

Kecanduan *Smartphone* dan Perilaku Agresif pada Anak Prasekolah

Dinah Purnama, Makmuroh Sri Rahayu, Andhita Nurul Khasanah

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

dnhprnm88@gmail.com, Makmurohsrir@yahoo.com, Andhita.khasanah@gmail.com

Abstract— There have been many preschool children using smartphones, even though at that age children are not yet fit to use smartphones. Based on research, excessive smartphone use can lead to smartphone addiction in children. Some experts say that children with smartphone addiction can lead to aggressive behavior. The purpose of this study was to see the effect of smartphone addiction and aggressive behavior in preschool children. The method used in this research is quantitative causality. The sample in this study used a population study with 52 students as subjects. Data collection was carried out using observation sheets with parents as observers. The smartphone addiction observation sheet refers to the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) from Kwon, et al., and the aggressive behavior observation sheet refers to the Aggression Questionnaire from Buss and Perry. The results show that there is a significant effect of smartphone addiction on aggressive behavior in preschool children in PAUD Kampung X with the result of R Square 0.47 (47%), a high rate of smartphone addiction as much as 71.2%, and a high rate of aggressive behavior as much as 50%.

Keywords— *Preschool Children, Smartphone Addiction, Aggressive Behavior*

Abstrak— Sudah banyak anak prasekolah yang menggunakan *smartphone*, padahal pada usia tersebut anak belum layak untuk menggunakan *smartphone*. Berdasarkan riset, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan *smartphone* pada anak. Beberapa ahli mengatakan bahwa anak dengan kecanduan *smartphone* dapat berakibat pada munculnya perilaku agresif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh kecanduan *smartphone* dan perilaku agresif pada anak prasekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif kausalitas. Sampel pada penelitian ini menggunakan studi populasi dengan jumlah subjek sebanyak 52 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan orangtua sebagai *observer*. Lembar observasi kecanduan *smartphone* yang mengacu pada *Smartphone Addiction Scale Short Version* (SAS-SV) dari Kwon, dkk., dan lembar observasi perilaku agresif yang mengacu pada *Aggression Questionnaire* dari Buss dan Perry. Hasil menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X dengan hasil R Square 0.47 (47%), tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi sebanyak 71,2%, dan tingkat perilaku agresif yang tinggi sebanyak 50%.

Kata Kunci— *Anak Prasekolah, Kecanduan Smartphone, Perilaku Agresif*

I. PENDAHULUAN

Saat ini *smartphone* sangat mudah untuk dijumpai, berbagai macam kalangan masyarakat banyak yang sudah menggunakan *smartphone*. Perlu diketahui bahwa apabila penggunaan *smartphone* dilakukan dengan bijak, maka pengguna akan mendapatkan banyak manfaat dari *smartphone* (Kamil, 2017 dalam Putri Wardhani, 2018). Tetapi jika penggunaan *smartphone* tidak dapat dikontrol akan menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang diperoleh adalah ketergantungan atau kecanduan *smartphone* (Kamil, 2017 dalam Putri Wardhani, 2018).

Tidak hanya terjadi pada remaja saja, pengaruh *smartphone* juga sudah berdampak pada anak usia dini. Bahkan menurut Cho dan Lee (2004) (dalam Park & Park, 2014) semakin rendah usia anak maka perkembangan mental anak belum berkembang secara optimal sehingga memiliki kemungkinan kecanduan *smartphone* yang lebih tinggi. Pada sebuah jurnal tentang review literatur yang berfokus pada anak-anak (1-10 tahun) dan remaja (11-21 tahun) mengatakan bahwa penelitian pada anak kecil (usia 1-10 tahun) sangat jarang karena disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang lebih tinggi pada remaja. Padahal *smartphone* saat ini sudah banyak digunakan oleh anak usia dini dengan kemungkinan kecanduan *smartphone* yang lebih tinggi karena perkembangan mental anak belum berkembang secara optimal.

