

## Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun)

Fariza Jasmin Nikmah<sup>1</sup>, Hairani Lubis<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Department of Psychology, Mulawarman University, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Received 30 April 2021

Revised 10 Mei 2021

Accepted 24 Mei 2021

#### Keywords:

The Intensity of Gadget Used  
Aggressive Behavior

---

### ABSTRACT

*This study aims to determine the correlation between intensity of gadget used and pre-school children's (4-6 years) aggressive behavior. This study used a quantitative approach. The subjects of this study were 30 parents of students in Manuntung kindergarten West Balikpapan who were selected using purposive sampling technique. Data collection methods used are the scale of aggressive behavior and scale of intensity of gadget use. The collected data was analyzed by testing Kendall's tau-b analysis with the help of SPSS 21.0 program. The results showed that: there was correlation between intensity of gadget used and aggressive behavior with the p value = 0.014 ( $p < 0.05$ ) with correlation coefficient = 0.324 which shows that the correlation between variables has a positive correlation, this shows that the higher the intensity of gadget used, the higher the pre-school children's (4-6 years) aggressive behavior.*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 30 orangtua anak didik TK Manuntung Balikpapan Barat yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perilaku agresif dan skala intensitas penggunaan gadget. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji analisis Kendall's tau-b dengan bantuan program SPSS 21.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: ada hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku agresif dengan nilai  $p = 0.014$  ( $p < 0.05$ ) dengan nilai korelasi sebesar = 0.324 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun).

---

### Kata kunci

Intensitas  
Penggunaan  
Gadget  
Perilaku Agresif

---

### Corresponding Author :

#### Hairani Lubis

Program Studi Psikologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Mulawarman

Email : [hairani.lubis@fisip.unmul.ac.id](mailto:hairani.lubis@fisip.unmul.ac.id)

## PENDAHULUAN

Di Indonesia, jumlah pengguna internet mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50% penduduk Indonesia telah mempunyai *gadget*. We are social melaporkan bahwa Indonesia dalam hal waktu penggunaan *gadget* (dalam mengakses internet) menempati peringkat keempat dunia dengan durasi rata-rata menggunakannya selama 8 jam 51 menit setiap harinya (Ramadhan, 2018).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018, memaparkan bahwa persentase pengguna internet di Kalimantan Timur sebanyak 67.8% (Haryanto, 2019). Jumlah penduduk provinsi Kalimantan Timur pada 2019 diperkirakan sebanyak 3.6 juta jiwa (Jayani, 2019). Kemudian hasil wawancara dengan kepala TK Manuntung, anak didik yang bersekolah di TK Manuntung 100% dari kalangan menengah ke atas, semua anak didiknya telah mengenal dan memiliki *gadget* serta paham dalam menggunakannya.

Saat ini anak-anak memiliki porsi yang cukup besar sebagai pengguna teknologi digital dan diprediksikan akan meningkat secara signifikan pada tahun-tahun mendatang. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan adaptasi mereka yang sangat baik terhadap teknologi. Mereka mampu berinteraksi dengan sangat baik dengan teknologi digital seperti internet, *video games* dan *computer games* (Selwyn, 2009).

Menurut Jung (dalam Alwisol, 2016) usia anak (*childhood*) adalah usia 0-12 tahun. Jung membagi usia anak menjadi tiga tahap, yakni tahap anarkis (0-6 tahun), tahap monarkis (6-8 tahun), dan tahap dualistik (8-12 tahun). Pada tahap anarkis Jung mengamati bahwa anak-anak sering mengalami kesulitan emosional. Sebelum masuk sekolah, mereka masih kesulitan

merefleksikan “pengaruh buruk di rumah”. Usia pra-sekolah (3-6 tahun), menurut Erikson (dalam Alwisol, 2016) ada beberapa perkembangan penting pada fase bermain ini, yakni : identifikasi dengan orangtua (*odipus kompleks*), mengembangkan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan menentukan tujuan.

