

Pengaruh *Smartphone* terhadap Perilaku Agresif Anak Usia SD di Dusun Gondanglegi Pada Masa Pandemi

Maemonah

UIN Sunan Kalijaga, Indonesia

maemonah@uin-suka.ac.id

Aisyah Sabilla Rahmi

UIN Sunan Kalijaga, Indonesia

aisyahsabillarahmi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-15>

Abstract

This study aims to determine the impact of smartphone use on the aggressive behavior of elementary school-aged children in Gondanglegi Hamlet during the pandemic. Employing a quantitative approach, structured questionnaires were distributed to 20 children in Gondanglegi Hamlet. The determination of indicators for smartphone uses and aggressive behavior was based on the latest literature, introducing a novel perspective in the research focus. Regression analysis indicated that smartphone usage significantly influences aggressive behavior. Key findings highlight that the most dominant aggressive behaviors resulting from smartphone usage include envy, insults, pushing, and anger. However, a supportive environment can mitigate the adverse effects of smartphone use. These findings are crucial as they provide insights into the behavioral changes in children during the pandemic and serve as a cautionary note for educators and parents to intensify supervision of smartphone use by children. Recommendations from this study are hoped to assist educators and parents in overseeing children's smartphone use.

Keywords: *Smartphone Use, Aggressive Behavior, Elementary School-Age Children, Pandemic Period*

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menentukan dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia SD di Dusun Gondanglegi selama pandemi. Menggunakan pendekatan kuantitatif, kuesioner terstruktur dibagikan kepada 20 anak di Dusun Gondanglegi. Penentuan indikator penggunaan *smartphone* dan perilaku agresif didasarkan pada literatur-literatur terbaru, memberikan nuansa kebaruan dalam fokus penelitian. Analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku agresif. Temuan utama menunjukkan bahwa perilaku agresif yang paling dominan akibat penggunaan *smartphone* adalah rasa iri, menghina, mendorong, dan marah. Namun, lingkungan yang mendukung dapat meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Temuan ini penting karena memberikan gambaran mengenai perubahan perilaku anak selama pandemi, dan menjadi peringatan bagi pendidik dan orang tua untuk meningkatkan pengawasan dalam penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Rekomendasi dari studi ini diharapkan dapat membantu pendidik dan orang tua dalam menyediakan pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak.

Kata kunci: Penggunaan *Smartphone*, Perilaku Agresif, Anak Usia Sekolah Dasar, Masa Pandemi

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi, khususnya *smartphone*, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi telah mendefinisikan kembali cara individu berinteraksi, belajar, dan berkomunikasi.¹ Di Indonesia, prevalensi penggunaan *smartphone* dan tablet telah meningkat dengan cepat.² Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan berlebihan perangkat

¹ F. Abdullah, "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 4, no. 1 (2019): 47-58, <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4560>.

² APJII, "Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia," January 11, 2019, <https://apjii.or.id/survei2017/download/6mos9ag3byotckk>.

ini dapat menimbulkan berbagai implikasi, terutama bagi anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan.³ Karena itu, menjadi penting untuk memahami dampak potensial dari penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak-anak di masyarakat.

Kemajuan teknologi era 4.0 telah memudahkan akses informasi dan komunikasi bagi masyarakat.⁴ Diketahui bahwa lebih dari setengah populasi dunia memiliki koneksi internet dan mayoritas penduduk Indonesia adalah pengguna aktif internet dengan prevalensi penggunaan *smartphone* yang tinggi.⁵ Hal ini tentunya membawa berbagai perubahan, termasuk dalam cara anak-anak menghabiskan waktunya. Namun, ketergantungan pada teknologi, terutama *smartphone*, telah meningkat di kalangan anak-anak.⁶ Penggunaan *smartphone* yang intensif oleh anak-anak telah memudahkan mereka dalam memperoleh pengetahuan dan berkomunikasi.⁷

Meskipun manfaatnya tak terbantahkan, peningkatan penggunaan *smartphone* juga dikaitkan dengan berbagai dampak kesehatan dan perilaku.⁸ Masalah kesehatan mental dapat muncul

³ V. Rideout, "Zero to Eight: Children's Media Use in America," 2013, <https://www.commonsensemedia.org/zero-to-eight-2013-infographic>; H. K. Kabali et al., "Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children," *Pediatrics* 136, no. 6 (2015): 1044–50, <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>.

⁴ Abdullah, "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0."

⁵ CNN Indonesia, "3,9 Miliar Orang Di Dunia Telah Terhubung Internet," February 3, 2019, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181210094556-192352374/39-miliar-orang-di-dunia-telah-terhubung-internet>.

⁶ Media Indonesia, "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone," March 7, 2021, <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>.

⁷ Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 538, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.