Penggunaan *smartphone* pada anak dimana anak melakukan aktivitas melalui *smartphonennya* dengan jangka waktu yang lama dan melakukannya secara berulang-ulang dapat membuat anak menjadi kecanduan terhadap *smartphone*. Akibatnya banyaknya waktu bagi anak yang tersita hanya untuk bermain *smartphone* dan terganggunya kehidupan sehari-hari anak. Anak akan bersemangat jika dapat menggunakan *smartphonennya* (Meirianto, 2018).

Anak-anak dengan kecanduan *smartphone* memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk memiliki masalah seperti emosi yang tidak stabil (Park & Park, 2014). Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh R. Y. Putri & Hazizah (2018) disimpulkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu dapat memicu ketergantungan atau kecanduan sehingga anak akan memiliki emosi yang tidak stabil. Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan, dalam tulisannya di Huffington Post, mengatakan perlu

adanya larangan penggunaan smartphone pada usia anak di bawah 12 tahun karena dapat mengakibatkan berbagai macam masalah yang salah satunya perilaku agresif (Efraim Palar, Onibala, & Oroh, 2018).

Banyak aktivitas yang dilakukan melalui smartphone yang membutuhkan jaringan. Diketahui bahwa di Kampung Caringin sulit ditemukannya jaringan, hanya pada titik-titik tertentu saja. Sehingga masyarakat disana untuk mendapatkan akses jaringan harus menuju ke lokasi tertentu dengan jarak yang cukup jauh. Dengan kondisi jaringan yang buruk dan jarak lokasi yang cukup jauh untuk mendapatkan akses jaringan, didapatkan bahwa banyak anak prasekolah yang dikawatirkan memiliki perilaku yang berkaitan dengan kecanduan smartphone dan perilaku agresif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi dan keluhan dari guru dan orangtua, bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh anak prasekolah di PAUD Kampung Caringin, Desa Neglasari, Kabupaten Sukabumi dikawatirkan memiliki masalah perilaku yang berkaitan dengan kecanduan smartphone dan perilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kecanduan *smartphone* pada anak prasekolah di PAUD Kampung X?
2. Bagaimana perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X?

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan diuraikan sebagai berikut:

1. Melihat kecanduan *smartphone* pada anak prasekolah di PAUD Kampung X.
2. Melihat perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X.
3. Menguji pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X.

II. LANDASAN TEORI

A. Anak Prasekolah

Patmonodewo (2003) (dalam Nurmalitasari, 2015) menyebutkan bahwa anak disebut kedalam anak prasekolah ketika mereka masih berusia antara 3 sampai 6 tahun dan belum memasuki sekolah dasar. Anak masih tinggal di rumah atau biasanya mengikuti kegiatan belajar dalam lembaga pendidikan prasekolah, seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Penitipan Anak (TPA) (Nurmalitasari, 2015).

Menurut Mustofa (2016) (dalam Prianto, 2017) tahap perkembangan emosi dan sosial menjadi salah satu ciri tahapan dari 4 tahapan yang ada pada perkembangan anak prasekolah. Menurut Hurlock (dalam Kurniawati, 2017) terdapat 9 aspek perkembangan emosi dan sosial pada anak

prasekolah, yaitu rasa malu, sedih, khawatir, kecemasan, marah, cemburu, rasa takut, rasa ingin tahu, dan gembira. Menurut Mustofa (2016) (dalam Prianto, 2017) masalah yang berkaitan dengan aspek sosial dan emosional yang sering muncul pada anak usia prasekolah diantaranya adalah:

1. Rasa takut dan cemas terhadap sesuatu yang belum tentu ada dan belum tentu terjadi
2. Anak yang cenderung menghidar dari orang-orang disekitarnya dan dapat menjadi awal mula sikap apatis
3. Anak mendapatkan gangguan pada saat tidur seperti adanya rasa gelisah dan susah tidur, mengigau pada saat tidur, bahkan mimpi buruk
4. Anak mendapatkan gangguan makan seperti nafsu makan yang menurun, memilih-milih makanan, dan memakan makanan yang tidak sehat
5. Sikap bermusuhan yang dapat berdampak buruk baik pada anak itu sendiri maupun orang lain

