadget* ialah instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis. Definisi lain menyatakan bahwa *gadget* adalah seperangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis mulai dari aplikasi *games, platform* belajar sampai mengirim pesan singkat (Rahmalah, 2019). *Gadget* memiliki berbagai jenis antara lain *handphone/ smartphone*, laptop, komputer, tablet, dan kamera digital (Ompusunggu et al., 2022). *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat penggerak berbeda dengan telepon seluler atau PDA lainnya dari segi kecerdasan perangkat, sensor dan koneksi jaringan yang dapat menghubungkan media sosial (Lee & Lee, 2016). Dengan mempertimbangkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat tersebut merupakan alat elektronik yang memiliki tujuan khusus dan praktis seperti media belajar, media sosial, berbelanja hingga mengirim pesan singkat dengan jarak jauh serta dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Hasil survei tahun 2014 oleh Kementerian Informasi Republik Indonesia dan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) menunjukkan bahwa 79,5% anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan perangkat elektronik (Heni & Mujahid, 2018). Berbagai penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana praktik dan sikap orang tua tentang *gadget* terhadap anak-anak. Penelitian yang dilakukan pada orang tua yang memiliki anak berusia 0-7 tahun di Belanda menunjukkan bahwa, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermainnya didepan tablet atau perangkat layar sentuh. orang tua memberikan *smartphone* agar anak menjadi tenang, sebagai sarana hiburan serta meningkatkan keterampilan anak dalam menggunakan perangkat digital secara mandiri (Radesky & Domoff, 2019). Penelitian lain menyebutkan bahwa anak-anak usia 2-8 tahun lebih sering menggunakan tablet dan smarphone dari pada jenis *gadget* lainnya (Lauricella, A.R., Cingel, D.P., Beaudoin-Ryan, L., Robb, M.B., Saphir, M., & Wartella, 2019). Dari hasil riset tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dalam 5

tahun terakhir usia pengguna *gadget* semakin dini dimulai dari usia 0-8 tahun. *Smartphone* berfungsi sebagai media sosial dan alat komunikasi dalam menjalin hubungan dengan kerabat dan juga sebagai media pembelajaran di era digitalisasi (Hijriyani & Astuti, 2020). Selain itu *smartphone* juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana sosial, sarana menunjang pendidikan, serta sebagai media untuk pembentukan karakter (Rahiem et al., 2022).

Penggunaan *smartphone* pada anak memiliki efek yang baik dan buruk. Penggunaan *smartphone* yang tidak berlebihan memberikan dampak positif (Dessy Ariani Hasibuan, 2022), antara lain dapat membantu mengerjakan tugas sekolah, memberikan informasi yang *uptudate*, meningkatkan perkembangan bahasa anak, dan meningkatkan kreativitas anak. Selain itu dengan menggunakan *smartphone* anak menunjukan peningkatan kemampuan bahasa seiring dengan keterlibatan orang tua dalam pengawasan anak secara langsung (Maulia et al., 2020). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa bermain *smartphone* dengan didampingi orang tua dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif anak (Maulia et al., 2020). Riset lain pada 31 orang tua di Amerika, menunjukkan perangkat layer sentuh memberi kemudahan dalam mengakses informasi tentang sekolah, kesehatan, meredakan rasa bosan, mengurangi stres pada anak (McDaniel & Radesky, 2017).

Sebaliknya *smartphone* juga memberikan dampak negatif terhadap anak. Hasil riset menunjukkan bahwa anak yang sering menggunakan *smartphone* akan menyebabkan perkembangan sosial dan emosional menjadi buruk dengan presentase sebesar (53,5%) dimana anak cenderung menjadi pribadi yang tertutup, lebih suka menyendiri, gangguan jam tidur, perilaku kekerasan, kurang kreativitas dan ancaman *cyberbullying* (Sulistiawati, 2019). Sebanyak 26% anak yang menggunakan *gadget* termasuk kedalam kategori penggunaan *smartphone* tinggi yang menyebabkan anak sering membantah, tidak senang bermain dengan teman sebayanya serta menunjukkan perilaku agresif (Syifa et al., 2019). Riset lainnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua menyebabkan gangguan pertumbuhan otak pada anak-anak, obesitas, kurang tidur, gangguan mental, dan perilaku agresif (Susmiati et al., 2020).