⁸ A. E. Musthafa et al., "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak," *Interaksi Online* 3, no.

pada masa remaja, dengan jenis kelamin sebagai salah satu faktor utama.⁹ Anak-anak dengan kecanduan *smartphone* cenderung mengalami masalah emosional.¹⁰ Lebih lanjut, penggunaan *smartphone* pada anak di bawah usia 12 tahun dapat memicu perilaku.¹¹ Berbagai dampak negatif lainnya juga telah diidentifikasi, termasuk adiksi, perilaku pembangkang, dan kelalaian dalam.¹²

Banyak penelitian telah mencoba mengaitkan penggunaan teknologi dengan perilaku agresif. Misalnya, penggunaan *smartphone* yang problematik dikaitkan dengan agresi di kalangan mahasiswa universitas.¹³ Penelitian lain menunjukkan bahwa perilaku agresif dalam game online memiliki hubungan dengan

3 (2015), <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/8867>.

⁹ J. Ormel et al., "Mental Health in Dutch Adolescents: A TRAILS Report on Prevalence, Severity, Age of Onset, Continuity and Co-Morbidity of DSM Disorders," *Psychological Medicine* 45, no. 2 (2015): 345–60, <https://doi.org/10.1017/S0033291714001469>; M. Carvalho, M. G. De Matos, and Social Adventure Project Team, "Psychosocial Determinants of Mental Health and Risk Behaviours in Adolescents," *Global Journal of Health Science* 6, no. 4 (2014): 22, <https://doi.org/10.5539/gjhs.v6n4p22>.

¹⁰ C. Park and Y. R. Park, "The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood," *International Journal of Social Science and Humanity* 4, no. 2 (2014): 147–50, <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2014.V4.336>.

¹¹ J. E. Palar, F. Onibala, and W. Oroh, "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, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.35790/jkp.v6i2.20646>.

¹² U. Hasanah, U. R. Hijrianti, and I. Iswinarti, "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja," *Proyeksi: Jurnal Psikologi* 15, no. 2 (2020): 182–91, <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.182-191>; E. W. Wuryaningsih, D. M. Endri, and R. Purwandari, "Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah," 2017, <http://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/83422>.

¹³ S. Zarei, "Research Paper: Problematic Smartphone Use and Aggressive Behavior Among University Students: The Mediating Role of Sleep Disturbance," *Journal of Research and Health* 11, no. 3 (2021): 157–64, <https://doi.org/10.32598/JRH.11.3.1224.3>.

perilaku agresif di kehidupan nyata.¹⁴ Sejumlah penelitian juga telah berfokus pada deteksi perilaku agresif saat mengemudi dengan bantuan teknologi *smartphone*.¹⁵ Namun, masih ada kesenjangan dalam memahami sejauh mana pengaruh *smartphone* terhadap perilaku agresif anak-anak, terutama di konteks lokal seperti Dusun Gondanglegi.

Lebih lanjut, beberapa studi telah memanfaatkan data dari *smartphone* untuk mendeteksi perilaku agresif, seperti deteksi mengemudi agresif menggunakan data akselerometer.¹⁶ Teknologi deep learning juga telah terbukti efektif dalam mendeteksi perilaku agresif saat mengemudi.¹⁷ Beberapa riset bahkan telah mengembangkan algoritma untuk mendeteksi perilaku mengemudi agresif berdasarkan gerakan tangan dan detak jantung

¹⁴ A. G. Zimmerman and G. J. Ybarra, "Online Aggression: The Influences of Anonymity and Social Modeling," *Psychology of Popular Media Culture* 5, no. 2 (2016): 181–93, <https://doi.org/10.1037/ppm0000038>.

¹⁵ Y. Moukafih, H. Hafidi, and M. Ghogho, "Aggressive Driving Detection Using Deep Learning-Based Time Series Classification," in *IEEE Int. Symp. INNov. Intell. Syst. Appl., INISTA - Proc.*, ed. Koprinkova-Hristova P. et al. (IEEE International Symposium on INnovations in Intelligent SysTems and Applications, INISTA 2019 - Proceedings, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2019), <https://doi.org/10.1109/INISTA.2019.8778416>; S.K. Sonbhadra et al., "Aggressive Driving Behaviour Classification Using Smartphone's Accelerometer Sensor," in *Int. Conf. Electr. Eng. Comput. Sci. Informatics*, vol. 2020-October (International Conference on Electrical Engineering, Computer Science and Informatics (EECSI), Institute of Advanced Engineering and Science, 2020), 77–82, <https://doi.org/10.23919/EECSI50503.2020.9251913>.

¹⁶ B. Bose et al., "Smartphone Based System for Real-Time Aggressive Driving Detection and Marking Rash Driving-Prone Areas," in *ACM Int. Conf. Proc. Ser.* (ACM International Conference Proceeding Series, Association for Computing Machinery, 2018), <https://doi.org/10.1145/3170521.3170549>; M.R. Carlos et al., "How Smartphone Accelerometers Reveal Aggressive Driving Behavior? - The Key Is the Representation," *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems* 21, no. 8 (2020): 3377–87, <https://doi.org/10.1109/TITS.2019.2926639>.