B. Kecanduan Smartphone

Kecanduan *smartphone* ini termasuk kedalam kecanduan teknologi, dimana menurut Griffiths (1996) merupakan perilaku kecanduan yang muncul antara manusia dengan mesin yang bersifat alamiah (A. Y. Putri, 2018). Sedangkan kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan yang dialami oleh manusia terhadap suatu teknologi, yaitu alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi yang dapat memudahkan hidup manusia (Prasetya, 2017).

Menurut Demirci et al (2014) (dalam Kothgassner & Felnhofer, 2019) menyatakan bahwa seseorang yang mengidap kecanduan terhadap *smartphone* ditandai dengan penggunaan yang berlebihan dan tidak dapat dihentikan terhadap *smartphone* yang dapat mengganggu rutinitas sehari-hari penggunaannya. Hal ini dapat menumbuhkan perilaku buruk dari penggunaannya seperti perilaku maladaptif, mengganggu pengguna dalam mengerjakan tugasnya, mengurangi interaksi sosial pengguna dengan sekelilingnya di kehidupan nyata bahkan hingga gangguan hubungan dengan orang disekitarnya, rutinitas sehari-harinya terabaikan, gangguan mental, mood yang cepat berubah-ubah (Putri Wardhani, 2018).

Freeman (dalam Meirianto, 2018) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol keinginannya untuk menggunakan *smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* itu sendiri, sehingga dapat menimbulkan perasaan cemas apabila tidak segera dilaksanakan dan juga gangguan pada hubungan sosialnya.

Kwon, dkk. (2013) dalam (Karuniawan & Cahyanti, 2013) menyebutkan bahwa kecanduan *smartphone* adalah perilaku yang terikat atau penggunaan secara terus-menerus dan berlebihan terhadap *smartphone* yang memungkinkan

berkembangnya masalah sosial pada pengguna seperti menarik diri, dan terganggunya performa aktivitas sehari-hari. Kecanduan *smartphone* dapat didefinisikan sebagai perilaku individu yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan terus-menerus yang menimbulkan keterikatan terhadap *smartphone* yang dapat berdampak buruk pada pengguna itu sendiri.

Menurut Kwon, dkk (2013) (dalam Meirianto, 2018) terdapat enam aspek kecanduan *smartphone*, aspek-aspek tersebut yaitu:

1. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Pada aspek ini individu tidak melakukan kegiatan atau rutinitas sehari-hari, dan sulit berkonsentrasi di dalam kelas. Pengguna juga banyak membuang-buang waktunya hanya untuk bermain dengan *smartphonenya*, sehingga hal tersebut mengakibatkan pengguna mengabaikan rutinitas sehari-hari yang seharusnya dilakukan.

2. *Positive anticipation*

Keadaan dimana pengguna merasakan perasaan bersemangat ketika akan dan sedang menggunakan *smartphone*, dan ketika dalam keadaan stress individu tersebut menjadikan *smartphone* sebagai sarana penghilang stressnya.

3. *Withdrawal*

Withdrawal adalah kondisi dimana individu merasa tidak sabar untuk segera menggunakan *smartphonenya*, hingga resah dan intolerable jika tidak memainkan *smartphonenya*. *Withdrawal* juga ditunjukkan dengan penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dan tidak mau diganggu ketika sedang menggunakan *smartphonenya*.

4. *Cyberspace-oriented relationship*

Kondisi dimana seseorang lebih memilih hubungan pertemanan di dunia maya dibandingkan dengan teman di kehidupan nyata. Hal ini dapat menyebabkan pengguna tersebut merasakan kehilangan yang amat sangat ketika tidak dapat menggunakan *smartphonenya*.