Huesman, (1984) menyatakan bahwa perilaku agresif berasal dari pengalaman yang dilihat dan didengar secara langsung, yang artinya menirukan model yang ia lihat dan mengekspresikan tindakan kekerasan seperti merusak, melukai atau merugikan orang lain (Sugiarti, 2022). Pendapat lain menyatakan bahwa perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang menyakiti diri sendiri atau orang lain baik secara *verbal* maupun *non-verbal* (Nugraheni & Christiana, 2019). Selain itu menurut Neviyarni menjelaskan perilaku agresif yang dimaksud merupakan perilaku yang merugikan orang lain baik secara fisik atau secara psikis, hal tersebut muncul dari pengekpresian diri sebagai bentuk marah atau frustasi (Neviyarni et al., 2020). Pendapat lain dikemukan oleh Krahe yang mengatakan perilaku agresif pada anak usia 4 tahun adalah sikap yang ditunjukan atas ketidak mampuannya dalam membedakan antara dirinya dan orang lain (Nitakusminar et al., 2020). Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku

agresif adalah perilaku yang dihasilkandari pengalaman yang dialami oleh orang lain, sehingga mereka meniru perilaku yang dapat merugikan dan melukai diri mereka sendiri atau orang lain.

Pada umumnya, perilaku agresif dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma sosial. Menurut Narramore, tanda-tanda perilaku agresif termasuk tidak patuh, suka mengganggu kegiatan, berkelahi, tidak suka ketenangan, suka menarik diri, dan tidak toleran (Ulah et al., 2020). Pendapat lain menyatakan ciri-ciri anak berperilaku agresif diantaranya tidak bertanggung jawab, individualis, tidak senang berintraksi dengan orang lain, sering berbohong, selalu mencari perhatian orang lain untuk mendapatkan pujian, egosentris, menyiksa mahluk hidup dan sering memulai perkelahian (Paswaniati et al., 2021). Tidak hanya itu perilaku agresif juga ditunjukkan antara lain: pertama, perilaku menyerang seperti menyakiti secara fisik, dan merusak barang orang lain. Kedua, perilaku yang merugikan orang lain, merugikan diri sendiri, atau merusak barang sebagai penggantinya. Ketiga, tindakan yang tidak sesuai dengan standar sosial dan keempat , perasaan bermusuhan terhadap orang lain (Andrita et al., 2019).

Menurut Buss dan Perry, (2004) perilaku agresif anak terbagi menjadi empat jenis: a) Agresif fisik (*physical agression*) seperti mencubit, memukul, menampar, menendang, menjambak, mendorong, menggigit, dan mencakar. b) Agresif *verbal* (*verbal agression*) seperti membantah, mengancam dan memaki. c) Agresif kemarahan (*anger*) seperti menunjukkan sikap marah dan rasa tidak suka d) Agresif permusuhan (*hostility*) seperti menunjukkan kebencian dengan cara menghindar, gelisah (Putriana et al., 2019). Sedangkan pendapat lain menyebutkan bentuk perilaku agresif hanya memiliki dua jenis yang verbal misalnya tindakan secara lisan seperti mengeluarkan kata-kata kasar, atau menghina dan yang *non-verbal* tindakan secara fisik misalnya seperti menggigit, menendang, memukul, atau mencubit (Marpaung, 2018).

Perilaku agresif tentu saja tidak semata-mata muncul dalam diri manusia. Menurut Gentile terbagi menjadi lima alasan mengapa anak-anak berperilaku agresif, yaitu: 1) komunikasi yang buruk dengan orang tua , 2) Anak meniru perilaku kekerasan orang tua mereka, 3) Mengalami pengalaman korban kekerasan 4) Anak terpapar kekerasan di media sosial, dan 5) terpapar konten seksualitas (Gentile et al., 2009). Menurut pendapat lain ada faktor internal dan eksternal yang berkontribusi pada agresi anak (Mastuinda, 2021). Faktor internal dan eksternal termasuk lingkungan anak, yaitu a) keluarganya, b) lingkungan kedua anak, c) pergaulan dengan teman-temannya, d) frustasi, provokasi, dan imitasi, e) kerena situasional, f) sifat kepribadian, g) kompetisi, h) faktor biologis, i) faktor ekonomi, j) video *games.* Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu alas an mengapa anak-anak berperilaku agresif adalah terpapar aksi-aksi kekerasan di media sosial, yang biasanya diakses melalui *smartphone* yang menimbulkan anak kecanduan *gadget*, malas berinteraksi dengan teman maupun keluarga, serta menjadi pribadi tertutup (Puadah et al., 2022). Selain itu anak yang sering menonton video *games* akan membuat anak yang mudah marah dan menangis (Fitri & Nailul, 2021).