¹⁷ Moukafih, Hafidi, and Ghogho, "Aggressive Driving Detection Using Deep Learning-Based Time Series Classification."

pengemudi.¹⁸ Namun, sedikit sekali riset yang memfokuskan diri pada pengaruh *smartphone* terhadap perilaku agresif anak-anak di luar konteks mengemudi.

Walaupun berbagai penelitian telah dilakukan mengenai dampak penggunaan *smartphone*, masih ada kontroversi dan kesenjangan pengetahuan terkait pengaruh langsung *smartphone* terhadap perilaku agresif anak, khususnya di konteks tertentu seperti Dusun Gondanglegi selama pandemi. Namun, terdapat kesenjangan signifikan dalam literatur mengenai pengaruh *smartphone* terhadap perilaku agresif anak-anak, terutama di konteks lokal seperti Dusun Gondanglegi selama pandemi. Dalam konteks pandemi, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di rumah dan cenderung meningkatkan penggunaan perangkat digital, termasuk *smartphone*.¹⁹ Namun, belum ada penelitian komprehensif yang menyelidiki dampaknya pada perilaku agresif anak di wilayah tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengisi kesenjangan tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar di Dusun Gondanglegi selama masa pandemi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi akademisi, praktisi, dan pemangku kebijakan tentang bagaimana memitigasi potensi dampak negatif dari penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Selain itu, temuan dari studi ini diharapkan dapat menjadi

¹⁸ I. Lashkov and A. Kashevnik, "Aggressive Behavior Detection Based on Driver Heart Rate and Hand Movement Data," in *IEEE Conf Intell Transport Syst Proc ITSC*, vol. 2021-September (IEEE Conference on Intelligent Transportation Systems, Proceedings, ITSC, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021), 1490–95, <https://doi.org/10.1109/ITSC48978.2021.9564478>.

¹⁹ Media Indonesia, "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone."

kontribusi penting dalam literatur mengenai teknologi informasi dan perilaku anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif untuk memahami pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif di kalangan anak sekolah dasar di Dusun Gondanglegi selama masa pandemi. Alasan memilih pendekatan kuantitatif adalah untuk memungkinkan analisis statistik yang objektif dan memperoleh data yang dapat diukur secara numerik. Pada tanggal 27 September 2021, kuesioner terstruktur didistribusikan kepada sebanyak 20 anak, yang dipilih berdasarkan pertimbangan kecukupan ukuran sampel untuk analisis statistik yang signifikan, di Dusun Gondanglegi, Sariharjo, Ngaglik, Sleman. Kuesioner tersebut mencakup indikator terkait penggunaan *smartphone*, seperti perasaan senang saat menggunakan *smartphone*, peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan *smartphone*, upaya meningkatkan prestasi melalui penggunaan *smartphone*, waktu yang dihabiskan untuk *smartphone*, dan emosi yang terkait dengan penggunaan *smartphone*, semua berdasarkan karya.²⁰ Indikator ini dipilih berdasarkan validitas dan reliabilitas yang telah diuji dalam penelitian terdahulu.

Selanjutnya, indikator perilaku agresif didasarkan pada metrik yang dibuat oleh Buss dan Perry dan dijelaskan dalam Tabel 1.²¹ Data kemudian dianalisis menggunakan regresi sederhana dalam SPSS versi 25. Dalam hal ini, formula regresi yang digunakan adalah $Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_i + \epsilon_i$, di mana β_0 adalah intersep, β_1 adalah koefisien regresi, Y_i adalah variabel terikat, X_i adalah variabel

²⁰ Y. C. Etnanta and A. Irhandayaningsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 6, no. 1 (2017): 371–80.

²¹ Etnanta and Irhandayaningsih.

bebas, dan ϵ_i adalah kesalahan.²² Keandalan dan validitas penelitian diperkuat dengan mendasarkan metrik kami pada literatur yang mapan dan penggunaan SPSS versi 25 untuk analisis. Metode ini memberikan kebaruan dalam konteks Dusun Gondanglegi selama pandemi, sebagai salah satu dari sedikit studi yang mengkaji dampak *smartphone* dalam setting ini.²³

Tabel 1. Indikator Perilaku Agresif

No	Jenis Agresi	Indikator
1	Agresi verbal	Penghinaan, pengancaman, pemakian, dan penggunjingan
2	Agresi non verbal	Menendang, memukul, meludahi, menampar, mendorong paksa, membunuh
3	Agresi kemarahan	Benci dan marah
4	Agresi permusuhan	dendam, dengki, iri

Hasil dan Pembahasan

Pengguna *smartphone* di Indonesia menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia yaitu sekitar 167 juta pengguna sehingga sekitar 89% dari total penduduk di Indonesia yang terdiri dari penduduk berusia 25-34 tahun. Namun dengan adanya pandemi dan mengakibatkan sekolah dilaksanakan secara daring, pengguna minimal di Indonesia menurun hingga usia sekitar 6 tahun.²⁴

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hossein Falaki, Ratul Mahajan, Srikanth Kandula, Dimitrios Lymberpoulos, Ramesh

²² S. Santoso, *Menguasai SPSS Versi 25* (Elex Media Komputindo, 2019).

