



DAMPAK PENGGUNAAN INTERNET TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA ANAK

THE IMPACT OF INTERNET USE ON AGGRESSIVE BEHAVIOR IN CHILDREN

Evicenna Yuris

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : evicennayusri@umsu.ac.id

INFO ARTIKEL

Koresponden:

Evicenna Yuris

evicennayusri@umsu.ac.id

Kata kunci

Internet, Perilaku Agresif, Anak

Website:

<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

Hal: 114 - 120

ABSTRAK

Saat ini dalam bidang teknologi mendunia, semua serba digital dengan topik seputar gadget, game, dan sosial media yang kesemuanya itu ada dalam internet. Situs-situs tersebut dapat dengan mudah diakses oleh anak usia dini sampai dewasa melalui internet. Pengaruh globalisasi ini menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalahnya adalah bukan tentang penggunaan internetnya saja namun ketergantungan pada aktivitas menggunakan internet ini memiliki sifat adiktif atau candu. Anak akan belajar dari berbagai informasi yang ia lihat, dengar, dan rasakan. Keberadaan informasi negatif dari internet sangat beragam misalnya clickbait yang mengandung iklan pornografi, kecanduan game dan tindakan kekerasan dari media sosial yang semuanya biasa ditemui pada sebuah situs internet. Informasi negatif yang dikonsumsi oleh anak akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan pikiran dan sifat anak itu sendiri. Konten negatif dari internet tersebut yang di tiru oleh anak, kecanduan dan kekerasan atau penggunaan internet yang tidak terkondisikan bisa menimbulkan perilaku agresif. Penelitian ini kualitatif, dengan metode studi literature. Dari hasil Pengumpulan data menggunakan metode library research dapat disimpulkan munculnya perilaku agresif dari pengaruh penggunaan internet dapat di cegah melalui kontrol orangtua. Penting bagi orang tua untuk menyadari efek emosional positif dan negatif tersebut pada perkembangan anak.

Copyright © 2023 UJSR. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Corresponden:
Evicenna Yuris
evicennayusri@umsu.
ac.id

Keywords:
Internet, Aggressive
behavior, Children

Website:
<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

Hal: 114 - 120

ABSTRACT

Currently in the world of technology, everything is digital with topics around gadgets, games and social media, all of which are on the internet. These sites can be easily accessed by young children and adults via the internet. The influence of this globalization attacks children who are at play, the problem is not only about the use of the internet but dependence on activities using the internet has addictive or addictive properties. Children will learn from various information they see, hear and feel. The existence of negative information from the internet is very diverse, for example clickbait which contains pornographic advertisements, game addiction and acts of violence from social media, all of which are commonly found on an internet site. Negative information consumed by children will have a negative impact on the development of the child's thoughts and character. Negative content from the internet that is imitated by children, addiction and violence or unconditioned use of the internet can lead to aggressive behavior. This research is qualitative, using a literature study method. From the results of data collection using the library research method, it can be concluded that the emergence of aggressive behavior from the influence of internet use can be prevented through parental control. It is important for parents to be aware of the positive and negative emotional effects on children's development.

Copyright © 2023 UJSR. All rights reserved..

PENDAHULUAN

Anak-anak di era yang serba digital ini sangat dekat sekali dengan topik seputar gadget, game, dan sosial media yang kesemuanya itu ada dalam internet. Tentunya, pada era digital keberadaan internet memberikan kontribusi yang besar karena membantu anak-anak mendapatkan sebuah informasi. Namun, tidak semua informasi yang tersedia di internet merupakan informasi yang positif tetapi juga informasi yang mengandung unsur negatif. Anak-anak saat ini lebih pandai menggunakan gadget mereka dibanding orang tua, tetapi anak-anak cenderung belum bisa memilih dengan baik informasi yang masuk dan mereka terima. Sehingga sangat memungkinkan jika anak-anak bisa terpapar informasi negatif.