Meskipun sudah banyak dilakukan penelitian tentang pengunaan *smartphone* pada anak usia dini tetapi masih sedikit riset yang mengkaji tentang bagaimana pengaruh bermain *smartphone* terhadap agresivitas pada anak. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone*. Sehingga dalam penelitian ini, perlu dibuktikan apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap anak usia 5-6 tahun dan seberapa besar pengaruhnya. Salah satu masalah dalam aspek perkembangan emosional anak adalah perilaku agresif, yang bila tidak ditangani sedari dini akan menyebabkan timbul permasalahan yang lebih besar dimasa mendatang bagi anak. Tidak hanya akan mempengaruhi pola interaksi anak dengan sekitar tetapi juga akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Adapun keterbaruan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain *smartphone* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak yang memfokuskan pada perilaku agresif anak dan belum ada penelitian yang melakukan penelitian dengan variabel yang sama di Kecamatan Ciracas.

METODE

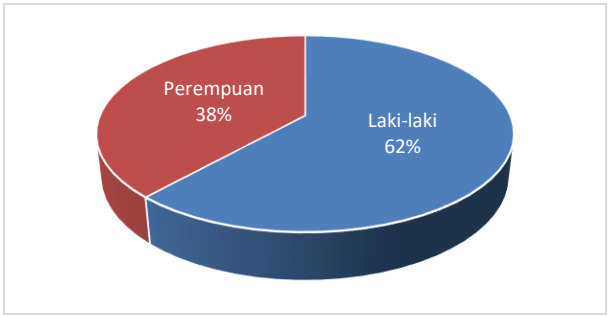
Di Taman Kanak-kanak Kecamatan (TK) Ciracas, Kota Madya Jakarta Timur, penelitian ini dilakukan. Metode asosiatif kausal digunakan dalam penelitian ini yang merupakan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih untuk menguji pengaruh bermain *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak usia 5-6 tahun. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan karakteristiknya sudah ditentukan dan relevan dengan penelitian. Sebanyak 120 anak berusia 5-6 tahun yang bermain *smartphone* dan bersekolah di kecamatan Ciracas terpilih menjadi sampel.

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disediakan oleh *google form* dan disebarkan ke group *Whatsapp* orang tua di sekolah TK Kecamatan Ciracas, kuesioner ini ditunjukan untuk orang tua karena orang tua adalah orang yang paling memahami perilaku anak mereka bermain *smartphone.* Variabel bermain *gadget* terdiri dari 10 item pernyataan yang mengukur koneksi internet saat bermain *gadget,* lama *screen time* perhari, Intensitas perminggu, waktu bermain *gadget*, aplikasi yang digunakan anak, konten yang diakses anak, nformasi yang dicari anak. Perilaku agresif mengukur perilaku agresif *non-verbal*, agresif *verbal*, agresif meledak dan agresif permusuhan dan terdiri dari 27 item pernyataan. Sehingga total terdapat 37 item pernyataan untuk kedua variable yang diukur.

Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan secara internal dan eksternal. Uji internal dilakukan untuk menguji kesesuaian konten/materi dengan melakukan expert judgement dengan dosen ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Psikologi dan Bimbingan Konseling. Uji reabilitas secara eksternal dilakukan terhadap 32 sampel yang homogen dengan populasi sampel penelitian. Metode analisis data adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Pengujian normalitas dilakukan untuk melihat data penggunaan bermain *gadget* dan data agresivitas dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov Uji homogenitas dilakukan menggunakan *test of homogeneity one away ANOVA* dan Mann Whitney digunakan bila normalitas tidak terpenuhi.

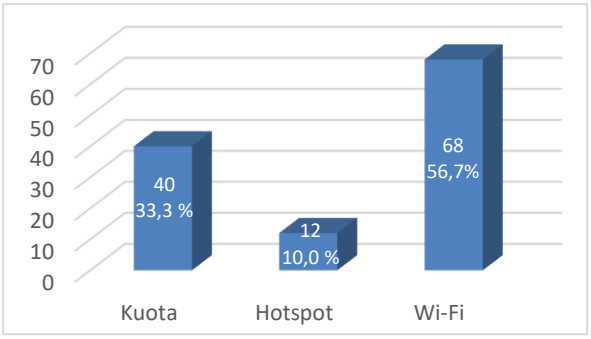
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang disebar kepada 120 orang tua diperoleh informasi sebagai berikut:



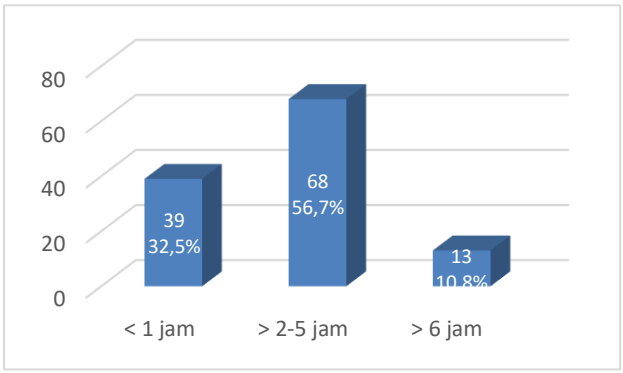
Gambar 1. *Jenis Kelamin*

Gambar diatas menunjukkan bahwa dari penggunaan *smartphone* pada anak laki-laki lebih banyak daripada anak perempuan; 74 responden laki-laki (61,7%) dan 46 responden perempuan (38,3%).