²³ Etnanta and Irhandayaningsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang."

²⁴ Media Indonesia, "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone."

Govindan, dan Deborah Estrin dengan judul *Diversity In Smartphone Usage*, penggunaan *smartphone* digunakan sekitar 10-200 kali per hari.²⁵ Penelitian ini relevan dengan fokus utama kami mengenai perilaku agresif pada anak usia dasar, sebab tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi bisa mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan perilaku agresif pada anak-anak.

Penggunaan *smartphone* memberikan dampak yang baik apabila pengguna dapat menggunakan *smartphone* sebagaimana fungsinya, seperti menambah pengetahuan, meningkatnya kreatifitas, menjadi hiburan, dan sebagainya. Namun apabila pengguna tidak dapat menggunakan *smartphone* dengan baik, akan menjadikan diri pengguna memiliki sikap egois, sombong, labil, pesimis, dan individual.²⁶

Pada dasarnya penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak yang positif maupun negative yang juga di dukung dengan kondisi lingkungan. Apabila lingkungan memberikan dampak positive maka dampak negative dari penggunaan *smartphone* dapat di minimalisir, maupun sebaliknya. Dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* mempengaruhi perilaku anak usia dasar, termasuk perilaku agresif. Dampak positif seperti peningkatan pengetahuan bisa menurunkan tingkat agresi jika diawasi dengan baik. Namun, dampak negatif seperti adiksi dan isolasi sosial dapat memicu perilaku agresif.

Perilaku agresif merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan atau menyakiti orang lain baik secara psikis

²⁵ Hossein Falaki et al., "Diversity in Smartphone Usage," in *Proceedings of the 8th International Conference on Mobile Systems, Applications, and Services - MobiSys '10* (San Francisco, California, USA: ACM Press, 2010), 179, <https://doi.org/10.1145/1814433.1814453>.

²⁶ Dana Aswadi and Heppy Lismayanti, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial," *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 4, no. 1 (April 1, 2019): 89-98, <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.

maupun fisik dan dilakukan secara sengaja baik secara individu maupun secara kelompok.²⁷ Perilaku agresif dapat dilakukan oleh semua orang dengan berbagai kalangan umur baik dari anak kecil maupun orang yang sudah lanjut usia. Hal ini disebabkan karena adanya berbagai faktor baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor intern terjadi karena adanya dorongan dari dalam diri manusia, seperti faktor keturunan, frustrasi, *bullying*, emosi²⁸ yang tidak stabil ataupun telah memiliki kebiasaan untuk mengancam orang lain, sedangkan faktor eksternal terjadi karena adanya pengaruh dari orang sekitar seperti kurangnya kasih sayang dari orang tua, keluarga yang *broken home*²⁹, adanya permasalahan dengan teman, pergaulan yang tidak baik, dan lingkungan yang mendukung adanya perilaku agresif.

Perilaku agresif menurut Buss dan Perry dibagi menjadi empat, yaitu agresif verbal, agresif non verbal, agresif kemarahan dan agresif permusuhan. Agresif verbal merupakan bentuk ungkapan untuk menyakiti orang lain seperti ejekan, *bullying*, pengancaman, penggunjingan dan sebagainya. Agresif non verbal merupakan bentuk menyakiti orang lain secara fisik, seperti memukul, menendang, menampar, mendorong paksa, dan sebagainya. Agresif kemarahan merupakan bentuk sikap yang tersembunyi dalam perasaan yang dimiliki oleh seseorang namun efeknya dapat menyakiti orang lain, seperti benci dan marah. Agresif permusuhan merupakan bentuk perasaan yang negatif

²⁷ Yoshi Restu and Yusri, "Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah," *Konselor* 2, no. 1 (March 1, 2013), <https://doi.org/10.24036/02013211074-0-00>.

²⁸ Rida Kurniati, Asih Menanti, and Suryani Hardjo, "Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Dan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 2 Medan," *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi* 1, no. 1 (January 10, 2019): 59–68, <https://doi.org/10.31289/tabularasa.viii.277>.

²⁹ Randi Pratama, Syahniar Syahniar, and Yeni Karneli, "Perilaku Agresif Siswa Dari Keluarga Broken Home," *Konselor* 5, no. 4 (December 30, 2016): 238, <https://doi.org/10.24036/02016546557-0-00>.

kepada orang lain yang ditandai dengan adanya perasaan yang muncul, seperti dendam, iri, dengki dan sebagainya.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, penggunaan *smartphone* memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya terutama pada anak usia dasar. Namun dampak tersebut tidak hanya karena penggunaan *smartphone* saja, namun juga didukung dengan adanya faktor lingkungan yang ada di sekitar pengguna.