Untuk mengasah berbagai kemampuan tersebut anak dapat bersekolah di PAUD. Menurut Permendikbud no 137 tahun 2014 pasal 36 jenis layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdiri atas usia lahir - 2 tahun dapat melalui TPA dan atau SPS, usia 2 - 4 tahun dapat melalui TPA, KB dan atau SPS, usia 4 - 6 tahun dapat melalui KB, TK/RA/BA, TPA, dan atau SPS (Permendikbud, 2014).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi yaitu menciptakan lingkungan sekitar anak usia dini agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Masa usia dini merupakan “*golden age period*”, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Setiap anak akan menunjukkan perkembangannya masing-masing. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah aspek emosi (Martani, 2012).

Menurut Martani (2012) emosi bagi anak usia dini merupakan hal yang penting, karena dengan emosi anak dapat memusatkan perhatian, dan emosi memberikan daya bagi tubuh serta mengorganisasi pikiran untuk disesuaikan dengan kebutuhan. Emosi berkembang sepanjang waktu, emosi pada anak usia dini berkembang dari yang sederhana menjadi ke suatu kondisi yang lebih

kompleks. Emosi berkembang sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Menurut Santrock (2007) emosi adalah perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya. Emosi diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan dari keadaan atau interaksi yang sedang dialami.

Para psikolog mengklasifikasikan rentang emosi dengan berbagai macam klasifikasi, tetapi semua klasifikasi ini melihat emosi sebagai sesuatu yang positif atau negatif. Contoh emosi positif adalah antusiasme, rasa senang, dan cinta. Contoh emosi negatif adalah cemas, marah, rasa bersalah, dan rasa sedih (Santrock, 2007). Salah satu bentuk emosi negatif, dimana ketika individu tersebut tidak mampu mengontrol emosinya maka yang terjadi adalah emosi negatif berupa perilaku agresif (Rinanda & Haryanta, 2017). Agresi merupakan tingkah laku yang diarahkan dengan bertujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu (Baron & Byrne, 2005).

Menurut Arriani (2014) perilaku agresif merupakan bentuk ekspresi marah yang diwujudkan melalui perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain dan menimbulkan konsekuensi yang serius. Menurut Nors (dalam Permatasari, Sugiono & Savitri, 2017) salah satu dampak dari perilaku agresif yaitu anak tidak memiliki kemampuan bergaul dengan teman-temannya. Hal yang demikian membuat anak menjadi semakin tidak diterima oleh lingkungannya sehingga perilaku agresif semakin menjadi-jadi. Ketika perilaku tersebut semakin menjadi-jadi dapat membahayakan anak itu sendiri dan orang lain.

Pada usia pra-sekolah anak belajar menguasai dan mengekspresikan emosi. Pada tahapan ini anak memerlukan pengalaman pengaturan emosi, yang mencakup kapasitas untuk mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional serta kemampuan dalam mentoleransi frustrasi. Kemampuan untuk mentoleransi frustrasi, merupakan upaya anak untuk menghindari amarah dalam situasi frustrasi yang membuat emosi tidak terkontrol dan perilaku menjadi tidak terorganisir. Seiring bertambah usia, anak mampu untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan tidak tertulis apa pun yang ada dalam budaya dan masyarakat mereka, tentang menunjukkan atau menyembunyikan emosi (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan kepala TK Manuntung pada tanggal 31 Januari 2020, beliau memaparkan bahwa dari jumlah keseluruhan 60 anak didik di TK Manuntung semuanya memiliki *gadget* dan paham cara menggunakannya, karena sering menggunakan *gadget* di rumah ketika berada di sekolah anak cenderung membicarakan apa yang ia lakukan dengan *gadget*nya bersama teman dan juga ada anak didik yang sibuk dengan imajinasinya, bermain sendiri menirukan apa yang ia lihat di *gadget*, hal tersebut sangat mengganggu proses belajar mengajar karena anak sulit fokus pada kegiatan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil dari observasi pada tanggal 01 Februari 2020 di TK Manuntung, pada saat di sekolah anak menunjukkan perilaku agresif pada saat bermain dengan teman sambil menyebutkan karakter-karakter yang ia lihat di sosial media maupun televisi, awalnya NRB (5 tahun) hanya terlihat seperti bermain biasa namun lama kelamaan teman TNT (5 tahun) yang menjadi sasarannya mulai merasa