Gambar 2. *Konenksi Internet*

Berdasarkan gambar diatas, dijelaskan bahwa anak-anak bermain *smartphone* paling banyak dengan menggunakan koneksi dari *Wi-Fi* yang tersedia di rumah mereka masing-masing yaitu sebesar 56,7%, kemudian 33,3% anak bermain *smartphone* dengan menggunakan kuota dan sisanya sebesar 10% dari total sampel menggunakan *hotspot* untuk bermain *smartphone*.



Gambar 3. *Lama Screen Time*

Dalam kuesioner ditanyakan tentang *screentime*. Owen mengatakan durasi waktu dalam menatap layar disebut *screen-time* (Mega Kumala et al., 2019). *Screen time* dikategorikan menjadi 2

intensitas tinggi dengan penggunaan sekitar 75- 120 menit dalam 3 kali penggunaan. *Screen time* dengan Intensitas sedang sekitar 40-60 menit dalam 2 kali pengunaan (Hyangsewu et al., 2021). *Screen time* dengan intensitas 5-30 menit dalam satu kali pemakaian. Kecandan *smartphone* dapat terjadi karena intensitas screen time yang meningkatkan dan tidak terkendalikan. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh informasi bahwa waktu *screen time* anak terbanyak adalah selama 2-5 jam setiap hari dengan jumlah 68 anak dari total 120 sampel (56,7%). Sedangkan durasi *screen time* terlama adalah lebih dari enam jam per hari dengan jumlah anak sebanyak 13 orang (10,8%) dan waktu *screen time* tersingkat adalah kurang dari satu jam denngan jumlah anak sebanyak 39 anak (32,5%). Hal ini membuktikan bahwa anak-anak di Kecamatan Ciracas secara mayoritas berada pada level pemakaian *smarphone* yang berlebihan. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian di Amerika dan Kanada yang menyatakan bahwa anak-anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *smartphone* sama sekali; anak-anak usia 3-5 tahun hanya boleh terpapar satu jam per hari; dan anak-anak usia 6-18 tahun hanya boleh terpapar dua jam untuk mecegah resiko Kesehatan yang serius (Dinda Berliana et al., 2022).

Riset lain menunjukan semakin tinggi durasi *screen time* dapat menyebabkan gangguan perkembangan sosial (Lestari, 2020) yang memiliki *screen time* dengan durasi tinggi akan memiliki kemampuan sosial dan komunikasi yang lebih rendah dari pada anak yang memiliki *screen time* dengan durasi rendah (Hyangsewu et al., 2021). Riset lainnya juga membuktikan bahwa anak yang telah melihat *screen time* sejak usia 3 bulan dan sekarang berusia 5 tahun telah menghabiskan waktunya dengan *screen time* selama 5-6 jam tanpa jeda kecuali mandi berdampak terhadap kemampuan bahasa dan literasi anak yaitu ucapan yang belum tepat, hanya bisa mengucapkan 2-3 kata saja dan pemilihan kata yang kurang tepat dan jelas (Fitri & Nailul, 2021).

Tabel 1

Data Responden

Data Responden	**Kategori**	**F**	**%**
Intensitas	1 x minggu	15	12,5
	2-4 x minggu	44	36,7
	Setiap hari	61	50,8
	Total	120	100
Waktu bermain *Smartphone*	Saat makan	11	9,2
	Di jam tertentu (terjadwal)	74	61,7
	Orang tua lelah	4	3,3
	Sepulang sekolah	31	25,8
	Total	120	100
Aplikasi	*YouTube*	69	57,5
	Games	42	35
	Media Sosial	7	5,8
	Komunikasi	2	1,7
	YouTube	69	57,5
	Total	120	100

Dari segi intensitas pemakaian perminggu hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain *smartphone* terbagi menjadi 3 kelompok, dan sejumlah 50, anak dengan intensitas bermain *smartphone*

