BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatnya Penggunaan Teknologi dengan semakin banyaknya perangkat digital dan akses ke internet, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar. Penting untuk memahami perilaku akibat dampak dari penggunaan *Screen time* yang berlebihan. Perilaku agresif pada anak dapat memiliki konsekuensi jangka panjang, baik bagi individu itu sendiri maupun untuk lingkungan sosialnya. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku ini sangat penting untuk intervensi yang efektif. Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *Screen time* memengaruhi perilaku mereka. Hasil dari penelitian ini dapat membantu orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi di kalangan anak-anak.

Pada usia anak sekolah dasar yaitu berada di sekitar umur 7 sampai 12 tahun, tahap ini termasuk kedalam tahap operasional konkret. Menurut piaget tahap operasional konkret adalah kondisi dimana anak-anak sudah bisa menggunakan akalnya untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik, adapun kekurangan dari pada tahap ini ketika anak diberi pemasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) dengan tidak adanya suatu objek nyata, maka ia anak mengalami kesusahan bahkan tidak bisa memecahkan masalah yang terjadi. Anak mengalami perubahan yang sangat

signifikan. Perubahan tersebut meliputi 3 aspek yaitu; perkembangan fisik, kemampuan dan psikososial.(Al Ulil Amri et al., 2020)

Tahap perkembangan pada masa kanak-kanak pertengahan, sering kali seorang anak mempunyai hambatan atau bahkan melakukan perilaku yang kurang baik, yang dapat merugikan, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Perilaku tersebut merupakan perilaku negatif yaitu biasanya berupa perilaku kenakalan. Kenakalan pada anak dimaknai sebagai bentuk perilaku yang kurang sesuai dengan norma atau aturan yang berada ditengah masyarakat (Hanan, Basaria, & Yanuar, 2018). Pada masa anak pertengahan atau masa usia sekolah dasar lebih sering melakukan perilaku negatif (Indriyana, 2019)

Anak usia sekolah dasar mengalami kegagalan maka tidak jarang dijumpai reaksi kemarahan berupa tindakan verbal seperti mengolok-olok, berkata kasar, menghina, menyindir dan non verbal seperti menonjok, menendang, memukul, mencubit dan perilaku yang lainnya yang anak ungkapkan sebagai bentuk keresahan dalam jiwanya. Pemilihan teori behavioristik menurut Albert Bandura dilatar belakangi karena adanya fenomena agresi pada anak. Hal tersebut sesuai dengan eksperimen yang dilakukan Bandura yang terkenal dengan sebutan Bobo Doll yang terdapat pada penelitian (Syifa, 2018). Hasil eksperimen tersebut yaitu seorang anak memiliki perilaku agresi karena peniruan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan terhadap dunia yang berada disekitarnya. Di dalam suatu lingkungan masyarakat luas, tindakan agresif semestinya dihindari karena

tindakan tersebut merupakan suatu tindakan yang tidak disukai. Tindakan tersebut biasanya menimbulkan ketidaknyamanan antar kelompok masyarakat. Baron (dalam Tola, 2018) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau membahayakan seseorang lain yang tidak menginginkan adanya perilaku agresif tersebut. Anak akan bereaksi agresif jika terlibat konflik dengan teman sebayanya, hal yang anak inginkan tidak terpenuhi dari orang tua maupun lingkungan yang berada di sekeliling anak (Subqi, 2019).

Menurut Johana, 2019 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.

Adanya faktor-faktor dari perilaku agresif yaitu gangguan biologis dan penyakit, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan pengaruh budaya negatif. Faktor-faktor penyebab ini sifatnya kompleks dan tidak mungkin hanya satu faktor saja yang menjadi penyebab timbulnya perilaku agresif. Berdasarkan penelitian di Amerika Serikat, sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukan perilaku agresif. Pada umumnya, anak laki-laki lebih banyak melakukan perilaku agresif ketimbang anak perempuan. Dapat dikatakan perbandingannya adalah 5 banding 1, dimana dapat diartikan bahwa anak laki-laki 5 kali lebih banyak melakukan perilaku agresif dibandingkan dengan anak perempuan.

Penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak sangatlah beragam, namun pada penelitian ini akan berfokus pada salah satu yang menimbulkan

anak berperilaku menyimpang yaitu *Screen time* penggunaan gadget. Subjek dalam penelitian ini anak berusia 8 sampai 12 tahun, dimana anak sudah terlihat dari perilakunya yang ketika bermain gadget tidak bisa mentaati aturan pemakaian dan sulitnya orang tua dalam membatasi penggunakan gadget. 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 verbal 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.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan perangkat digital untuk memiliki nilai hiburan dan interaktif sehingga televisi, handphone, tablet, laptop, dan komputer menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. *Screen time* merupakan waktu yang dihabiskan oleh anak dengan perangkat digital. Perangkat digital sering sekali digunakan oleh anak untuk aktifitas hiburan dan interaksi sosial. Namun tentu saja ada batas rekomendasi durasi screen time pada anak. *World Health Organization* (2019) mengatakan bahwa untuk mencapai kesehatan mental dan fisik yang baik maka anak membutuhkan lebih banyak waktu untuk melakukan aktifitas fisik dibandingkan dengan menghabiskan waktu dengan screen time. Rekomendasi yang dikeluarkan oleh WHO (2020) menyatakan bahwa anak hingga usia 1

tahun tidak direkomendasikan untuk memiliki screen time, anak usia 2-4 tahun durasi screen time tidak lebih dari 1 jam, anak usia 5-17 tahun durasi screen time tidak lebih dari 2 jam .