Dampak positif yang dirasakan seperti mudahnya anak dalam memperoleh pengetahuan dan mudahnya siswa berkomunikasi dengan teman³⁰. Adanya dampak positif ini terjadi apabila lingkungan memberikan pengawasan yang lebih pada anak sehingga anak bisa membedakan antara yang benar dengan yang salah maupun yang boleh ditiru dengan tidak boleh ditiru.

Sedangkan dampak negative yang dapat terjadi pada anak seperti memiliki adiksi³¹, sifat pembangkang, egois.³² posisi yang tepat juga dapat mengakibatkan sakit mata³³ bahkan meninggalkan kewajiban sebagai siswa maupun beribadah.³⁴

³⁰ Syifa, Setianingsih, and Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar."

³¹ Uswatun Hasanah, Udi Rosida Hijrianti, and Iswinarti Iswinarti, "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja," *Proyeksi: Jurnal Psikologi* 15, no. 2 (October 22, 2020): 182–91, <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.182-191>.

³² Emi Wuri Wuryaningsih, Dwi Maulidiandari Endri, and Retno Purwandari, *Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah*, 2017, <http://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/83422>.

³³ Widea Ernawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan," *ProNers* 3, no. 1 (June 26, 2015), <https://doi.org/10.26418/jpn.v3i1.10533>.

³⁴ Syifa, Setianingsih, and Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar."

Tabel 2. Hasil analisis regresi sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	-108.769	28.668		-3.794	.001
Penggunaan Smartphone	3.068	.443	.853	6.927	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

Tabel analisis regresi menunjukkan nilai konstanta -108.769, yang mengindikasikan rata-rata perilaku agresif jika variabel penggunaan *smartphone* tetap. Koefisien regresi 3.068 menunjukkan sejauh mana penggunaan *smartphone* mempengaruhi perilaku agresif. Nilai t sebesar 6.927 dan nilai signifikan 0.000, jauh di bawah ambang batas 0.05, menegaskan bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan *smartphone* dan perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar. Berbagai pertanyaan yang telah diajukan dalam wawancara didapatkan bahwasannya, perilaku agresif terbesar yang dimiliki oleh anak usia dasar akibat penggunaan *smartphone* adalah

Rasa Iri

Rasa iri termasuk dalam agresi permusuhan yang dimiliki oleh anak usia dasar. Iri merupakan perasaan tidak suka atau benci ketika seseorang melihat kebahagiaan orang lain dan memiliki keinginan kebahagiaan yang sama. Perasaan iri yang muncul pada

anak usia dasar dapat terlihat ketika anak melihat video yang ditontonnya melalui *smartphone* dan anak meniru perbuatan ataupun membeli barang yang sesuai dari video yang ditontonnya, dengan harapan akan mendapatkan kebahagiaan yang sama. Adanya rasa iri ini tidak hanya diakibatkan dengan melihat dari video yang ditonton, namun juga ketika anak melihat secara langsung kebahagiaan yang dimiliki oleh temannya. Efek terburuk yang dapat terjadi apabila rasa iri yang dimiliki anak tidak dihilangkan adalah anak akan berusaha menghancurkan kebahagiaan orang lain.

Menghina

Menghina menjadi peringkat kedua perilaku agresif yang dimiliki oleh anak usia dasar. Menghina termasuk dalam agresi verbal dimana menghina merupakan memandang rendah seseorang. Kegiatan menghina ini biasa dilakukan pada kalangan anak usia dasar dengan mengganti nama asli dengan nama yang tidak sesuai dan menggunakan kata-kata kasar dengan alasan sebagai bahan candaan, namun perlu dipahami kembali bahwasannya kondisi psikologis dari seseorang berbeda-beda, sehingga apabila candaan tersebut dilakukan kepada seseorang yang memiliki kondisi yang baik dan paham bahwa hal tersebut merupakan bahan candaan, seseorang tersebut tidak akan merasa sakit hati, tetapi sebaliknya apabila seseorang memiliki kondisi yang tidak baik dan tidak mengetahui hal tersebut merupakan bahan candaan, seseorang tersebut akan merasakan sakit hati.

Mendorong Paksa

Mendorong paksa yang dilakukan pada anak usia dasar biasa dilakukan ketika sedang melakukan baris berbaris maupun mengantre sesuatu termasuk ke dalam perilaku agresif non verbal yang apabila dorongan tersebut terlalu keras akan menyebabkan yang terdorong jatuh.

Marah

Marah merupakan perasaan yang ada didalam diri seseorang setelah diperlakukan tidak baik oleh seseorang. Perasaan marah menjadi salah satu bentuk dari agresi kemarahan. Rasa marah yang dirasakan oleh anak usia dasar terjadi ketika teman memperlakukan tidak baik, seperti mengejek, mendorong, memukul dan sebagainya. Kemarahan yang dimiliki oleh anak usia dasar belum sepenuhnya dapat terkontrol dengan baik.