1 x dalam seminggu sejumlah 15 responden (12,5%), anak dengan intensitas bermain *smartphone* 2-4 x dalam seminggu sejumlah 44 responden (36,7%), dan anak dengan intensitas bermain *smartphone* setiap hari sejumlah 61 responden (50,8%). Hasil juga menunjukan bahwa anak paling sering bermain *smartphone* saat waktu yang sudah ditentukan oleh orang tuanya sebanyak 61,7%. Hal ini berarti orangtua sudah mulai menerapkan aturan pemakaian *smartphone* pada anaknya. Ini sejalan dengan riset sebelumnya yang menemukan bahwa orang tua bertanggung jawab atas penggunaan dan pemakaian *smartphone* pada anak (Hidayatuladkia et al., 2021). Selain itu, hasil menunjukkan bahwa anak-anak usia 5 hingga 6 tahun yang ada di kecamatan Ciracas paling jarang menggunakan *smartphone* saat orang tuanya merasa lelah (3,3%). Ini membuktikan bahwa orang tua di kecamatan Ciracas mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka dan mengontrol waktu penggunaannya walaupun *smartphone* masih digunakan setiap hari oleh anak mereka walaupun setiap kali pemakaian *smartphone* anak menghabiskan waktu sekitar 2-5 jam per hari.

Aplikasi yang digunakan oleh anak saat bermain *smartphone* paling banyak adalah aplikasi *YouTube* sebanyak 69 responden (57,5%), sedangkan aplikasi yang jarang digunakan adalah aplikasi komunikasi sebanyak 2 responden (1,7%). Hal ini berarti bahwa anak-anak sangat menyukai menonton *YouTube* melalui *smartphone*. *YouTube* sendiri banyak menampilkan konten-konten video kartun, musiK, video kreatif dan pemainan *online.* Adapun konten yang paling sering diakses oleh anak dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5

Konten yang diakses anak

No	Konten	f	%
1	Kartun	54	45
2	Musik	6	5
3	Video kreatif	27	22,5
4	Bermain games	33	27,5
		120	100,0

Tabel diatas menunjukkan bahwa konten yang sering diakses anak saat bermain *smartphone* adalah kartun sebanyak 54 anak dengan presentase paling tinggi (45%). Konten kartun sering diakses anak karena biasanya mereka menyukai tokoh kartun tersebut dan konten kartun menampilkan gambar yang menarik, terkadang disertai dengan lagu-lagu yang disukai oleh anak-anak. Beberapa konten kartun yang yang sesuai dengan usia dan tahapan anak usia dini, tetapi tidak sedikit juga konten kartun yang ada di *YouTube* berisi kartun yang menampilkan adegan atau perilaku yang dapat menimbulkan efek negatif pada anak. Untuk itu perlunya pendampingan oleh orang tua terkait konten yang ditonton anak di media *YouTube* atau orangtua dapat memberikan filter dan pembatasan akses (Sugiarti, 2022). Sebaliknya konten yang jarang diakses anak adalah musik sebanyak 6 anak dengan persentase paling rendah (5%). Hal ini bisa saja disebabkan karena masih sedikit sekali konten musik yang memuat lagu-lagu bertema anak. Kalaupun ada anak yang mengakses konten musik, biasanya yang diakses adalah

lagu orang dewasa yang sedang trend. Dari hasil kuesioner juga diketahui anak mengakses konten video kreatif sebanyak 27 anak dengan presentase (22,5%) dan anak yang mengakses konten bermain *games* sebanyak 33 anak dengan presentase (27,5%). Sebaliknya riset lain membuktikan bahwa bermain secara langsung dengan teman sebaya tanpa menggunakan *gadget* memberikan pengaruh positif ditunjukkan dengan rendahnya perilaku agresif anak (Sumbogo et al., 2019). Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa bermain tangga pelangi dapat mengurangi perilaku agresif anak (Syarah et al., 2019). Berikut adalah tabel informasi yang dicari oleh anak saat menggunakan *smartphone*.

Tabel 6

Informasi yang dicari anak

No	Informasi	F	%
1	Lagu-lagu	22	18,3
2	Kartun	87	67,5
3	Tempat hiburan	14	11,7
4	Bahasa pergaulan	3	2,5
		120	100,0

Tabel diatas menyebutkan bahwa informasi yang paling banyak dicari adalah kartun sejumlah 87 anak dengan presentase paling tinggi (67,5%). Hasil ini relevan dengan pertanyaan yang sebelumnya yang menyatakan anak paling banyak mengakses aplikasi *YouTube* untuk menonton kartun. Anak juga mencari informasi tentang lagu-lagu sebanyak 18,3%, mencari informasi tentang tempat hiburan sebagai referensi tempat mereka bermain sebanyak 11,7% dan hanya sejumlah 2,5% anak yang mencari informasi tentang bahasa pergaulan atau bahasa yang sedang trend saat ini.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penggunaan *smartphone* dan agresivitas populasi terdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test.* Ini dilakukan dengan menggunakan *program SPSS versi 22*. Hasil uji normalitas berikut menunjukkan data terdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.