5. *Overuse*

Dikatakan *overuse* ketika individu menggunakan *smartphonenya* secara terus-menerus, berlebihan, dan tidak terkendali. *Overuse* juga mengacu pada perilaku pengguna yang selalu mempersiapkan *smartphonenya* dengan daya yang penuh dan selalu membawa pengisi daya agar dapat selalu memainkan *smartphonenya*, dan selalu ingin menggunakan *smartphone* tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya.

6. *Tolerance*

Tolerance merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal dalam mengendalikan keinginannya untuk menggunakan *smartphone*.

Sari dan Mitsalia (2016) (dalam Dini, 2018) mengatakan bahwa pemakaian *smartphone* yang baik pada anak prasekolah adalah dengan kategori rendah yaitu pengguna memakai *smartphone* kurang dari 30 menit dalam sehari dengan maksimal 2 kali pemakaian. Jika anak menggunakan *smartphone* lebih dari 75 menit perhari dan lebih dari 3 kali pemakaian, maka akan menimbulkan

kecanduan dalam pemakaian *smartphone*.

C. Perilaku Agresif

Menurut Sears dkk (1994) (dalam Nurfauliyanti, 2010) agresi merupakan tindakan dari individu yang dilakukan dengan tujuan untuk melukai diri sendiri ataupun orang yang ada disekitarnya dengan cara apapun. Berkowitz (1995) (dalam Kristianto, 2009) mendefinisikan agresi yaitu sebagai berbagai macam bentuk perilaku yang diekspresikan oleh individu dengan tujuan untuk menyakiti orang lain sehingga yang menjadi sasarannya mendapatkan dampak buruk baik secara fisik maupun mental.

Atkinson dan Hilgard (1993) (dalam Nurfauliyanti, 2010) mengatakan bahwa agresivitas adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan tindakan baik secara fisik ataupun verbal yang dilakukan oleh seseorang untuk melukai orang lain, individu juga mampu merusak benda yang ada di sekitarnya.

Wiyani (2014:210-211) (dalam Nova, 2018) menggambarkan perilaku agresif sebagai perilaku yang dimunculkan oleh individu yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak, yang ditujukan untuk menyerang orang lain dan dapat menyakiti mereka. Adapun perilaku agresif secara fisik dapat berupa menendang, memukul, mencubit, menggigit, menyiram, dan masih banyak lagi. Sedangkan, bentuk perilaku agresif secara verbal dapat berupa menghina, memaki, mengejek orang lain, bergosip, dan yang lainnya.

Rosmalia (dalam Dewi, 2014) juga mengartikan bahwa agresi adalah suatu bentuk tingkah laku dengan tujuan adanya rasa permusuhan yang menyerang yang dilakukan secara lisan atau verbal dengan mengeluarkan suatu ancaman kepada orang yang menjadi korbannya. Tindakan tersebut dapat mengakibatkan kerugian bagi orang lain. Kerugian dapat berupa kerugian fisik maupun psikologis.

Widodo (2002) (dalam Kristianto, 2009) mengemukakan beberapa ciri perilaku agresif sebagai berikut:

1. Agresivitas dilakukan dengan tujuan untuk melukai diri sendiri, orang lain atau objek-objek pengganti yang ada di sekelilingnya seperti mainan, alat-alat rumah tangga, hingga pajangan.
2. Perilaku agresif menjadi suatu perilaku yang tidak diinginkan dan dihindari oleh orang yang menjadi sasaran atau korban.
3. Perilaku agresif adalah suatu perilaku yang dapat diartikan sebagai perilaku yang melanggar norma sosial.

Buss dan Perry (1992) (dalam Nurfauliyanti, 2010 dan Sari, 2017) mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku dari individu dengan niat dan tujuan untuk menyakiti orang lain, baik melalui fisik maupun psikis untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga tujuannya dapat dicapai. Buss dan Perry (1992) (dalam Nurfauliyanti, 2010 dan Sari, 2017) mengelompokkan perilaku agresif ke dalam empat bentuk, yaitu:

1. Agresi fisik (*Physical Aggression*)

Merupakan perilaku yang melibatkan aspek motorik, seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik. Misalnya menendang atau memukul. Contohnya perkelahian antar pelajar yang menimbulkan korban.