terganggu akibat terus menerus menerima pukulan dan tusukan (menggunakan tangan) dibagian perut. Kemudian ZAR (5 tahun), SAC (6 tahun), APG (6 tahun) dan ADZ (6 tahun) senang menirukan gerak-gerakan Tiktok yang sedang menjadi tren saat ini. Ketika gerakan yang sedang ditirukan berdeda, mereka cenderung berteriak dan berkata kasar untuk memerintahkan temannya agar gerakan mereka sama.

Hasil wawancara dengan guru kelas B2, RSM menyatakan anak sering kali mengganggu temannya saat berada di dalam kelas, menyanyikan lagu yang ia dengar melalui Youtube dan televisi. Ketika sekolah mengadakan rapat dengan orangtua, anak diberi *gadget* agar bisa duduk diam. Hasil wawancara dengan orangtua anak didik, RLT ibunda dari APG menyatakan ia sering memberikan anaknya *gadget* agar bisa duduk diam terutama ketika sedang berada di tempat umum namun lama-kelamaan sang anak terus meminta *gadget* dan memainkan *gadget* tersebut dalam waktu yang cukup lama. Ketika ia mengambil *gadget* dari anaknya, anak cenderung menunjukkan perilaku agresif seperti tantrum (berteriak dan menangis), menarik baju dan menggerak-gerakkan tubuhnya secara berlebihan. Karena hal tersebut, ia terpaksa memberikan anaknya *gadget* agar anaknya tidak menangis.

Kemudian SKH ibunda dari ADZ menyatakan, awalnya ia membiarkan anaknya menggunakan aplikasi Tiktok untuk sekedar bermain saja. Pada awalnya ia sering menggunakan aplikasi tersebut bersama anaknya, namun lama-kelamaan anak mulai mengerti cara menggunakan aplikasi tersebut dan *gadget*nya mulai dikuasai oleh sang anak hanya untuk sekedar membuat video Tiktok. Ketika SKH tidak mengizinkan ADZ menggunakan *gadget*, anaknya menunjukkan perilaku

agresif verbal seperti berteriak dan menangis serta mudah marah ketika SKH mencoba membatasi ADZ dalam menggunakan *gadget*.

TES ayahanda dari TNT menyatakan, anaknya sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* Mobile Legend, *game* Minecraft, mengakses Youtube dan menggunakan kamera untuk merekam serta memotret. Anaknya sering menunjukkan perilaku agresif fisik seperti memukul, menendang dan menarik baju orangtua ketika TES tidak memberikan *gadget* dan ketika TES mengambil *gadget* yang sedang digunakan TNT. TNT juga sering melempar *gadget*nya saat baterai *gadget* yang ia gunakan habis dan menangis untuk meminta kuota.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Sobkin & Skobeltsyna (2011) yang berjudul “*Game Preferences of Modern Preschoolers (Based on Survey among Parents)*”, jenis kelamin anak mempengaruhi bentuk dan media permainan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan komputer, permainan strategi (*military games*) dan permainan konstruksi, sementara itu anak perempuan lebih menyukai *board games* dan bermain “rumah-rumahan”.

Kemudian menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwiyono (2009) yang berjudul “*Kecenderungan Berperilaku Agresif Ditinjau dari Identitas Peran Gender*”, berdasarkan analisis data diketahui bahwa ada perbedaan kecenderungan berperilaku agresif yang signifikan ditinjau dari identitas peran gender, dimana identitas peran maskulin memiliki kecenderungan berperilaku agresif lebih tinggi dibandingkan dengan identitas peran tak terbedakan, androgini dan feminim.

