

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan yang signifikan terutama dalam pola kehidupan masyarakat, seperti di kalangan anak usia dini, termasuk ke dalam hal pengasuhan dan pendidikan anak. Anak – anak usia dini mulai usia 0 – 8 tahun kini semakin banyak menggunakan perangkat teknologi digital seperti smartphone, tablet sampai laptop sering mereka gunakan setiap hari. Banyak orang tua yang memberikan gadget sebagai alat untuk menenangkan anak atau sebagai sarana hiburan yang praktis, tetapi hal tersebut lama kelamaan menjadi kebiasaan dan sulit untuk di kontrol oleh anak.

Adanya teknologi digital, interaksi sesama teman secara langsung menjadi berkurang dan ini mempengaruhi cara mereka untuk bergaul. Menurut laporan Common Sense Media 2025, anak – anak usia 0 – 8 tahun menggunakan media selama rata – rata 2 jam 27 menit per hari (Common Sense Media, 2025). Tidak hanya di negara maju, fenomena ini juga terjadi di Indonesia dan negara berkembang lainnya, di dorong oleh akses internet dan perangkat digital yang semakin mudah di akses dikalangan masyarakat (Mann et al, 2025).

Meskipun teknologi digital menawarkan banyak manfaat, seperti akses ke konten edukatif dan pengembangan keterampilan kognitif, penggunaan yang berlebihan atau tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku anak. Beberapa game online atau menonton video di media sosial bisa membuat anak menjadi sulit untuk tidur, mudah kesal atau malas bergerak.

Salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan adalah munculnya perilaku agresif pada anak. Perilaku agresif pada anak dapat termanifestasi dalam berbagai bentuk, seperti tantrum, perilaku fisik yang kasar atau bahkan bullying di lingkungan sekolah. Beberapa game online atau tontonan video sering menampilkan adegan berkelahi atau berteriak. Hal tersebut membuat anak – anak yang sering melihat dapat meniru dan menjadikan anak mudah marah, suka berteriak atau bahkan memukul teman sebayanya tanpa alasan yang jelas, karena pengaruh dari apa yang mereka lihat di media sosial. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengawasan orang tua dan pendidik dalam memfilter konten yang dikonsumsi anak (Coyne et al, 2021).

Pada lingkungan sekolah, guru memegang peran penting dalam mengatasi perilaku agresif yang muncul akibat pengaruh era digital. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pendidik akademis, tetapi juga sebagai pembimbing karakter yang membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jones et al. (2023), pendekatan berbasis empati dan komunikasi efektif yang diterapkan oleh guru dapat mengurangi perilaku agresif pada anak. Guru juga dapat berkolaborasi dengan orang tua untuk memantau dan membatasi penggunaan teknologi digital di rumah, serta memastikan bahwa anak terpapar konten yang sesuai dengan usianya (Smith & Brown, 2022).

Namun, mengatasi perilaku agresif di era digital memerlukan strategi yang komprehensif dan efektif. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan program pendidikan sosial – emosional (SEL) di sekolah. Program SEL telah terbukti efektif dalam membantu anak mengelola emosi, membangun hubungan positif dan mengurangi perilaku agresif (Durlak et al., 2022). Selain itu, penting untuk

melibatkan orang tua dalam upaya ini melalui edukasi tentang penggunaan teknologi yang sehat dan aman bagi anak.

Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia dini, diperlukan upaya kolaboratif antara guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya untuk meminimalkan dampak negatif era digital terhadap perilaku anak. Strategi yang efektif dan berkelanjutan harus dirancang untuk memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat yang mendukung perkembangan anak, bukan sebagai sumber masalah perilaku.

Perilaku agresif pada anak usia dini merupakan masalah yang serius dan perlu ditangani dengan baik. Di era digital saat ini, anak-anak usia dini terpapar pada berbagai stimulus yang dapat mempengaruhi perilaku mereka, termasuk perilaku agresif. Guru di BKB PAUD Sakha Jakarta Timur, menghadapi tantangan dalam mengatasi perilaku agresif anak-anak usia dini di era digital. Oleh karena permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang strategi guru dalam mengatasi perilaku agresif anak usia dini di era digital pada BKB PAUD Sakha Jakarta Timur sangat penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Perilaku agresif pada anak usia dini di era digital umumnya terjadi dalam situasi di mana anak - anak menghabiskan waktu yang cukup lama menggunakan perangkat teknologi digital tanpa pengawasan yang memadai. Misalnya, saat anak - anak bermain game online atau menonton video di media sosial pada waktu senggang, terutama setelah pulang sekolah atau sebelum tidur.

Kondisi ini akan lebih buruk ketika orang tua atau pengasuh memberikan gadget sebagai alat untuk menenangkan anak atau sebagai sarana hiburan praktis tanpa batasan waktu yang jelas, sehingga anak menjadi kecanduan dan sulit dikendalikan. Selain itu, situasi di lingkungan sekolah juga menjadi momen penting di mana perilaku agresif dapat muncul, terutama ketika anak - anak berinteraksi dengan teman sebaya setelah terpapar konten digital yang mengandung adegan kekerasan atau konflik.

Kurangnya pengawasan dan komunikasi antara guru dan orang tua mengenai penggunaan teknologi digital di rumah juga menciptakan kondisi yang memungkinkan perilaku agresif berkembang tanpa penanganan yang tepat. Oleh karena itu, situasi dan kondisi ini menuntut adanya kolaborasi yang erat antara guru, orang tua, dan pihak terkait untuk mengatur waktu penggunaan gadget, memfilter konten yang dikonsumsi anak, serta menerapkan program pendidikan sosial - emosional yang dapat membantu anak mengelola emosi dan perilaku mereka secara efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah dari penelitian ini

1. Bagaimana bentuk perilaku agresif anak usia dini di era digital ?
2. Strategi apa yang digunakan guru untuk mengatasi perilaku agresif anak usia dini di era digital ?
3. Kendala apa yang dihadapi guru dalam mengatasi perilaku agresif anak usia dini di era digital?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk perilaku agresif anak usia dini di era digital

2. Untuk menganalisis strategi yang digunakan guru dalam mengatasi perilaku agresif anak usia dini
3. Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas strategi guru dalam mengatasi perilaku agresif

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis : dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya tentang manajemen perilaku anak usia dini di era digital.
2. Manfaat praktis : dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dan orang tua dalam menghadapi perilaku agresif anak usia dini di era digital.