2. Agresi verbal (*Verbal Agression*)

Perilaku yang ditujukan untuk melukai dan menyakiti orang lain dengan menggunakan verbal. Misalnya berdebat, berkata kasar, menyebarkan gosip, dan mengadu domba.

3. Agresi marah (*Anger*)

Merupakan perilaku yang melibatkan aspek afektif, seperti munculnya perasaan kesal, hilang kesabaran dan tidak mampu mengontrol rasa marah.

4. Sikap permusuhan (*Hostility*)

Merupakan perilaku yang melibatkan aspek kognitif, seperti benci dan curiga pada orang lain, iri hati dan merasa tidak adil dengan kehidupan yang dijalani oleh orang lain.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Statistik

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak prasekolah yang diuji menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Bentuk persamaan regresi linier sederhana adalah:

TABEL 1. PERSAMAAN REGRESI LINIER SEDERHANA

	<i>Coefficients</i>
<i>Intercept</i>	10.67634516
x	0.666938726

Didapat bahwa persamaan regresi linier sederhana pada penelitian ini dibantu oleh microsoft excel, yaitu $Y = 10,676 + 0,666 X$.

TABEL 2. KOEFISIEN KORELASI DAN KOEFISIEN DETERMINASI

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.686825599
R Square	0.471729403

Untuk mengukur kekuatan hubungan antar variabel independen dan variabel dependen, dilakukan analisis korelasi yang hasilnya dinyatakan sebagai koefisien korelasi (r). Untuk mencari koefisien pada penelitian ini dibantu dengan *microsoft excel* dengan menggunakan rumus pearson dan memasukkan data kecanduan *smartphone* dan data perilaku agresif. Berdasarkan tabel 2, didapat hasil bahwa koefisien korelasi (r) antar kecanduan *smartphone* dan data perilaku agresif adalah $r = 0,68$. Sedangkan koefisien determinasi didapatkan dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi. Dengan koefisien

korelasi 0,68, maka koefisien determinasi atau r^2 nya adalah $r^2=0,47$.

Uji signifikan hipotesis yang digunakan adalah Uji-t. Uji signifikan hipotesis ini untuk mengetahui apakah kecanduan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku agresif. Hipotesis untuk penelitian ini adalah H_0 : kecanduan *smartphone* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku agresif dan H_1 : kecanduan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku agresif

Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$). Mencari nilai t hitung dan didapatkan bahwa t hitung = 6,604. Setelah menemukan t_{hit} , langkah selanjutnya adalah menentukan daerah penolakan H_0 dengan menggunakan uji-t dua arah (Yuliara, 2016) yaitu H_0 ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$ atau $-(t_{hit}) < -(t_{tab})$, berarti H_1 diterima, dan H_0 diterima jika $-(t_{hit}) < t_{tab} < t_{hit}$, berarti H_1 ditolak

Pada penelitian ini, didapatkan hasil t hitung 6,604 sedangkan untuk t tabel dengan taraf signifikan $5\% = 0,05$ yaitu, $t_{tab}=0,273$.

Skala penilaian kriteria kecanduan *smartphone* dibagi menjadi tiga kelas, yaitu kecanduan *smartphone* tingkat rendah, kecanduan *smartphone* tingkat sedang dan kecanduan *smartphone* tingkat tinggi. Dimana kecanduan *smartphone* tingkat rendah memiliki skor 0 sampai 26, kecanduan *smartphone* tingkat sedang memiliki skor 27 sampai 53, dan kecanduan *smartphone* tingkat tinggi dengan rentang skor 54 sampai 81.

Diketahui bahwa sebanyak 71,2% siswa berada pada tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 28,8% siswa berada pada tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang.