Dengan adanya hasil dari observasi dan wawancara serta penelitian sebelumnya, peneliti menyebarkan

kuesioner dan telah diisi oleh 30 orangtua anak didik TK Manuntung. Hasil kuesioner yang di dapat :

**Tabel 1. Perilaku Agresi Muncul**

No	Perilaku	Frekuensi	Persentase
1	Agresi fisik	2	3%
2	Agresi verbal	23	74%
3	Kemarahan	7	23%
4	Permusuhan	-	-
<b>Total</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti & Pramudyawardani (2015) yang berjudul “Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi bagi Anak Usia 4-6 tahun” yang dilakukan di TK Ceria, Sekolah (KB & TK) Mata Air dan TK Indriyasana Jetis Yogyakarta. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa rata-rata anak minimal menggunakan 2 perangkat teknologi dan menurut orangtua/wali, anak sering menggunakan laptop, *smartphone* dan tablet. Waktu yang biasa digunakan oleh anak untuk sekali bermain *game*, sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) yang dilakukan di

TK Swasta Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Frekuensi penggunaan *gadget* paling sedikit 1-3 hari per minggu, 4-6 hari per minggu dan setiap hari.

Setiap anak pasti memiliki kebutuhan akan bermain. Dalam era globalisasi ini, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman (Istiqomah & Lisiswanti, 2017). Anak-anak saat ini merupakan “*digital native*” yang berarti bahwa mereka dilahirkan pada era digital dan peralatan digital menjadi bagian kehidupan mereka sehari-hari. Peralatan bermain yang digunakan oleh anak secara perlahan juga bergeser dari penggunaan alat fisik menjadi alat dalam bentuk visual dan animasi (Delima, Arianti & Pramudyawardani, 2015).

**Tabel 2. Kegiatan Anak dalam Menggunakan Gadget**

No	Kegiatan	Frekuensi	Persentase
1	Bermain <i>game offline &amp; online</i>	11	26%
2	Mengakses internet	16	39%
3	Menggunakan aplikasi bawaan <i>gadget</i>	6	14%
4	Menggunakan aplikasi yang dapat diinstal	9	21%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

**Tabel 3. Usia Anak Mengenai Gadget**

No	Usia	Frekuensi
1	1-3 Tahun	13
2	4-6 Tahun	17
<b>Total</b>		<b>30</b>

Menurut hasil kuesioner tersebut, 13 orang anak mengenal (menggunakan) *gadget* bahkan sebelum usia anak memasuki usia pra-sekolah (4-6 tahun).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Permatasari, Sugito & Savitri (2017) yang berjudul “Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain *Game* Pada Anak Kelompok B4” yang dilakukan di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul terhadap 3 orang anak didik. Anak lebih sering berperilaku agresif dalam bentuk fisik dikarenakan terdapat anteseden yang mana diketahui anak tersebut telah memiliki kebiasaan bermain *fighting game* yang di dalamnya terdapat adegan berkelahi seperti memukul dan menendang.

Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, hal ini termasuk membuat pola hidup anak yang akan lebih sering duduk maupun bermalas-malasan di rumah sehingga tidak akan melakukan suatu kegiatan fisik berat. MVPA (*moderate to vigorous physical activity*) atau dalam bahasa Indonesia adalah kegiatan fisik sedang sampai kuat, selama 60 menit, *screen time* atau durasi melihat layar monitor tidak lebih dari 2 jam serta durasi tidur antara 9 sampai 11 jam bagi anak dengan umur 5-13 tahun (Istiqomah & Lisiswanti, 2017).

Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan durasi tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur anak lainnya. Kurangnya durasi tidur pada anak-anak berkaitan dengan meningkatnya resiko penurunan

akademik, obesitas dan depresi (Istiqomah & Lisiswanti, 2017).