Efek buruk yang dapat terjadi akibat dari penggunaan *smartphone* dapat diminimalisir dengan adanya peran lingkungan anak usia dasar mendukung dalam mengurangi efek buruk dari *smartphone* . Seperti dengan adanya bimbingan dari orang tua, sehingga apabila anak usia dasar mulai mencontoh perilaku agresif , orang tua dapat memberikan pemahaman kepada anak usia dasar mengenai perilaku yang baik dicontoh dan tidak baik dicontoh.

Namun, penggunaan *smartphone* tidak hanya memberikan efek yang negative, namun memberikan efek positif terutama pada masa pandemi, seperti mudahnya anak usia dasar dalam mendapatkan pengetahuan yang luas, mudahnya berkomunikasi dengan teman maupun guru, h Diskusi

Pertanyaan penelitian utama berfokus pada menilai dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif di antara anak-anak usia sekolah dasar di Dusun Gondanglegi selama pandemi. Fenomena *smartphone* , yang sebagian besar didorong oleh Era Digital 4.0, telah melihat prevalensi yang meluas dalam berbagai aspek kehidupan manusia.³⁵ Lebih dari setengah populasi dunia kini memiliki akses ke internet, dengan Indonesia memberikan kontribusi signifikan, dengan prevalensi penggunaan *smartphone*

³⁵ Abdullah, "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0."

sekitar 89%.³⁶ Penetrasi yang mendalam ini mengakibatkan penurunan usia pengguna, lebih terasa selama pandemi, hingga sekecil enam tahun, sebagai hasil dari peralihan ke sekolah online.

Hasil utama dari studi ini menekankan hubungan antara penggunaan *smartphone* dan perilaku agresif pada anak-anak. Secara khusus, analisis regresi sederhana memberikan bukti signifikan bahwa penggunaan *smartphone* di antara anak-anak usia sekolah dasar berkorelasi positif dengan perilaku agresif, dengan tingkat signifikansi jauh di bawah 0,05 (Nilai Sig. = 0,000). Bentuk agresi yang paling umum akibat penggunaan *smartphone* berlebihan diidentifikasi sebagai iri, mengejek, mendorong dengan paksa, dan kemarahan.

Membandingkan temuan kami dengan penelitian Falaki et al. (2010), yang menunjukkan penggunaan *smartphone* antara 10-200 kali sehari, kita dapat menyimpulkan peningkatan potensial dalam paparan faktor yang memicu perilaku agresif.³⁷ Selain itu, meskipun manfaat *smartphone*, seperti meningkatkan pengetahuan dan kreativitas, sudah terdokumentasi dengan baik, hasil kami tampaknya lebih selaras dengan penelitian oleh Aswadi & Lismayanti (2019), yang menekankan ciri perilaku negatif seperti egotisme dan pesimisme sebagai potensi hasil dari penggunaan *smartphone* yang tidak terkelola.³⁸

Menggali faktor penyebab dari temuan ini, perilaku agresif, baik fisik maupun psikologis, telah diatribusikan kepada berbagai

³⁶ Media Indonesia, "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone."

³⁷ Falaki et al., "Diversity in Smartphone Usage."

³⁸ D. Aswadi and H. Lismayanti, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial," *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 4, no. 1 (2019): 89-98, <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.

faktor, baik internal maupun eksternal.³⁹ Perubahan yang mencolok dalam kecenderungan agresif akibat penggunaan *smartphone* dapat dijelaskan oleh berbagai informasi dan rangsangan yang diberikan perangkat ini kepada anak-anak, dari video yang dapat memicu rasa iri hingga perundungan online yang dapat menyebabkan kemarahan.

Signifikansi hasil kami melampaui sekadar pengamatan perilaku agresif pada anak-anak. Secara khusus, agresi pada anak, baik verbal maupun non-verbal, atau berasal dari kemarahan atau permusuhan, dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan psikologis mereka dan interaksi sosial. Mengingat perilaku ini dapat mengakar dengan dalam, sangat penting untuk mendekati temuan ini dengan hati-hati, mempertimbangkan sifat multifaset dari agresi dan pemicunya.

Selain itu, lingkungan memainkan peran penting dalam meningkatkan atau mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone*. Lingkungan yang kondusif dapat berfungsi sebagai benteng terhadap potensi hasil negatif, menguatkan penelitian sebelumnya yang menekankan interaksi antara penggunaan *smartphone* dan faktor lingkungan.⁴⁰

Implikasi dari temuan kami adalah multifaset. Seiring berkurangnya demografi usia pengguna *smartphone* dan mengingat eksaserbasi waktu layar saat pandemi ini, para pemangku kepentingan, khususnya wali dan pendidik, harus menyadari risiko yang terkait. Langkah proaktif seperti program literasi digital, penggunaan *smartphone* yang diawasi, dan saluran komunikasi yang terbuka direkomendasikan untuk secara

³⁹ Restu and Yusri, "Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah"; Kurniati, Menanti, and Hardjo, "Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Dan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 2 Medan."