Masa kanak-kanak merupakan masa kritis dan sebagai dasar untuk anak melangkah keperkembangan selanjutnya. Anak akan belajar dari berbagai informasi yang ia lihat, dengar, dan rasakan. Model belajar meniru adalah yang paling sering digunakan anak prasekolah untuk bagaimana ia akan berperilaku di lingkungannya. (Antosianin et al., 2015)

Anak merupakan peniru ulung dimana anak dengan mudah meniru apa yang didengar, lihat, dan rasakan dengan tanpa adanya proses berpikir tentang benar atau salah perilaku tersebut. Perilaku ini anak dapatkan melalui faktor internal

dan eksternal pada lingkungan anak, seperti lingkungan sekitar anak, keluarga, atau faktor eksternal lainnya seperti pengaruh pada perkembangan gadget di era ini dan tidak menutup kemungkinan adanya faktor lain. (Janah & Diana, 2023) Kebanyakan dari anak-anak di Indonesia saat ini telah mengenal dan dapat menggunakan teknologi canggih internet. (Christiana Reali, 2016)

Keberadaan informasi negatif dari internet sangat beragam bentuknya dan dapat memengaruhi anak secara halus, misalnya clickbait yang mengandung iklan pornografi, kecanduan game dan tindakan kekerasan dari media sosial yang semuanya biasa ditemui pada sebuah situs internet. Informasi negatif yang terus menerus dikonsumsi oleh anak akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan pikiran dan sifat anak itu sendiri. Anak-anak memiliki kemampuan luar biasa dalam mengamati apa yang terjadi dan apa yang mereka lihat di sekitar mereka. Mereka adalah peniru dan observer yang ulung. Dan konten negatif dari internet tersebut yang ditiru oleh anak, kecanduan dan kekerasan atau penggunaan internet yang tidak terkondisikan bisa menimbulkan perilaku agresif.

Perilaku agresif adalah konteks interaksi sosial, perilaku yang salah suai ini dapat berupa ketergantungan pada orang lain mendominasi orang lain, selalu menentang orang lain dan menghindari orang lain. (Ajukan et al., 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif, dengan metode yang digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literature. Pengumpulan data atau sumber literature dengan menggunakan metode library research dengan berbagai sumber ilmiah dalam bentuk buku, artikel ilmiah serta literature yang sesuai dengan topik yang diambil. Kemudian data atau informasi yang diperoleh dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literature. (Oktariani, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, 48,2% anak-anak Indonesia berusia 7-17 tahun telah mengakses internet pada 2019. Dari jumlah tersebut, 75,8% anak-anak yang mengakses internet menggunakannya untuk media sosial. Persentase itu menjadi yang tertinggi dibandingkan berbagai tujuan lainnya ketika mengakses internet. Berbagai data tersebut menunjukkan, internet menyediakan ruang untuk anak dalam melakukan interaksi sosial. Meski demikian, tanpa adanya pengawasan orang tua, anak akan cenderung terlena dengan penggunaan internet, sehingga berada dalam bahaya. Selain itu, *cyber bullying* dan predator anak menjadi ancaman tersendiri bagi anak di internet. Karenanya, orang tua perlu aktif dalam mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan internet.

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). (Nikmah & Lubis, 2021)

Sebagaimana kemajuan di jaman teknologi digital saat ini, selalu saja ada sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Sisi negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan kemajuan secara tidak tepat yaitu penggunaan internet yang tidak terkondisikan. Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari penggunaan internet ini adalah kecanduan membuat berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang tanpa kontrol penggunaan internet, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari. Selain itu, beberapa konten juga menghadirkan berbau kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lain bagi anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental. Akibatnya, anak-anak dipercaya lebih agresif dalam banyak hal. Dan ini dapat dilihat dari beberapa penelitian tentang bahaya penggunaan internet.

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.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari - hari. Tetapi pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan (Febrina, 2014). Selain itu, kebiasaan dalam bermain game online dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap gamers, seperti berubahnya sikap menjadi lebih agresif. Game online bergenre First Person Shooter dan Real-Time Strategy memiliki misi yang mengharuskan menyakiti musuh guna memenangkan permainan. Adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresif (Tanjung, 2015).

Perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain (Febrina, 2014). Hasil penelitian Hidayat (2013) mengemukakan bahwa tindakan agresif siswa dilihat dari menyakiti orang secara fisik dengan presentase 35,32%, sedangkan tindakan agresif yang dilakukan siswa dilihat dari menyakiti orang lain secara verbal sebanyak 41,30% dan tindakan agresif dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan presentase 30,42%. (Nikmah & Lubis, 2021)

Hasil wawancara dan observasi diatas menunjukkan bahwa kebiasaan yang orang tua berikan dalam penggunaan gadget menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak. Pengakuan yang orang tua lontarkan memang bukan salah satu dari penyebab anak berperilaku agresif, namun dari dalam keluargalah anak mendapatkan kebiasaan itu. Sebagai orang tua yang baik, segera melakukan upaya untuk mencegah dan mengurangi perilaku agresif anak dengan melakukan komunikasi antar orang tua, anak, dan sekolah. Sehingga ketiganya saling bersinergi untuk memberikan pengawasan serta melakukan pembiasaan kembali agar anak tidak kecanduan gadget. (Janah & Diana, 2023)

American Academy of Pediatric mengklaim hubungan antara bermain video games yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif lebih besar jika dibandingkan dengan hubungan antara kebiasaan merokok dan prevalensi penyakit kanke r paru, dan media yang menampilkan unsur kekerasan merupakan sebuah faktor yang mepenga ruhi setengah dari kejadian pembunuhan setiap tahunnya. (Christiana Reali, 2016)

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.

Kajian mengenai pengaruh game online terhadap agresivitas pernah dilakukan oleh Hafizha Fasya, lewat penelitian berjudul Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Penelitian tersebut mengonfirmasi bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap perilaku agresivitas anak-anak dan remaja di Kecamatan Tallo Kota Makassar.4 Titik distingsi penelitian ini dengan penelitian yang tengah peneliti lakukan adalah objek penelitian yang bukan siswa sekolah. Nilai uji korelasi tingkat kecanduan dengan agresivitas menghasilkan nilai .56 dengan nilai sig .0.01 Nilai $r > 0.01$ $0.56 > 0.01$ Maka H_0 di tolak. Semakin besar tingkat kecanduan seseorang terhadap game online maka semakin besar pula nilai agresivitasnya. (Rohman, 2018)

Salah satu efek yang paling umum dari gadget pada anak-anak adalah kebiasaan tidur mereka. Sebuah penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 menemukan bahwa 50% anak usia 8-11 tahun menggunakan perangkat seluler satu jam sebelum mereka tidur. Angka ini bahkan bisa lebih tinggi untuk remaja. Cahaya biru (Blue Light) dari layar dapat mengganggu siklus tidur alami anak, yang menyebabkan kualitas tidur lebih buruk. Hal ini dapat berdampak besar pada kesehatan dan perkembangan anak. Penggunaan gadget juga dapat menyebabkan aktivitas fisik berkurang. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu di dalam ruangan bermain dengan gadget mereka kehilangan kesempatan penting untuk aktivitas fisik. Hal ini dapat menyebabkan obesitas dan masalah kesehatan lainnya di kemudian hari. Penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anaknya dan memastikan tidak menjadi berlebihan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan anak. Namun, jika digunakan secukupnya, gadget bisa menjadi bagian positif dari masa kanak-kanak.

SIMPULAN

Ada efek kesehatan positif dan negatif dari penggunaan internet pada perkembangan anak. Sisi positifnya, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Mereka juga dapat meningkatkan penglihatan anak-anak dan meningkatkan rentang perhatian mereka. Sisi negatifnya, dapat menyebabkan masalah seperti sakit kepala, sakit leher, dan mata kering. Penting bagi orang tua untuk menyadari dampak positif dan negatif dari teknologi modern pada perkembangan anak.