Skala penilaian kriteria perilaku agresif dibagi menjadi tiga kelas, yaitu perilaku agresif tingkat rendah, perilaku agresif tingkat sedang, dan perilaku agresif tingkat tinggi. Dimana perilaku agresif tingkat rendah memiliki skor 0 sampai 24, perilaku agresif tingkat sedang memiliki skor 25 sampai 49, dan perilaku agresif tingkat tinggi memiliki skor 50 sampai 75.

Diketahui bahwa sebanyak 50% siswa berada pada tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 50% siswa berada pada tingkat perilaku agresif yang sedang.

TABEL 3. PERSENTASE KECANDUAN SMARTPHONE PADA SISWA PAUD KAMPUNG CARINGIN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Jenis Kelamin	Tingkat Kecanduan Smartphone		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Perempuan	65,6%	34,4%	0%
Laki-laki	80%	20%	0%

Dilihat dari jenis kelamin, siswa PAUD Kampung Caringin yang berjenis kelamin perempuan, sebanyak 65,6% siswa perempuan memiliki tingkat kecanduan

smartphone yang tinggi, dan sebanyak 34,4% siswa perempuan memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang. Sedangkan pada siswa yang berjenis kelamin laki-laki, sebanyak 80% siswa laki-laki memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 20% siswa laki-laki memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang.

TABEL 4. PERSENTASE KECANDUAN *SMARTPHONE* PADA SISWA PAUD KAMPUNG CARINGIN BERDASARKAN USIA

Usia	Tingkat Kecanduan <i>Smartphone</i>		
	Tinggi	Sedang	Rendah
3 tahun	66,7%	33,3%	0%
4 tahun	71,4%	28,6%	0%
5 tahun	76,2%	23,8%	0%
6 tahun	63,6%	36,4%	0%

Dilihat dari usia, siswa PAUD Kampung Caringin yang berusia 3 tahun, sebanyak 66,7% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 33,3% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang. Pada siswa PAUD yang berusia 4 tahun, sebanyak 71,4% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 28,6% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang. Pada siswa PAUD yang berusia 5 tahun, sebanyak 76,2% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 23,8% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang. Sedangkan pada siswa PAUD yang berusia 6 tahun terdapat sebanyak 63,6% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dan sebanyak 36,4% siswa memiliki tingkat kecanduan *smartphone* yang sedang.

TABEL 5. PERSENTASE PERILAKU AGRESIF PADA SISWA PAUD KAMPUNG CARINGIN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Jenis Kelamin	Tingkat Perilaku Agresif		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Perempuan	46,9%	53,1%	0%
Laki-laki	55%	45%	0%

Dilihat dari jenis kelamin, siswa PAUD Kampung Caringin yang berjenis kelamin perempuan, sebanyak 46,9% siswa perempuan memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 53,1% siswa perempuan memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang. Sedangkan pada siswa yang berjenis kelamin laki-laki, sebanyak 55% siswa laki-laki memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 45% siswa laki-laki memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang.

TABEL 6. PERSENTASE PERILAKU AGRESIF PADA SISWA PAUD KAMPUNG CARINGIN BERDASARKAN USIA

Usia	Tingkat Perilaku Agresif		
	Tinggi	Sedang	Rendah
3 tahun	50%	50%	0%
4 tahun	57,1%	42,9%	0%
5 tahun	52,4%	47,6%	0%
6 tahun	36,4%	63,6%	0%

Dilihat dari usia, siswa PAUD Kampung Caringin yang berusia 3 tahun, sebanyak 50% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 50% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang. Pada siswa PAUD yang berusia 4 tahun, sebanyak 57,1% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 42,9% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang. Pada siswa PAUD yang berusia 5 tahun, sebanyak 52,4% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 47,6% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang. Sedangkan pada siswa PAUD yang berusia 6 tahun sebanyak 36,4% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 63,6% siswa memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang.