⁴⁰ Syifa, Setianingsih, and Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar."

preventif mengatasi dan meredam timbulnya perilaku agresif yang berasal dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau tidak tepat. Meskipun manfaat penggunaan *smartphone* selama pandemi, seperti memfasilitasi pembelajaran dan komunikasi, tidak dapat disangkal, pendekatan yang seimbang, dikombinasikan dengan kewaspadaan, adalah hal yang sangat penting. Iburan yang mudah diakses, dan sebagainya. Studi ini memperlihatkan hubungan yang signifikan antara penggunaan *smartphone* dan perilaku agresif di antara anak-anak usia sekolah dasar di Dusun Gondanglegi selama pandemi. Dalam konteks ini, penting bagi stakeholder, termasuk orang tua dan pendidik, untuk lebih memonitor dan mengawasi penggunaan *smartphone* oleh anak-anak untuk meminimalkan dampak negatifnya.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar di Dusun Gondanglegi selama masa pandemi. Berbeda dengan literatur yang telah ada, penelitian ini memberikan fokus spesifik pada konteks pandemi dan setting lokal, memperkaya wacana akademik seputar teknologi dan perilaku anak. Hasil menunjukkan bahwa ada korelasi antara penggunaan *smartphone* dan peningkatan perilaku agresif di kalangan anak. Meski *smartphone* memberikan manfaat dalam peningkatan akses pengetahuan dan komunikasi, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh selama pandemi, namun penggunaan yang berlebihan atau tidak bijaksana dapat memicu perilaku negatif seperti iri, menghina, mendorong paksa, dan marah. Faktor lingkungan, terutama dukungan dari orang tua, berperan penting dalam meminimalisir dampak negatif ini. Keterbatasan dari penelitian ini, termasuk ukuran sampel dan kurangnya data longitudinal, perlu diperhatikan dalam penerapan rekomendasi ini. Implikasi dari temuan ini menuntut pemangku

kepentingan, terutama orang tua dan pendidik, untuk mengambil langkah-langkah proaktif seperti pelaksanaan program literasi digital dan pengawasan penggunaan *smartphone* agar dapat mencegah atau meredam perilaku agresif yang mungkin muncul. Tambahan pengetahuan ini membuka peluang untuk mengembangkan pendekatan yang lebih holistik dalam menangani masalah perilaku agresif anak.

Daftar Pustaka

- Abdullah, F. "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 4, no. 1 (2019): 47–58. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4560>.
- APJII. "Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia," January 11, 2019. <https://apjii.or.id/survei2017/download/6mos9ag3byotckk>.
- Aswadi, D., and H. Lismayanti. "Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial." *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 4, no. 1 (2019): 89–98. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.
- Aswadi, Dana, and Heppy Lismayanti. "Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial." *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 4, no. 1 (April 1, 2019): 89–98. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.
- Bose, B., J. Dutta, S. Ghosh, P. Pramanick, and S. Roy. "Smartphone Based System for Real-Time Aggressive Driving Detection and Marking Rash Driving-Prone Areas." In *ACM Int. Conf. Proc. Ser. Association for Computing Machinery*, 2018. <https://doi.org/10.1145/3170521.3170549>.
- Carlos, M.R., L.C. Gonzalez, J. Wahlstrom, G. Ramirez, F. Martinez, and G. Runger. "How *Smartphone* Accelerometers Reveal Aggressive Driving Behavior? - The Key Is the Representation." *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems* 21, no. 8 (2020): 3377–87. <https://doi.org/10.1109/TITS.2019.2926639>.

- Carvalho, M., M. G. De Matos, and Social Adventure Project Team. "Psychosocial Determinants of Mental Health and Risk Behaviours in Adolescents." *Global Journal of Health Science* 6, no. 4 (2014): 22. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v6n4p22>.
- CNN Indonesia. "3,9 Miliar Orang Di Dunia Telah Terhubung Internet," February 3, 2019. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181210094556-192352374/39-miliar-orang-di-dunia-telah-terhubung-internet>.
- Ernawati, Widea. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan." *ProNers* 3, no. 1 (June 26, 2015). <https://doi.org/10.26418/jpn.v3i1.10533>.
- Etnanta, Y. C., and A. Irhandayaningsih. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 6, no. 1 (2017): 371-80.
- Falaki, Hossein, Ratul Mahajan, Srikanth Kandula, Dimitrios Lymberopoulos, Ramesh Govindan, and Deborah Estrin. "Diversity in Smartphone Usage." In *Proceedings of the 8th International Conference on Mobile Systems, Applications, and Services - MobiSys '10*, 179. San Francisco, California, USA: ACM Press, 2010. <https://doi.org/10.1145/1814433.1814453>.
- Hasanah, U., U. R. Hijrianti, and I. Iswinarti. "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja." *Proyeksi: Jurnal Psikologi* 15, no. 2 (2020): 182-91. <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.182-191>.
- Hasanah, Uswatun, Udi Rosida Hijrianti, and Iswinarti Iswinarti. "Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja." *Proyeksi: Jurnal Psikologi* 15, no. 2 (October 22, 2020): 182-91. <https://doi.org/10.30659/jp.15.2.182-191>.
- Kabali, H. K., M. M. Irigoyen, R. Nunez-Davis, J. G. Budacki, S. H. Mohanty, K. P. Leister, and R. L. Bonner. "Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children." *Pediatrics* 136, no. 6 (2015): 1044-50. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>.