		Unstandardized Residual
N		120
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.64083469
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.181
	Negative	-.097
Test Statistic		.181
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 4. *Output One -sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Berdasarkan gambar diatas diperoleh hasil perhitungan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* sebagai berikut; nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,00. Artinya nilai signifikansi 0,00 < 0,05, maka data tersebut dinyatakan terdistribusi tidak normal.

Hasil uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah berasal dari populasi yang terdistribusi homogen. Ini dilakukan dengan *One Away ANOVA* dan menggunakan dasar pengambilan keputusan, yang berarti bahwa hasilnya akan seperti berikut jika data terdistribusi homogen memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11.762	1	238	.001

Gambar 5. *Output Test of Homogeneity of One Away ANOVA*

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari hasil perhitungan *Test of Homogeneity of One Away ANOVA* sebagai berikut: nilai Sig. adalah 0,01. Artinya niai signifikasi 0,01 < 0,05, maka data tersebut dinyatakan terdistribusi tidak homogen. Dari hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang tidak memenuhi kriteria persyaratan maka untuk menguji pengaruh variabel bermain *gadget* terhadap perilaku agresif maka digunakan uji *mann whitney* dan uji *rank spearman*.

Hasil Uji *Rank Spearman*

Uji *Ranks Spearman* digunakan karena uji tidak terdistribusi normal dan uji tidak terdistribusi *linear*. Uji *rank spearman* digunakan untuk mengukur tingkat kekuatan anatara dua variabel, nilai sig harus > 0,05, dan sebaliknya harus < 0,05. Adapun tingkat kekuatan kolerasi, yaitu: a) nilai koefisien kolerasi antara 0,00 dan 0,25 menunjukkan hubungan yang sangat lemah, b) nilai koefisien kolerasi anatar 0,26 dan 0,50 menunjukkan hubungan yang cukup, c) koefisien kolerasi antara 0,51 dan 0,75 menunjukkan hubungan yang kuat, sedangkan koefisien kolerasi antara 0,76 dan 0,99 menunjukkan hubungan sangat kuat, dan koefisien kolerasi 1,00 menunjukkan hubungan yang sempurna.

Correlations

			Gadget	Agresivitas
Spearman's rho	Gadget	Correlation Coefficient	1.000	-.413**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	120	120
	Agresivitas	Correlation Coefficient	-.413**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	120	120

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 6. *Outpot Uji Kolerasi Rank Spearman*

Ada hubungan yang signifikan antara variabel bermain *smartphone* dan variabel agresivitas, seperti yang ditunjukkan oleh output diatas, karena nilai sig. 2-tailed < 0,05. *Output* diatas menunjukkan

bahwa tingkat kolerasi memiliki hubungan cukup kuat, dengan koefisien kolerasi sebesar -0,413**, angka koefisien tersebut bernilai negatif maka arah hubungan variabel negatif. Hasil negatif menandakan bahwa semakin rendah intensitas penggunaan *smartphone* maka akan meningkatkan perilaku agresif pada anak atau sebaliknya. Hal ini bertentangan dengan penelitian sebelumnya dimana *smartphone* mempengaruhi perilaku agresif anak secara positif. Sebaliknya hasil riset ini menguatkan penelitian sebelumnya pada remaja di Batam menunjukkan bahwa lingkungan keluarga yang tidak harmonis, perhatian yang kurang dari orang tua, contoh yang buruk, dan keinginan balas dendam adalah penyebab perilaku agresif (Yanizon & Sesriani, 2019). Penelitian ini memiliki tujuan umtuk mengetahi tentang pengaruh *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 5-6 tahun. Perilaku agresif yang dapat dilihat dari dimensi agresif. Dimensi agresi menurut Buss dan Perry (1992) ada empat, yaitu agresif verbal, agresif non-verbal, agresif meledak dan agresif permusuhan (Agus Syarifuddi Syam, 2021). Penelitian yang dilakukan pada 120 anak usia 5-6 tahun di kecamatan Ciracas bermain *smartphone* setiap hari sesuai waktu yang terjadwal. Hasil penelitian ini juga menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki perilaku agresif pada tingkat sedang. Hal ini dapat membuktikan bahwa hipotesa pada penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh bermain *smartphone* terhadap perilaku agresif anak.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* seharusnya dikembalikan ke tujuan awalnya, yaitu untuk komunikasi dan sebagai media belajar untuk memperluas pengetahuan. Dengan penggunaan *smartphone* yang tepat, anak dapat dibimbing menjadi lebih kreatif dan imajinatif melalui konten-konten yang tepat dan media audio visual yang ada pada *smartphone* (Deotama & Lestari, 2021). Selain itu pembatasan waktu penggunaan *smartphone* juga dapat menjaga kesehatan anak.

Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics[a]

	Hasil Perilaku
Mann-Whitney U	3705.500
Wilcoxon W	10965.500
Z	-6.506
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 7. *Output Uji Mann Whitney*

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney*, terdapat *Asymp.sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 < nilai probalilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara variabel bermain *smartphone* dan variabel agresivitas dan Ha diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki efek yang cukup kuat pada perilaku agresif anak usia dini. selain mengakses *YouTube* perilaku agresif juga disebabkan bermain video *games* yang banyak mengandung unsur kekerasan. Perilaku agresif *verbal* seperti kata-kata kasar atau jorok dan agresif *non-verbal* berupa adegan kekerasan dalam

permainan yang terjadi dalam video games sehingga memilki pengaruh untuk meniru dalam kehidupan sehati-hari. Bermain *smartphone* yang terus menerus akan menyebabkan kecanduan *smarthpne.*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, variabel yang berkaitan dengan bermain *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap agresivitas anak usia dini. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh dengan nilai 0,00 < nilai probalilitas 0,05. Perilaku agresif *verbal* yang sering dilakukan anak adalah berkata kasar, agresif *non-verbal* yang sering dilakukan anak membanting benda, dan anak marah agresif meledak ditunjukkan anak marah serta agresif permusuhan yang sering dilakukan anak bersikap acuh pada orang lain adalah bukti perilaku agresif yang dilakukan anak. Perilaku agresif tersebut disebabkan beberapa faktor salah satunya penggunaan *smartphone* yang *overload time* dari batasan waktu yang sudah ditentukan para ahli. Mengakses *YouTube* dengan konten kartu anak-anak adalah aktivitas bermain *smartphone* yang paling banyak dilakukan dengan screen time anak paling banyak 2-5 jam. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan mendampingi anak mereka saat bermian *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Syarifuddi Syam. (2021). *Hubungan Menonton Tayangan Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Siswa Mas Al-Washliyah Tanjung Pasir*.

Andrita, A., Rondo, A., Franly, H. I. S. W., Program, O., Ilmu, S., & Fakultas, K. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Ejournal Keperawatan (E-Kp)*, *7*(1).

Anggraen, A. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal Ppkn & Hukum*, *13*, 66.

Bayu, D. (2022, June 10). *Apjii: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta Pada 2022*. Dataindonesia.Id.

Deotama, F. H., & Lestari, G. D. (2021). Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Pg/Tk Asa Cendekia Pepe, Kec. Sedati, Kab. Sidoarjo. *J+Plus Unesa*, *10*.

Dinda Berliana, Laily Rosidah, & Tri Sayekti. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 23–37. Https://Doi.Org/10.19105/Kiddo.V3i1.5065

Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh Menonton Animasi Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *10*(2), 144–149. Https://Doi.Org/10.21831/Jpa.V10i2.40737

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A. K., & Khoo, A. & Bushman, B. J. (2009). The Effects Of Prosocial Video Games On Prosocial

Behaviors: International Evidence From Correlational Longitudinal, And Bulletin, Experimental Studies. *Personality And Social Psychology*, *35*(6), 752– 763.

Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, *2*(1), 330–342. Https://Doi.Org/10.31539/Jks.V2i1.341

Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(3), 363. Https://Doi.Org/10.23887/Jppp.V5i3.38996

Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada. *Thufula*, *8*, 16.

Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *14*(2), 127–136. Https://Doi.Org/10.21831/Jpipfip.V14i2.39156

Janah, M. (2019). Hubungan Intensitas Menonton Youtube. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 12–26.

Lauricella, A.R., Cingel, D.P., Beaudoin-Ryan, L., Robb, M.B., Saphir, M., & Wartella, E. A. (2019). The Common Sense Census: Plugged-In Parents Of Tweens And Teens. San Francisco, Ca: Common Sense Media. *The International Encyclopedia Of Media Literacy*, 2. Https://Doi.Org/10.1002/9781118978238.Ieml0167

Lee, J., & Lee, J. (2016). Future Of The Smartphone For Patients And Healthcare Providers. *Healthcare Informatics Research*, *22*(1), 1–2.

Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain Article Info Abstract. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 100–108.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadgetdalam Kehidupan(The Effect Of Use Of Gadget In Life). *Jurnal Kopasta*, *5*(2), 62.

Mastuinda, D. S. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, *4*(1).

Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di Tk-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Journal Of Issues In Midwifery*, *4*(1), 29–40. Https://Doi.Org/10.21776/Ub.Joim.2020.004.01.4

Mcdaniel & Radesky, J. S. (2017). Technoference: Parent Distraction With Technology And Problems, Associations With Child Behavior. *Child Development, Epub Ahead Of Print.*

Mega Kumala, A., Margawati, A., & Rahadiyanti, A. (2019). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja Usia 13-15 Tahun. *Journal Of Nutrition College*, *8*(2), 74. Http://Ejournal3.Undip.Ac.Id/Index.Php/Jnc/

Neviyarni, Karneli, Y., Firman, & Yulidar. (2020). Pengembangan Modul Konseling Kreatif Dalam Bingkai Modifikasi Kognitif Perilaku Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa. *Jurnal*

Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman, *6*(1). Http://Ojs.Uniska.Ac.Id/Index.Php/Bka

Nitakusminar, M., Susilowati, E., & Koswara, H. (2020). Intervensi Kontrol-Diri Terhadap Perilaku Agresif Anak Jalanan Di Kota Cimahi. *Peksos: Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, *19*(2).

Nugraheni, L., & Christiana, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Perilaku Agresif Anak Usia Dini Dan Penanganan Konselor Di Tk Bina Anak Sholeh (Bas) Tuban The Factors Of Aggressive Behavior's Influence And Counselors Handling In The Early Childhood In Tk Bina Anak Sholeh (Bas) Tuban. *Jurnal Bk Unesa*, *04*, 338–346.

Ompusunggu, K., Elisa Silaban, L., Aliando Padang, L., & Nababan, D. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di Smk St.Nahanson Parapat Sipoholon. In *Jurnal Penyuluhatrisnawati Hutabarat,Trisnawati Trisnawati Julyn Masyarakat Indonesia* (Vol. 1, Issue 4). Https://Jurnal2.Untagsmg.Ac.Id/Index.Php/Perigel14

Paswaniati, Pahrul, Y., & Nurmalina. (2021). Perilaku Agresif Fisik Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar. *Journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education Jote*, *2*(2).

Puadah, M. S., Rachmah, H., & Mulyani, D. (2022). Analisis Dampak Negatif Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Daerah X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (Jrpgp)*, 81–86.

Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di Tk Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, *7*.

Radesky, J. S., & Domoff, S. E. (2019). Mobile Media And Parenting. *The International Encyclopedia Of Media Literacy*, 1–6. Https://Doi.Org/10.1002/9781118978238.Ieml0167

Rahiem, M. D. H., Fitri, A., & Faeruz, R. (2022). Video Pembelajaran Dan Lembar Kerja Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Selama Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 3967–3980. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i5.2435

Rahmalah, P. Z. Dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*.

Sa'idah, Z. (2022). Pandemi Covid-19: Problematika Belajar Melalui Media Daring Di Ra Salafiyah Surabaya. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(1), 429–442. Https://Doi.Org/10.26877/Paudia.V11i1.10209

Sugiarti, Y. H. A. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 82.

Sulistiawati, Y. Dkk. (2019). Engaruh Penggunaan Gadget And, Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Ellness Healthy Magazine*, *1*(2), 255–260.

Sumbogo, A. K., Purwadi, P., & Sagala, A. C. D. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak Tk Di Taman Kanak-Kanak Kristen Tritunggal Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2),

1–10. Https://Doi.Org/10.26877/Paudia.V7i2.3263

Susmiati, Saida, N., & Abidin, R. (2020). Tingkat Agresivitas Anak Usia 4-5 Tahun Pada Keluarga Dengan Pola Asuh Kekerasan Di Paud Khodijah Aisyiyah Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *Pedagogi: Jurnalanakusiadinidanpendidikananakusiadini*, *6*(1), 76–82.

Syarah, T. A., Purwadi, & Hariyanti, D. P. D. (2019). Upaya Mengurangi Agresivitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tangga Pelangi. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 190–197.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*, 527–533. Ttps://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jisd/Index

Ulah, S. A., Muslimin, M., & Rozi, S. (2020). Pengaruh Game Online Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Perilaku Agresif Siswa. *Dignity And Rahmatan Li Alamin*.

Usman, D. O., Bus, M., & Susanto2, V. A. (2019). *The Effect Of The Use Of Learning Media (Gadgets), Learning Independence, And Learning Motivation On Learning Achievement Of Office Administrative Education Students For The 2019 State University Of Jakarta Preliminary*. Www.Onlinedoctranslator.Comelectroniccopyavailableat:Https://Ssrn.Com/Abstract=4130762

Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *6*(1), 23–36. Https://Doi.Org/10.33373/Kop.V6i1.1915