**Tabel 4. Durasi Penggunaan Gadget dalam 1 Hari**

No	Durasi	Anak didik
1	Kurang dari 30 menit	8
2	30 – 60 menit	12
3	Lebih dari 1 jam	10
<b>Total</b>		<b>30</b>

**Tabel 5. Frekuensi Penggunaan Gadget dalam 1 Minggu**

No	Durasi	Anak didik
1	1 sampai 3 hari	9
2	4 sampai 6 hari	8
3	Setiap hari	13
<b>Total</b>		<b>30</b>

Penggunaan *gadget* secara berlebihan berhubungan langsung dengan gejala-gejala psikologis, seperti depresi, gangguan kecemasan, gangguan suasana hati (*mood*), dan gangguan kepribadian tertentu (Lepp, dkk dalam Pinasti & Kustanti, 2017). Bill Gates mengatakan anak-anak tidak harus memiliki *smartphone* hingga mereka berusia 14 tahun. Orangtua harus menahan keinginan untuk memanjakan anak-anak dalam teknologi selama mungkin (sebelum 14 tahun) (Tenplay, 2017).

Penelitian yang telah ada sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari, Sugito & Savitri (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara perilaku agresif dengan anak yang bermain *game* pada anak kelompok B4 TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul.

Berdasarkan dari rangkaian permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun). Adapun hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut :

Ho : Tidak ada hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat.

H1 : Ada hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Kendall's tau-b. Menurut Arikunto (2010), penelitian dengan metode kuantitatif banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya. Tujuan penelitian kuantitatif dengan Kendall's tau-b adalah untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, berskala ordinal atau salah satu berskala ordinal dan rasio (Periantalo, 2016).

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini ialah 60 orangtua yang memiliki anak usia pra-sekolah di Balikpapan barat. Metode

pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampel* dengan jumlah sampel sebanyak 30 orangtua anak didik.

Sampel dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria sebagai berikut :

- Orangtua yang memiliki anak usia pra-sekolah (4-6 tahun) yang bersekolah di TK Manuntung Balikpapan Barat.
- Anak menggunakan *gadget* setiap hari di luar jam belajar daring, sehubungan masa pandemi Covid-19 kegiatan belajar dari rumah.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat pengukuran atau instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan ada dua yaitu skala intensitas penggunaan *gadget* dan skala perilaku agresif.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik uji terpakai atau *try out* terpakai, hasil uji coba langsung digunakan untuk menguji hipotesa penelitian (Hadi, 2004).

Penelitian ini menggunakan skala tipe likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Skala yang disusun menggunakan bentuk likert memiliki empat alternatif jawaban, kemudian dikelompokkan dalam pernyataan *favorable* dan *unfavorable* Skala pengukuran tersebut diuraikan sebagai berikut :

Tabel 6. Skala Pengukuran Likert

Jawaban	Skor Favorable	Skor Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

*Favorable* adalah pernyataan yang berisi hal yang positif dan mendukung mengenai aspek penelitian, sedangkan *unfavorable* adalah pernyataan sikap yang berisi hal negatif dan bersifat tidak mendukung mengenai aspek penelitian.

## Hasil Uji Validasi dan Reliabilitas

### 1. Skala Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif terdiri dari 40 butir dan terbagi atas empat aspek. Berdasarkan data hasil analisis butir didapatkan dari  $r$  hitung  $> 0.300$ , sehingga berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan tujuh butir yang gugur.