- Kurniati, Rida, Asih Menanti, and Suryani Hardjo. "Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Dan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 2 Medan." *Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi* 1, no. 1 (January 10, 2019): 59–68. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.viii.277>.
- Lashkov, I., and A. Kashevnik. "Aggressive Behavior Detection Based on Driver Heart Rate and Hand Movement Data." In *IEEE Conf Intell Transport Syst Proc ITSC*, 2021-September:1490–95. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021. <https://doi.org/10.1109/ITSC48978.2021.9564478>.
- Media Indonesia. "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone," March 7, 2021. <https://Mediaindonesia.Com/Humaniora/389057/Kemenkominfo-89-Penduduk-Indonesia-Gunakan-Smartphone>.
- Moukafih, Y., H. Hafidi, and M. Ghogho. "Aggressive Driving Detection Using Deep Learning-Based Time Series Classification." In *IEEE Int. Symp. INNov. Intell. Syst. Appl., INISTA - Proc.*, edited by Koprinkova-Hristova P., Yildirim T., Piuri V., Iliadis L., and Camacho D. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2019. <https://doi.org/10.1109/INISTA.2019.8778416>.
- Musthafa, A. E., N. S. Ulfa, S. W. Herieningsih, and T. Pradekso. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak." *Interaksi Online* 3, no. 3 (2015). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/8867>.
- Ormel, J., D. Raven, F. van Oort, C. A. Hartman, S. A. Reijneveld, R. Veenstra, and A. J. Oldehinkel. "Mental Health in Dutch Adolescents: A TRAILS Report on Prevalence, Severity, Age of Onset, Continuity and Co-Morbidity of DSM Disorders." *Psychological Medicine* 45, no. 2 (2015): 345–60. <https://doi.org/10.1017/S0033291714001469>.
- Palar, J. E., F. Onibala, and W. Oroh. "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, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.35790/jkp.v6i2.20646>.
- Park, C., and Y. R. Park. “The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood.” *International Journal of Social Science and Humanity* 4, no. 2 (2014): 147–50. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2014.V4.336>.
- Pratama, Randi, Syahniar Syahniar, and Yeni Karneli. “Perilaku Agresif Siswa Dari Keluarga Broken Home.” *Konselor* 5, no. 4 (December 30, 2016): 238. <https://doi.org/10.24036/02016546557-0-00>.
- Restu, Yoshi and Yusri. “Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah.” *Konselor* 2, no. 1 (March 1, 2013). <https://doi.org/10.24036/02013211074-0-00>.
- Rideout, V. “Zero to Eight: Children’s Media Use in America,” 2013. <https://www.common sense media.org/zero-to-eight-2013-infographic>.
- Santoso, S. *Menguasai SPSS Versi 25*. Elex Media Komputindo, 2019.
- Sonbhadra, S.K., S. Agarwal, M. Syafrullah, and K. Adiyarta. “Aggressive Driving Behaviour Classification Using Smartphone’s Accelerometer Sensor.” In *Int. Conf. Electr. Eng. Comput. Sci. Informatics*, 2020-October:77–82. Institute of Advanced Engineering and Science, 2020. <https://doi.org/10.23919/EECSI50503.2020.9251913>.
- Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Wuryaningsih, E. W., D. M. Endri, and R. Purwandari. “Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah,” 2017.

<http://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/8342>.

Wuryaningsih, Emi Wuri, Dwi Maulidiandari Endri, and Retno Purwandari. *Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah*, 2017. <http://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/8342>.

Zarei, S. "Research Paper: Problematic Smartphone Use and Aggressive Behavior Among University Students: The Mediating Role of Sleep Disturbance." *Journal of Research and Health* 11, no. 3 (2021): 157-64. <https://doi.org/10.32598/JRH.11.3.1224.3>.

Zimmerman, A. G., and G. J. Ybarra. "Online Aggression: The Influences of Anonymity and Social Modeling." *Psychology of Popular Media Culture* 5, no. 2 (2016): 181-93. <https://doi.org/10.1037/ppm0000038>.