

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 29 Juni – 4 Juli 2021 dan pembahasan tentang gambaran perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang dengan jumlah responden 30 anak usia sekolah.

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang. Desa Tirtomarto merupakan desa yang makmur, gemah ripah loh jinawi, dengan jumlah penduduk 5,661 jiwa dengan luas 7km<sup>2</sup> terletak 56,9 KM arah timur Kota Malang. Dengan jumlah responden 30 anak usia sekolah dan jumlah anak yang memakai gawai lebih dari >2jam/hari 30 anak.

##### **4.1.2 Data Umum**

Dari hasil penelitian di dapatkan data umum responden. Data umum responden didapatkan peneliti saat sedang melakukan wawancara kuesioner. Data umum yang didapatkan peneliti sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Data Umum Responden**

Karakteristik Responden	Distribusi Frekuensi	
	f	%
<b>1. Usia</b>		
9 Tahun	6	20%
10 Tahun	7	23%
11 Tahun	10	33%
12 Tahun	7	23%
<b>2. Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	20	67%
Perempuan	10	33%
<b>3. Jenis Gawai</b>		
Handphone	20	67%
Laptop	0	0
Tablet	10	33%
<b>4. Kepemilikan Gawai</b>		
Milik sendiri	25	83%
Milik Orangtua	5	17%
<b>5. Ketersediaan Internet di rumah</b>		
Paket data	19	63%
Wifi	11	36%
<b>6. Aplikasi dan kegiatan yang di buka</b>		
Mengerjakan tugas	3	10%
Pembelajaran daring	0	0%
Media sosial (WA, Tik tok, instagram)	7	23%
Bermain game (online maupun offline)	9	30%
Membuka video youtube	11	37%
<b>7. Informasi batas penggunaan gawai</b>		
Pernah	12	40%
Tidak pernah	18	60%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, Juni 2021)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa hampir setengahnya anak usia sekolah berusia 11 tahun yaitu 10 responden (33%), sebagian besar jenis kelamin laki-laki yaitu 20 responden (67%), sebagian besar memakai handphone yaitu 20 responden (67%), hampir

seluruh memakai gawai milik sendiri yaitu 25 responden (84%), sebagian besar menggunakan paket data yaitu 19 responden (63%), hampir setengahnya membuka video youtube yaitu 11 responden (37%), dan sebagian besar tidak pernah tau informasi batas penggunaan gawai yaitu 18 responden (60%).

#### 4.1.3 DATA KHUSUS

Dari hasil penelitian didapatkan data khusus mengenai Gambaran perilaku agresif pada anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang.

**Tabel 4.2 Data Khusus Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah Dengan Penggunaan Gawai Berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang.**

Tingkat	Distribusi Frekuensi	
	f	%
Tinggi	18	60%
Rendah	12	40%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, Juni 2021)

Berdasarkan tabel 4.2 tabel di atas dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar anak berperilaku agresif tinggi yaitu 18 responden (60%) dan hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 12 responden (40%).

**Tabel 4.3 Tabulasi Silang Data Umum Dan Data Khusus**

Data Umum	Perilaku Agresif				Jumlah	
	Rendah		Tinggi		F	%
	f	%	f	%		
<b>1. Usia</b>						
9 Tahun	3	50	3	50	6	100%
10 Tahun	1	14	6	86	7	100%
11 Tahun	4	40	6	60	10	100%
12 Tahun	4	57	3	43	7	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>2. Jenis Kelamin</b>						
Laki-laki	7	35	13	65	20	100%
Perempuan	5	50	5	50	10	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>3. Jenis Gawai</b>						
Handphone	7	35	1	65	20	100%
Laptop	0	0	0	0	0	0
Tablet	5	50	5	50	10	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>4. Kepemilikan Gawai</b>						
Milik sendiri	12	48	1	52	25	100%
Milik Orangtua	0	0	5	100	5	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>5. Ketersediaan Internet di rumah</b>						
Paket Data	6	32	1	68	19	100%
Wifi	6	55	5	45	11	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>6. Aplikasi dan kegiatan yang di buka</b>						
Mengerjakan tugas	3	100	0	0	3	100%
Pembelajaran daring	0	0	0	0	0	100%
Media sosial (WA,Tik tok, instagram)	3	43	4	57	7	100%
Bermain game (online maupun	3	33	6	67	9	100%

offline)						
Membuka video youtube	3	27	8	73	11	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	
<b>1. Informasi batas penggunaan gawai</b>						
Pernah	2	17	10	83	12	100%
Tidak pernah	8	44	10	56	18	100%
<b>Total</b>					<b>30</b>	