Tabel 7. Sebaran Aitem Skala Perilaku Agresif

Aspek	Aitem				Jumlah	
	Favorable		Unfavorable		Valid	Gugur
	Valid	Gugur	Valid	Gugur		
1	1,2,3,4,5	-	6,7,8	9,10	8	2
2	11,12,13,14,15	-	16,17,18	19,20	8	2
3	21,22,23,24,25	-	27,28,29,30	26	9	1
4	31,32,33,34,35	-	37,38,40	36,39	8	2
<b>Total</b>	20	0	13	7	33	7

Tabel 8. Tabel Alpha Cronbach's Skala Perilaku Agresif

No	Aspek	Alpha
1	Agresi fisik	0.878
2	Agresi verbal	0.855
3	Kemarahan	0.772
4	Permusuhan	0.855
<b>Total</b>		0.951

### 2. Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Skala intensitas penggunaan *gadget* terdiri dari 34 butir dan terbagi atas empat aspek. Berdasarkan data hasil

analisis butir didapatkan dari  $r$  hitung  $> 0.300$ , sehingga berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan dua butir yang gugur.

Tabel 9. Sebaran Aitem Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Aspek	Aitem				Jumlah	
	Favorable		Unfavorable		Valid	Gugur
	Valid	Gugur	Valid	Gugur		
1	1,2,4	3,5	6,7,8,9,10	-	8	2
2	11,12,13,14	-	15,16,17,18	-	8	-
3	19,20,21,22	-	23,24,25,26	-	8	-
4	27,28,29,30	-	31,32,33,34	-	8	-
<b>Total</b>	15	2	17	0	32	2

**Tabel 10. Tabel Alpha Cronbach's Skala Intensitas Penggunaan Gadget**

No	Aspek	Alpha
1	Perhatian	0.731
2	Penghayatan	0.571
3	Durasi	0.881
4	Frekuensi	0.839
<b>Total</b>		<b>0.893</b>

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Kendall's menggunakan bantuan program SPSS 21.0 untuk Windows. Sebelum uji hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu uji deskriptif dan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat. Hasil uji deskriptif dari skala perilaku agresif dan skala intensitas penggunaan *gadget*. Berikut *mean* empirik dan *mean* hipotesis penelitian ini:

### HASIL PENELITIAN

**Tabel 11. Mean Empirik dan Mean Hipotetik**

Variabel	SD Empirik	Mean Empirik	SD Hipotetik	Mean Hipotetik	Status
Perilaku Agresif	15.272	64.47	16.5	82.5	Rendah
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	10.645	77.83	16	80	Rendah

Melalui tabel di atas diketahui gambaran sebaran data pada subjek penelitian orangtua yang memiliki anak pra-sekolah di Balikpapan Barat. Berdasarkan hasil pengukuran melalui skala perilaku agresif diperoleh rerata

empirik 15.272 lebih rendah dari rerata hipotetik 82.5 dengan kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa subjek berada pada kategori tingkat perilaku agresif yang rendah. Adapun sebaran frekuensi data untuk skala tersebut sebagai berikut:

**Tabel 12. Kategorisasi Skor Skala Perilaku Agresif**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq M + 1.5 SD$	$\geq 106$	Sangat Tinggi	0	0%
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	105 - 90	Tinggi	2	6.7%
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	89 - 74	Sedang	4	13.3%
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	73 - 58	Rendah	13	43.3%
$X < M - 1.5 SD$	$\leq 58$	Sangat Rendah	11	36.7%

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 8, maka dapat dilihat bahwa subjek cenderung memiliki rentang nilai skala perilaku agresif berada pada kategori rendah sebanyak 13 orang (43.3%), hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini menunjukkan perilaku agresif yang rendah.