B. Pembahasan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif kausalitas dengan metode pengumpulan data observasi. Dilihat dari teknik pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur dilaksanakan dengan membuat suatu lembar observasi terlebih dahulu yang berisi indikator dari perilaku anak yang mungkin muncul. Sehingga dalam proses pelaksanaannya observer hanya memberi tanda ceklis pada pernyataan yang sesuai ketika perilaku muncul selama proses pengamatan. Observasi ceklis digunakan agar terhindarnya subjektivitas dari observer (Purnomo, 2011).

Lembar observasi kecanduan *smartphone* pada penelitian ini dibuat mengacu pada *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)* dari Kwon, dkk. Skala untuk kecanduan *smartphone* yang terdiri dari 6 aspek dan 33 item (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Lembar observasi perilaku agresif pada penelitian ini dibuat mengacu pada *Aggression Questionnaire* dari Buss dan Perry (Reyna, Ivacevich, Sanchez, & Brussino, 2011). Alat ukur ini terdiri dari 4 bentuk perilaku agresif dengan 29 item.

Dari persamaan regresi linier sederhana $Y = 10,676 + 0,666 X$, dapat ditarik makna yaitu intercept (konstanta) memiliki nilai 10,676 yang menunjukkan bahwa jika kecanduan *smartphone* konstan maka rata-rata nilai dari perilaku agresif adalah sebesar 10,676. Koefisien regresi memiliki nilai 0,666 menunjukkan bahwa jika kecanduan *smartphone* meningkat sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan perilaku agresif sebesar 0,666. Tanda positif (+) pada 0,666 menunjukkan bahwa semakin meningkat kecanduan *smartphone* maka semakin meningkat pula perilaku agresif pada anak prasekolah.

Didapat bahwa koefisien korelasi (r) antar kecanduan *smartphone* dan data perilaku agresif adalah $r = 0,68$. Nilai

ini memberi arti bahwa hubungan kecanduan smartphone dengan perilaku agresif adalah kuat, dengan persentase 68%. Jadi perilaku agresif memang berhubungan dengan kecanduan smartphone.

Didapat bahwa koefisien determinasi atau r^2 dari pengaruh kecanduan smartphone terhadap perilaku agresif adalah $r^2=0,47$. Nilai ini memberi arti bahwa terdapat pengaruh kecanduan smartphone terhadap perilaku agresif sebesar 47% sedangkan 53% dipengaruhi oleh variabel lain. Menurut Davidoff (dalam Dewi, 2014) memaparkan faktor yang menyebabkan munculnya tingkah laku agresif pada anak yaitu akibat faktor biologis dan faktor lingkungan. Faktor biologis diantaranya faktor genetik, sistem otak, dan kimia darah terutama hormon. Sedangkan faktor lingkungan diantaranya kemiskinan, perasaan kesendirian, suhu udara, dan peniruan.

Didapat bahwa hasil t hitung 6,604 sedangkan untuk t tabel dengan taraf signifikan 5% = 0,05 sudah dicantumkan dalam uji validitas yaitu $t_{tab}=0,273$. Sehingga $t_{hit} > t_{tab} = 6,604 > 0,273$. Dengan hasil uji- t dengan $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_1 diterima dan dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan smartphone berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku agresif.

Didapat data bahwa sebanyak 71,2% (37 orang) siswa PAUD di Kampung X memiliki tingkat kecanduan smartphone yang tinggi, dan sebanyak 28,8% (15 orang) siswa PAUD di Kampung X memiliki tingkat kecanduan smartphone yang sedang dengan lebih banyak siswa laki-laki yang memiliki tingkat kecanduan smartphone yang tinggi dan lebih banyak siswa yang berusia 5 tahun yang memiliki tingkat kecanduan smartphone yang tinggi.