*Sumber: Data Primer, Juni 2021)*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang berusia 9 tahun setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 3 responden (50%) dan setengahnya berperilaku agresif tinggi yaitu 3 responden (50%). Responden yang berusia 10 tahun sebagian kecil berperilaku agresif rendah yaitu 1 responden (14%) dan hampir seluruhnya berperilaku agresif tinggi yaitu 6 responden (86%). Responden yang berusia 11 tahun hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 4 responden (40%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 6 responden (60%). Responden yang berusia 12 tahun sebagian besar berperilaku agresif rendah yaitu 4 responden (57%) dan hampir setengahnya berperilaku agresif tinggi yaitu 3 responden (43%). Responden laki-laki hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 7 responden (35%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 13 responden (65%). Responden yang menggunakan handphone hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 7 responden (35%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 13 responden (65%), Tidak satupun yang menggunakan laptop berperilaku agresif rendah yaitu 0 responden (0%) dan tidak satupun yang berperilaku agresif tinggi yaitu 0

responden (0%), dan setengahnya yang menggunakan tablet berperilaku agresif rendah yaitu 5 responden (50%) dan setengahnya yang berperilaku agresif tinggi yaitu 5 responden (50%). Untuk kepemilikan gawai hampir setengahnya yang menggunakan gawai milik sendiri yang berperilaku agresif rendah yaitu 12 responden (48%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 13 responden (52%). Dan tidak satupun yang menggunakan gawai milik orang tua berperilaku agresif rendah yaitu 0 responden (0%) dan seluruhnya yang berperilaku agresif tinggi yaitu 5 responden (100%). Untuk ketersediaan internet di rumah yang menggunakan paket data hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 6 responden (32%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 13 responden (68%). Untuk wifi sebagian besar berperilaku agresif rendah yaitu 6 responden (55%) dan hampir setengahnya berperilaku agresif tinggi yaitu 11 responden (45%). Aplikasi yang di buka mengerjakan tugas seluruhnya berperilaku agresif rendah yaitu 3 responden (100%) dan tidak satupun yang berperilaku agresif tinggi yaitu 0 responden (0%), untuk pembelajaran daring tidak satu pun yang berperilaku agresif rendah yaitu (0%) dan tidak satupun yang berperilaku agresif tinggi yaitu 0 responden (0%), untuk media sosial hampir setengahnya yang berperilaku agresif rendah yaitu 3 responden (43%) dan sebagian besar yang berperilaku agresif tinggi yaitu 4 responden (57%), untuk bermain game online hampir setengahnya yang berperilaku agresif rendah yaitu 3 responden (33%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 6 responden (67%) Dan untuk yang membuka video youtube

hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 3 responden (27%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 8 responden (73%). Responden yang pernah mendapat informasi batasan penggunaan gawai sebagian kecil berperilaku agresif rendah yaitu 2 responden (17%) dan hampir seluruhnya berperilaku agresif tinggi yaitu 10 responden (83%). dan Responden yang tidak pernah mendapat informasi batasan penggunaan gawai hampir setengahnya berperilaku agresif rendah yaitu 8 responden (44%) dan sebagian besar berperilaku agresif tinggi yaitu 10 responden (56%).

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.2 di dapatkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dengan penggunaan gawai berlebih (>2jam/hari) di Desa Tirtomarto Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi sebanyak 18 anak (60%) dan hampir setengahnya memiliki tingkat perilaku agresif rendah sejumlah 12 anak (40%). Keseringan bermain gawai dengan durasi berlebih mengakibatkan banyak waktu yang dipakai sehingga anak tidak melakukan kegiatan serta aktifitas lain. Keseringan bermain gawai dengan durasi yang berlebih tidak membuat anak merasa terhibur melainkan dapat membuat anak emosi sehingga berperilaku agresif (Fitriya, 2015). Tingkat perilaku agresif pada anak usia sekolah dapat didukung oleh beberapa faktor seperti usia, jenis kelamin, kepemilikan gawai,

ketersediaan internet di rumah, aplikasi dan kegiatan yang di buka anak, dan informasi batas penggunaan gawai.

Berdasarkan data usia dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi sebagian besar berusia 11 tahun sebanyak 6 anak (60%). Menurut Menurut Santrock (2014) fase perkembangan yang terjadi pada usia 11 tahun merupakan fase pra remaja dan mengalami masa transisi dari anak-anak menuju remaja sehingga menjadi sangat sensitif dan penuh dengan gejala emosi yang cenderung tinggi, hal tersebut terjadi karena individu mengalami perubahan hormon. Menurut Papalia, Olds & Feldman (2013) perubahan hormon mempengaruhi kondisi emosional sehingga individu memiliki suasana hati yang berubah-ubah. Menurut peneliti anak 11 tahun memiliki perilaku agresif yang tinggi karena masih dalam tahap penyesuaian diri dari fase anak-anak menuju remaja.