Pada skala intensitas penggunaan *gadget* diperoleh rerata empirik 10.645 lebih rendah dari rerata hipotetik 80 dengan kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa subjek berada pada kategori tingkat intensitas penggunaan *gadget* yang rendah. Adapun sebaran

frekuensi data untuk skala tersebut sebagai berikut:

**Tabel 13. Kategorisasi Skor Skala Intensitas Penggunaan Gadget**

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq M + 1.5 SD$	$\geq 104$	Sangat Tinggi	1	3.3%
$M + 0.5 SD < X < M + 1.5 SD$	103 - 88	Tinggi	1	3.3%
$M - 0.5 SD < X < M + 0.5 SD$	87 - 72	Sedang	21	70%
$M - 1.5 SD < X < M - 0.5 SD$	71 - 56	Rendah	6	20%
$X < M - 1.5 SD$	$\leq 56$	Sangat Rendah	1	3.3%

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 22, maka dapat dilihat bahwa subjek cenderung memiliki rentang nilai skala intensitas penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang sebanyak 21 orang (70%), hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian ini menunjukkan

intensitas penggunaan *gadget* yang sedang.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Kendall's tau-b. Menurut Sarwono (2006) kriteria tingkat keeratan hubungan (nilai korelasi) antara variabel dalam analisis korelasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 14. Tingkat Keeratan Hubungan**

Correlation Coefficient	Nilai Korelasi
0.00 – 0.25	Sangat Lemah
0.26 – 0.50	Cukup
0.51 – 0.75	Kuat
0.76 – 0.99	Sangat Kuat
1.00	Sempurna

Berdasarkan hasil pengujian atas variabel-variabel intensitas penggunaan

*gadget* terhadap perilaku agresif didapatkan hasil yaitu :

**Tabel 15. Hasil Uji Kendall's Tau-b**

Variabel	Nilai Korelasi	P
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X) - Perilaku Agresif (Y)	0.324	0.014

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa  $p (0.014) < 0.05$  yang artinya intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku agresif memiliki hubungan yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi perilaku agresif. Kemudian intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku agresif memiliki hubungan yang cukup dengan nilai korelasi sebesar 0.324. Hal tersebut bermakna bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan, terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat, dan sebaliknya semakin rendah tinggi

intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pula perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) di Balikpapan Barat.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Orangtua di Balikpapan
  - a. Bagi orangtua yang sibuk bekerja, disarankan agar tetap dapat mengontrol intensitas (durasi dan frekuensi) penggunaan *gadget* dengan hanya memberikan *gadget* ketika orangtua berada di rumah dan mengontrol kegiatan (bermain *game* ataupun mengakses internet) yang anak lakukan dengan *gadget*. Serta menyediakan alat permainan dalam bentuk fisik (seperti: lego, rumah-rumahan, mobil-mobilan) yang dapat dimainkan di dalam rumah.
  - b. Jika anak diasuh oleh orang lain (dititipkan), hendaknya orangtua dengan pengasuh membuat kesepakatan dalam pemakaian *gadget*. Seperti, anak hanya boleh menggunakan *gadget* ketika telah selesai mengerjakan pekerjaan rumah dan satu kali menggunakan *gadget* durasi tidak lebih dari 1 jam.
  - c. Orangtua dapat menggunakan alat pengatur waktu (*timer*) yang tersedia di *gadget* untuk menghitung mundur durasi yang telah disepakati bersama anak.
2. Bagi peneliti Selanjutnya
  - a. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama, diharapkan dapat mengkaji variabel bebas dengan lebih spesifik seperti

intensitas mengakses internet dan menggunakan metode penelitian lainnya seperti penelitian secara kualitatif atau metode eksperimen serta dapat memperbanyak jumlah subjek.

- b. Dalam memilih sampel dapat menambahkan karakteristik seperti, batas durasi penggunaan *gadget* di luar jam belajar secara daring dan menentukan konten yang diakses oleh anak serta kepemilikan *gadget*.
- c. Disarankan agar peneliti selanjutnya yang memilih jenis penelitian kuantitatif untuk melakukan penyebaran skala tidak hanya menggunakan google form, namun juga bertemu secara langsung untuk memastikan dalam pengisian skala subjek benar-benar mengisinya dengan sesuai, tidak hanya berdasarkan norma-norma yang baik saja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2016). *Psikologi kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Amanda, R, A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 4 (3) 290-304.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arriani, F. (2014). Perilaku agresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 8 (2) 269-280.
- Azwar, S. (2010). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pelajar Offset.
- Baron, R, A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial (jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Buss, A, H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63 (3) 452-459.

- Chaplin, J, P. (2006). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Delima, R., Arianti, N, K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 1 (1) 40-47.
- Dwiyono, F. (2009). *Kecenderungan berperilaku agresif ditinjau dari identitas peran gender*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hadi, S. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Haryanto, A, T. (2019, Agustus-29). 32,2% Penduduk Kaltim belum tersentuh internet. *Detikinet*. Diakses dari <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4685492/322-penduduk-kaltim-belum-tersentuh-internet>.
- Istiqomah, S, N., & Lisiswanti, R. (2017). Dampak eksposur layar monitor terhadap gangguan tidur dan tingkat obesitas pada anak-anak. *Jurnal Majority*. 6 (2) 73-78.
- Jayani, D, H. (2019, Agustus-23). Calon ibu kota baru, berapa jumlah penduduk Kalimantan Timur?. *Databoks*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2019/08/23/calon-ibu-kota-baru-berapa-jumlah-penduduk-kalimantan-timur>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2017). *Kamus besar bahasa Indonesia (edisi ke-5)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Martani, W. (2012). Metode stimulasi dan perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi*. 39 (1) 112-120.
- Myers, D, G. (2012). *Psikologi sosial (edisi 10 buku 2)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan sosial emosi pada anak usia pra-sekolah. *Buletin Psikologi*. 23 (2) 103-111.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Standar nasional pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permatasari, D, A., Sugito., & Savitri, A, F. (2017). Dinamika perilaku agresif anak yang bermain game pada anak kelompok B4 di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (2) 149-160.
- Pinasti, D, A., & Kustanti, E, R. (2017). Hubungan antara empati dengan adiksi smartphone pada mahasiswa fakultas ilmu budaya dan fakultas sains dan matematika Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*. 7 (3) 183-188.
- Ramadhan, B. (2018, Februari-06). Inilah perkembangan digital Indonesia tahun 2018. *Goodnewsfromindonesia*. Diakses dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>.
- Rinanda, F, Z., & Haryanta. (2017). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan agresifitas pada atlet futsal. *Jurnal Psikologi Gadjah Mada*. 3 (1) 37-44.
- Santrock, J, W. (2007). *Perkembangan anak (Edisi Ke-11 jilid 2)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santoso, S. (2017). *Statistik multivariant dengan SPSS*. Jakarta: Gramedia.

- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Selwyn, N. (2009). The digital native-myth and reality. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*. 61 (4) 364-379.
- Sobkin, V, S., & Skobeltsyna, K, N. (2011). Game preferences of modern preschoolers (based on survey among parents). *Psychological Science and Education*. (2) 39-48
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Tenplay. (2017). Bill Gates reveals the 'safe' minimum age for kids to get a smartphone. *Tenplay*. Diakses dari <https://tenplay.com.au/news/national/april-2017/bill-gates-reveals-the-safe-minimum-age-for-kids-to-get-a-smartphone>.
- Trinika, Y. (2015). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK swasta Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015*. (Skripsi). Universitas Tanjungpura.
- Tola, Y, P. (2018). Perilaku agresif anak usia dini di lihat dari pola asuh orangtua. *Jurnal Buah Hati*. 5 (1) 1-13.
- Witarsa, R., Hadi, R, S, M., Nurhananik., & Haerani, N, R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*. 6 (1) 9-20.
- Wulandari, F, C., & Ristiawanti. (2018). Hubungan tipe pola asuh orangtua dengan kebebasan penggunaan gadget pada anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Komunikasi Kesehatan*. 9 (2) 18-28
- Yanica, N, L. (2014). *Korelasi antara kebutuhan afiliasi dan keterbukaan diri dengan intensitas menggunakan jejaring sosial pada siswa kelas VII SMPN 15 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.