Penggunaan internet juga dapat berpengaruh pada perkembangan emosi anak. Sisi positifnya, dapat membantu anak merasa terhubung dengan teman dan anggota keluarganya. Mereka juga dapat memberikan rasa aman bagi anak. Sisi negatifnya, dapat menimbulkan perasaan terisolasi dan kesepian. Sekali lagi, penting bagi orang tua untuk menyadari efek emosional positif dan negatif tersebut pada perkembangan anak.

Tidak dapat disangkal bahwa internet telah merevolusi cara kita hidup. Mereka telah membuat hidup kita lebih mudah dan nyaman dalam banyak hal. Namun, ada juga beberapa potensi kerugian dari meningkatnya penggunaan gadget oleh anak-anak.

Salah satu yang menjadi perhatian utama adalah pengaruh internet terhadap perkembangan mental anak. Beberapa ahli percaya bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk menatap layar dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan memperhatikan. Selain itu, ini juga dapat menyebabkan masalah dengan memori jangka pendek.

Dampak kecanduan internet ini dapat dicegah dengan adanya upaya orang tua untuk terus berusaha menciptakan lingkungan yang kondusif dengan pengontrolan. Banyak dampak buruk ketika anak kecanduan, yaitu minimnya tingkat kemauan dalam belajar, malas berinteraksi, dan akan malas untuk berangkat ke sekolah. Sosok yang paling berpengaruh dalam pencegahan adalah orang tua.

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan internet adalah:

1. Memberikan peraturan mengenai pembatasan waktu pemakaian internet.
2. Memberi rambu-rambu, saluran apa saja yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat, sembari diberikan pemahaman
3. Mengajak anak untuk bersosialisasi, seperti bermain dengan tetangga, mengajak anak untuk mengikuti beberapa kegiatan yang ada di sekolah, dan berkumpul dengan keluarga
4. Memberikan kegiatan atau permainan yang kreatif serta menguras pikiran, agar pikiran anak tidak tertuju pada internet setelah permainan selesai
5. Sebagai orang tua yang berupaya agar anaknya terlepas dari kecanduan gadget maka ayah dan ibu harus bekerja sama untuk memberikan waktu luang agar anak tidak merasa kesepian
6. Menjadi panutan bagi anak, orang tua harus menjadi contoh bagi anak dalam hal pemakaian internet, seperti tidak bermain internet didepan anak, tidak sibuk dengan internet ketika anak mengajak bermain, dan menjauhkan internet dari pandangan anak. (Janah & Diana, 2023)

DAFTAR PUSTAKA

- Ajukan, D., Memenuhi, U., Ilmu, D., Dan, B., & Islam, K. (2020). *Oleh : Aprika Hariyanti FAKULTAS TARBIYAH INSITITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP*.
- Danyl Mallisza, D. M., Khairul Umami, K. U., Oktariani, O., Evri Ekadiansyah, E. E., & Dahri Yani Hakim Tanjung, D. Y. H. T. (2022). ENSIKLOPEDIA MATA UANG INDONESIA UNTUK PENDIDIKAN USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE. *Journal of Scientech Research and Development*, 4(2), 379-388. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v4i2.96>
- Antosianin, P., Ubi, P., Ungu, J., Kimia, J., Matematika, F., & Ilmu, D. A. N. (2015). *Universitas negeri semarang 2015*. 1-242.
- Mallisza, D. (2016). MULTIMEDIA EDUKASI INTERAKTIF PELAJARAN BIOLOGI.
- Christiana Reali, Y. D. A. (2016). Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Pendidikan Paud*, 1, 14.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 21-28. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/9365>
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>
- Oktariani, O. (2021). Dampak Toxic Parents dalam Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(3), 215-222. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i3.107>
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155-172.
- Mallisza, D. (2016). The Management System Of Alumni Departement Informatic And Computer Management Ekasakti University. *UNES Journal Of Scientech research*, 1(1), 88-101. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/mayoritas-anak-indonesia-mengakses-internet-untuk-bermedia-sosial>
<https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>