Berdasarkan data jenis kelamin dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sejumlah 13 anak (65%). Menurut Merdekasari & Chaer (2017) perilaku agresif pada laki – laki dan perempuan memiliki perbedaan yang dipengaruhi oleh faktor kepribadian dan sosial. Perempuan cenderung berkepribadian simpatik daripada laki – laki, hal ini yang menjadikan perempuan tidak selalu menunjukkan perilaku agresif fisik. Menurut Hsiao, Cheng, Chiu (2019) laki – laki memang lebih sering terlibat dalam perkelahian ataupun masalah interpersonal dengan teman sebaya.

Menurut peneliti laki-laki lebih mudah mengungkapkan emosi dibanding dengan perempuan lebih cenderung diam.

Berdasarkan data jenis gawai dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi sebagian besar berjenis HP sebanyak 13 anak (65%). Menurut Lee, et al (2018) *smartphone* yang digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan beberapa masalah perilaku dan emosi, seperti merasa memiliki masalah beban pikiran yang berlebihan, kesulitan untuk mengatur perhatian, timbulnya kecenderungan agresivitas, serta perilaku untuk merusak diri. Menurut Hasanah dkk (2020) semakin sering penggunaan *smartphone* hingga memiliki adiksi (kecanduan) maka semakin besar juga kemungkinan perilaku agresif muncul. Menurut peneliti kecanduan terhadap *smartphone* dapat menimbulkan perilaku agresif yang tinggi karena jika anak tersebut tidak memegang HP dapat memberontak dan mulai berperilaku agresif.

Berdasarkan data kepemilikan gawai dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi memiliki gawai sendiri sejumlah 13 anak (52%). Menurut Dweck (2017) pola pemikiran manusia, baik sadar maupun tidak sadar dapat mempengaruhi manusia dan bagaimana sesuatu yang sederhana seperti ,sebuah kalimat dapat memberikan dampak yang kuat pada kemampuan manusia untuk melakukan perubahan seperti kata "kepemilikan gawai sendiri" dapat bermakna bagi anak. Menurut Fajri (2017) kepemilikan HP sendiri dapat berdampak pada Nomophobia (No Mobile Phone Phobia) atau penyakit tidak bisa jauh-jauh dari *smartphone* merupakan suatu penyakit

ketergantungan yang dialami seorang individu terhadap smartphone, sehingga bisa mendatangkan kekhawatiran yang berlebihan jika ponselnya tidak ada di dekatnya Menurut peneliti dengan memiliki gawai sendiri anak dapat dengan mudah mengakses gawai kapan saja dan dimana saja jika tidak dikendalikan dan diarahkan dapat mengarah pada nomophobia yang dimana dapat berpotensi tinggi berperilaku agresif.

Berdasarkan data ketersediaan internet di rumah dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi sebagian besar internet menggunakan paket data sebanyak 13 anak (68%). Menurut Ngafifi (2014) masyarakat kini mengaku banyak yang tak bisa hidup tanpa internet dan membutuhkan konektivitas dengan kecepatan tinggi. Menurut Rohman (2018) ketika seseorang sudah kecanduan terhadap internet maka ketika jaringan internet tersebut mengalami masalah dapat berdampak pada tingginya perilaku agresif. Menurut peneliti dengan penggunaan paket data internet membuat anak lebih fleksibel untuk menggunakannya karena dapat digunakan dimana saja selagi jaringan tidak ada masalah.

Berdasarkan data aplikasi dan kegiatan yang dibuka dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi membuka video You Tube sejumlah 8 anak (73%). Menurut Siregar dkk (2017) media audio visual seperti video game mempunyai dampak yang lebih besar dibandingkan dengan media televisi dalam mempengaruhi tingkat agresivitas. Menurut Kurniawati (2010) menunjukkan hal yang sama bahwa diperoleh hasil analisis data terdapat hubungan sangat signifikan

antara bermain game online dan perilaku agresi. Semakin tinggi skor bermain game online, maka semakin tinggi pula skor perilaku agresi pada remaja. Menurut peneliti anak yang melihat video You Tube dapat memberikan pengaruh positif dan negatif, jika tidak dikontrol unsur apa yang ditonton oleh anak maka dapat memberikan dampak negatif seperti tingginya perilaku agresif dari mencontoh apa yang telah ditontonnya.

Berdasarkan data informasi batas penggunaan gawai dapat diketahui bahwa responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi sebagian besar tidak pernah mendapat informasi sebanyak 10 anak (56%). Menurut Rahmawati (2019) faktor informasi adalah faktor yang paling dominan sehingga dapat mengubah pengetahuan seseorang. Menurut Notoatmodjo (2012) Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Menurut peneliti jika tidak pernah mendapat informasi mengenai batas penggunaan gawai tentu tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai hal tersebut dan dapat mempengaruhi perilaku anak untuk terus menggunakan gawai melebihi batas normal yang mampu mendorong anak pada perilaku agresif.