Didapat data bahwa sebanyak 50% (26 orang) siswa PAUD di Kampung X memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi, dan sebanyak 50% (26 orang) siswa PAUD di Kampung X memiliki tingkat perilaku agresif yang sedang dengan lebih banyak siswa laki-laki yang memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi dan lebih banyak siswa yang berusia 4 tahun yang memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan kecanduan smartphone terhadap perilaku agresif pada anak prasekolah di PAUD Kampung X sebesar 47% sedangkan 53% dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel lain diantaranya seperti faktor genetik, sistem otak, kimia darah terutama hormon, kemiskinan, perasaan kesendirian, suhu udara, dan peniruan. Kecanduan smartphone yang terjadi pada anak prasekolah di PAUD Kampung X berada pada tingkat kecanduan smartphone yang tinggi sebanyak 71,2%. Perilaku agresif yang terjadi pada anak prasekolah di PAUD Kampung X berada pada tingkat perilaku agresif yang tinggi sebanyak 50%.

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian, saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian mengenai pengaruh atau hubungan variabel lain dengan perilaku agresif. Variabel lain yang dapat digunakan diantaranya kesendirian, dan peniruan. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dengan populasi yang lebih luas, karena pada penelitian ini spesifik pada populasi tertentu sehingga data tidak dapat di generalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. 17(2), 315–330.
- [2] Dewi, E. T. R. (2014). Upaya Mengatasi Munculnya Tingkah Laku Agresif Anak Melalui Mendengarkan Cerita Di Kelompok B Tk Aba Tegal Doman Tempel Sleman.
- [3] Dini. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.
- [4] Efraim Palar, J., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2).
- [5] Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan Antara Academic Stress Dengan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.
- [6] Kothgassner, L. F. O. D., & Felhofer, A. (2019). Risk Factors For Problematic Smartphone Use In Children And Adolescents : A Review Of Existing Literature. *Neuropsychiatr*, 33, 179–190. <https://doi.org/10.1007/S40211-019-00319-8>
- [7] Kristianto, A. (2009). Perilaku Agresif Anak-Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata (Psp Yss). <https://doi.org/10.18860/Ling.V5i1.609>
- [8] Kurniawati, R. (2017). Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dengan Metode Pembiasaan Pada Paud Berbasis Full Day School Di Tkit Kendarti Mu'adz Bin Jabal Berbah Sleman.
- [9] Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development And Validation Of A Short Version For Adolescents. *Plos One*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/Journal.Pone.0083558>
- [10] Meirianto, M. T. (2018). Hubungan Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- [11] Nova, E. (2018). Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Kuantitatif) Di Tk Harapan Bangsa Tanjung Barulak Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar.
- [12] Nurfauiyanti. (2010). Hubungan Pengendalian Diri (Self-Control) Dengan Agresivitas Anak Jalanan.
- [13] Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111.
- [14] Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model On Smart Phone Addiction Among Early Childhood. *International Journal Of Social Science And Humanity*, 4(2), 147–150. <https://doi.org/10.7763/Ijssh.2014.V4.336>
- [15] Prasetya, B. W. (2017). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali.
- [16] Prianto, V. R. (2017). Hubungan Peran Ibu Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah.
- [17] Purnomo, B. H. (2011). Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).

Pengembangan Pendidikan, 8(1), 251–256.

- [18] Putri, A. Y. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja (Vol. 1). <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>
- [19] Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2018). Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.
- [20] Putri Wardhani, F. (2018). Student Gadget Addiction Behavior In The Perspective Of Respectful Framework. *Konselor*, 7(3), 116–123. <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>
- [21] Reyna, C., Ivacevich, M. G. L., Sanchez, A., & Brussino, S. (2011). The Buss-Perry Aggression Questionnaire : Construct Validity And Gender Invariance Among Argentinean Adolescents Cuestionario De Agresión De Buss-Perry : Validez De Constructo E Invarianza De Género En. *International Journal Of Psychological Research*, 4(2), 30–37.
- [22] Sari, I. P. (2017). Pengaruh Terapi Puzzle Terhadap Perilaku Agresif Anak.
- [23] Yuliara, I. M. (2016). Regresi Linier Sederhana.