Dalam jurnal penelitian American Association of Pediatrics (AAP) mengambil topik *"Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children"* menjelaskan bahwa 96,9% telah menggunakan perangkat seluler. Penggunaan gadget yang melebihi batas waktu dapat berisiko terhadap kesehatan, sehingga peranan orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat diperlukan. Indonesia didapuk menjadi negara yang paling kecanduan ponsel pada tahun 2023. Melansir laporan State of Mobile 2024 yang diluncurkan oleh data.ai, Indonesia merupakan negara dengan rata-rata penggunaan perangkat mobile terlama di dunia, mencapai 6,05 jam per harinya di tahun 2023. Jumlah tersebut menggambarkan lebih dari separuh total populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar dengan persentase 67 persen.

American Academy of Pediatrics (2018) menjelaskan masalah kesehatan dan perkembangan pada anak akibat media digital yang berlebihan. Masalah ini antara lain gangguan tidur, dan gangguan perkembangan anak. Penggunaan gadget juga dapat berakibat pada keterlambatan bicara, gangguan defisit perhatian (ADHD), dan kecemasan (Sundus, 2018).

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya (Santoso, 2023). Bahkan anak-anak lebih

asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negative (Avicenna Noviandra Pratama, 2024).

Banyaknya anak yang menyaksikan adegan kekerasan melalui alat elektronik yang dimilikinya seperti televisi, gadget komputer/laptop dan juga games ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa di dapatkan seperti bermain games, *facebook, twitter, whatsapps*-an dan lain-lain membuat anak-anak rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga dapat memicu agresif (Jiaoyu & Boaden, 2018).

Seperti temuan dari focus pantura.com.2024 siswa kelas 5 SDN C ikedung Indramayu meninggal dunia,kamis,1 juli 2024 karena dipukul dengan kayu oleh teman saat jam istirahat. Adapun temuan dari Radar Lombok,2024 Murid SDN 4 Sengkol dan SDN Semudal Lombok Tengah terlibat tawuran, Senin 25 Mei 2024, karena ini saling ejek melalui whatshap

Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak penggunaan gadget yang melebihi batas waktu pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain gadget maka akan semakin

memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri.

Salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif adalah pengaruh penggunaan gadget yang melebihi batas waktu sehingga berdampak pada perilaku menyimpang tersebut. Sejalan dengan teori efek persuasi oleh (Albert Bandura) mencakup keyakinan pribadi terkait kemampuan media untuk mempengaruhi perilaku individu.

Hal tersebut merupakan suatu bentuk tindakan agresif yang dilakukan oleh anak-anak. Menurut Sears, Freedman, dan Peplau (2007) anak ketika marah 49% seseorang menunjukan benar-benar bertindak agresif seperti menghasut orang lain, merusak milik orang lain, memaki, membentak dan lain-lain yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari kamis 7 november 2024 didapatkan jumlah total siswa kelas 6 sejumlah 28. Peneliti kemudian melakukan wawancara dan diskusi terhadap kepala sekolah yang mengatakan bahwa sebagian besar murid menggunakan gadget untuk bermain game dan sosial media, kepala sekolah juga menyatakan banyak siswa saat di sekolah sering kali berkelahi dan mengolok-olok temannya, kemudian peneliti pada saat di SDN Candirejo 01 terdapat papan tulis yang rusak karena perbuatan dari salah satu murid yang sedang berkelahi sampai papan tulis di kelas tersebut rusak di bagian samping papan tulis dan kepala sekolah menyampaikan tidak hanya sekali perbuatan perkelahian sampai merusak fasilitas di kelas tersebut tetapi berkali-kali.

Peneliti kemudian membagikan kuesioner pada 28 siswa dan didapatkan hasil seluruh murid sudah menggunakan gadget, siswa menggunakan gadget > 2 jam sehari dan pada kuisoner tentang agresif , 19 siswa merasa dirinya sulit mengontrol emosinya dan murid sudah mendapatkan batasan waktu menggunakan gadget dari orang tua namun tidak dipatuhi aturan tersebut dan 9 murid merasa dapat mengontrol emosinya dan melalukan batasan waktu menggunakan gadget. Sehingga disimpulkan bahwa kemungkinan ada hubungan *Screen time* dengan perilaku agresif

Berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk meneliti *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar di SDN Candirejo 01, sehingga penelitian ini mengambil judul, ”Hubungan *Screen time* dengan Perilaku Agresif pada Anak Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “Adakah hubungan antara *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Untuk menganalisis hubungan *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar

2. Tujuan Khusus

   a. Mengetahui gambaran *Screen time* pada anak sekolah dasar.

b. Mengetahui gambaran perilaku agresif anak sekolah dasar dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab anak berperilaku agresif.

c. Mengetahui hubungan *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara ilmiah adalah untuk memberikan informasi baru, wawasan keilmuan mengenai suatu perilaku agresif pada anak sekolah dasar beserta faktor penyebab anak berperilaku agresif.

2. Bagi Informan dan Orang Lain

Memberikan informasi orang tua yang memiliki anak Sekolah Dasar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta pengetahuan mengenai kondisi anak Sekolah Dasar yang memiliki perilaku agresif sehingga orang tua mampu melakukan pengawasan dan memberikan contoh yang teladan. Kumudian diharapkan mampu memberikan masukan kepada guru dalam memperluas pengetahuan, wawasan dalam mengatasi anak yang agresif.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam menerapkan ilmu yang didapat di perkuliahan, khususnya yang berkaitan hubungan *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar.

4. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Sebagai sumber untuk melakukan penelitian ilmu keperawatan tambahan, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antara *Screen time* dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar.