Jurnal Nirta : Studi Inovasi
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2025
e-ISSN : 2807-6648, Hal 185-207
Available online at: https://ejournal.nlc-education.or.id/

Penerapan Teori Behaviorisme Dalam mengatasi Dampak Negatif Gadget pada Tingkah Laku Anak Usia Dini di TK Insan Madani

Tri Hariyati
Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi

Nurul Maftukhah
Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi

Dhea Putri Sakilla
Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi

Korespondensi penulis: : *trihariyati94@gmail.com*, *maftu1002@gmail.com*
dheaputrisakilla836@gmail.com

Abstract. *Based on the results of research that I found on this behaviorism method, it can be concluded that the negative effects of the absence of control in playing gadgets will cause changes in children's behavior into tantrums. The purpose of this study to determine the negative impact of gadgets on early childhood behavior. This study uses a descriptive qualitative research method with Ajo research subject a student of diTK Insan Madani who experienced negative changes in behavior. Based on the results of research that I found, it can be concluded that the negative effects of the absence of control in playing gadgets will cause changes in children's behavior into tantrums. After being given action, Ajo showed a significant improvement in his behavior. That is, Ajo already wants to postpone his competition to play gadgets and do other positive activities. Conclusion the application of Behaviorism method can overcome the negative impact of gadgets on early childhood behavior in TK Insan Madani. Parents at home are expected to always supervise all children's activities, especially when playing gadgets because it can affect children's behavior to be negative, namely tantrums. And it is expected for teachers to do parenting to parents or guardians of students to continue to collaborate to improve the intelligence and behavior of children to continue to be better for a glorious future.*
Keywords: *: behaviorism, the negative impact of gadgets, early childhood behavior*

Abstrak. Berdasarkan hasil penelitian yang saya temukan pada metode behaviorisme ini, dapat di simpulkan bahwa efek negatif dari tidak adanya control dalam bermain gadget akan menyebabkan perubahan tingkah laku anak menjadi tantrum. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif dari gadget terhadap tingkah laku anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian Ajo seorang siswa diTK Insan Madani yang mengalami perubahan negatif pada tingkah laku. Berdasarkan hasil penelitian yang saya temukan, dapat di simpulkan bahwa efek negative dari tidak adanya control dalam bermain gadget akan menyebabkan perubahan tingkah laku anak menjadi tantrum. Setelah diberikan tindakan, Ajo menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tingkah lakunya. Yaitu Ajo sudah mau menunda keingannya untuk bermain gadget dan melakukan aktifitas positif yang lain. Kesimpulan penerapan metode Behaviorisme dapat mengatasi dampak negatif gadget pada tingkah laku anak usia dini di TK Insan Madani. Orang tua dirumah diharapkan untuk selalu mengawasi segala kegiatan anak terutama saat bermain gadget karena dapat mempengaruhi tingkah laku anak menjadi negative yaitu tantrum. Dan diharapkan kepada guru untuk melakukan parenting terhadap orang tua atau wali murid untuk terus berkolaborasi meningkatkan kecerdasan serta tingkah laku anak agar terus lebih baik lagi untuk masa depan yang gemilang.
Kata kunci: behaviorisme, dampak negative gadget, tingkah laku anak usia dini

LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, tidak sedikit anak Indonesia yang sering mengalami tantrum dan mudah marah yang diakibatkan gadget. Pakar kesehatan Leana Wen mengatakan bahwa anak-anak yang tidak dapat mengatasi emosi negatifnya akibat kecanduan gadget akan mudah marah bahkan rentan depresi. (detikHeath:2024). Banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa lama penggunaan gadget sangat berdampak pada tingkah laku anak. Menurut survey Asosiasi penyedia jasa internet tahun 2022, mengatakan bahwa ada kurang lebih 35,5% anak Indonesia menggunakan internet dan medsos lebih dari 4 jam dalam sehari. Dr. Trisna mengatakan bahwa anak yang terkena paparan layar gadget lebih dari 20 menit akan menalami *tempered tamtrum* sebanyak 66%. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif dari gadget terhadap tingkah laku anak usia dini.

Berdasarkan fenomena yang ada, melalui wawancara dengan Wali Kelas Ajo, 02 januari 2025, Nopi menjelaskan bahwa Ajo seorang siswa TK Insan Madani mengalami tantrum dikarenakan dirumah tidak adanya pengawasan waktu bermain gadget terhadap Ajo, karena orang tuanya sibuk bekerja. Melalui wawancara dengan Wali Kelas dan Kepala Sekolah TK Insan Madani Kotabumi Selatan, Ajo kerap kali memukul-mukul dirinya sendiri ketika keinginanya tidak dituruti bahkan sering memukul teman ketika menginginkan suatu mainan.

Strategi untuk mengatasi dampak negative gadget sangat penting dilakukan agar tingkah laku anak semakin membaik, untuk itu guru disekolah diharapkan untuk membicarakanya kepada orang tua dirumah agar membatasi waktu bermain gadget dan guru juga diharapkan memberikan parenting terhadap orang tua atau wali murid. Dr. Trisna mengatakan, penting bagi para orang tua untuk mengetahui tahapan perkembangan emosional anak berdasarkan usia. Menurut dia, anak pada usia 15 bulan sudah bisa merasakan kesedihan dan emosi orang lain, pada usia 22 bulan sudah bisa menentang jika dilarang, dan pada usia dua tahun sudah bisa mengendalikan emosi. (Republik : 2024). Berikut ini langkah-langkah strategi untuk mengatasi dampak negtif gadget menurut ahli teori behaviorisme yaitu menurut Thorndike (dalam Abidin : 2022) mengatakan bahwa ada 3 prinsip atau hukum belajar yang dapat dijadikan acuan untuk membentuk tingkah laku belajar yng berhasil yaitu *1) Law of readies 2) Law of exercise 3) Law of effect*.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Desmita (dalam Novi Irwan Nahar : 2016), teori belajar behavioristik memandang bahwa perilaku manusia dapat dipahami melalui pendekatan objektif dan mekanistik. Perubahan perilaku seseorang dapat terjadi melalui proses pengkondisian yang sistematis. Oleh karena itu, mempelajari perilaku seseorang sebaiknya dilakukan dengan mengamati dan menguji perilaku yang tampak, bukan dengan memperhatikan proses internal tubuh. Pengamatan menjadi kunci utama dalam melihat perubahan perilaku tersebut. (Muallif : 2024) mengatakan bahwa gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk menyebut perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu. Universitas An Nur Lampung. Tak hanya orang dewasa, anak-anakpun sangat akrab dengan gadget di era saat ini, sehingga orang tua seharusnya mengawasi penggunaan gadget agar tidak terjadi dampak negatifnya.

Dalam artikel Bina Nusantara : 2025 mengatakan bahwa pertumbuhan otak anak mengalami percepatan signifikan pada usia dini dan mencapai puncaknya pada usia 21 tahun. Namun, stimulasi yang tepat sangat penting untuk mendukung perkembangan otak yang sehat. Paparan gadget yang berlebihan pada anak dapat menghambat pertumbuhan otaknya, menyebabkan masalah seperti mudah tantrum, keterlambatan kognitif, dan penurunan kemampuan untuk hidup mandiri. Sudah sangat jelas bahwa penggunaan gadget secara berlebihan atau tanpa pengawasan dapat berdampak negatitif pada tingkah laku anak usia dini yaitu tantrum.

METODE PENELITIAN

Penelitin ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian Ajo seorang siswa diTK Insan Madani yang mengalami perubahan negatif pada tingkah laku. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena sosial atau masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif seperti wawancara, observsi, psikologi dan dokumen untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual. Menurut meolong (dalam Andry Ferdyansyah:2020) Metode Penelitian Kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan perilaku yang dapat diamati. Dalam Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif, peneliti memantau subjek penelitian dalam aktivitas sehari-hari untuk memperoleh data yang mendalam dan kontekstual.

Pada penelitian ini, peneliti yaitu *observer* meminta bantuan kepada nopi (wali kelas) dan Eva (kepsek) untuk menggali informasi tentang Ajo. Peneliti melakukan parenting kepada orang tua Ajo untuk mengatasi permasalahan tersebut dan didapat dibagi dalam 3 tahap pertemuan parenting.

Pada tahap pertama, pada 10 Februari 2024, *observer* melakukan pertemuan dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap pertama dalam kurun waktu 3 bulan untuk mulai membatasi penggunaan gadget yang awalnya belum ada control waktu menjadi 30 menit saja dalam sehari dan memberikan reward apabila Ajo berhasil mengikuti peraturan tersebut. Pada tahap kedua, pada tanggal 11 juni 2024, observer kembali melakukan pertemuan dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap kedua dalam kurun waktu 3 bulan untuk membatasi lebih sempit lagi penggunaan gadget dari tahap pertama yang tadinya 30 menit menjadi 20 menit saja dalam sehari dan menmbahkan aktifitas lain yang positif, seperti bermain dengan teman atau mengikuti les olahraga. Pada tahap ketiga, pada tanggal 12 oktober 2024 observer melakukan parenting yang terakhir dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap terakhir untuk lebih membatasi lebih sempit lagi penggunaan gadget dari yang tahap kedua yang tadinya 20 menit menjadi 10 menit saja dalam sehari dan memberikan reward ketika anak dapt melakukan aktivitas positif tanpa menggunakan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang saya temukan, dapat di simpulkan bahwa efek negative dari tidak adanya control dalam bermain gadget akan menyebabkan perubahan tingkah laku anak menjadi tantrum. Setelah diberikan tindakan, Ajo menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tingkah lakunya. Yaitu Ajo sudah mau menunda keingannya untuk bermain gadget dan melakukan aktifitas positif yang lain.

berikut penjelasan tindakan peneliti kepada subjek penelitian yaitu Ajo: Pada tahap pertama, pada 10 Februari 2024, *observer* melakukan pertemuan dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap pertama dalam kurun waktu 3 bulan untuk mulai membatasi penggunaan gadget yang awalnya belum ada control waktu menjadi 30 menit saja dalam sehari dan memberikan reward apabila Ajo berhasil mengikuti peraturan tersebut. Pada tahap ini, Ajo awalnya enggan mengikuti peraturan yang diberikan oleh

orang tuanya dan Ajopun tantrum dengan diberikanya peraturan ini, namun lama kelamaan Ajo mulai mengerti peraturan yang diberikan oleh orang tuanya.

Pada tahap kedua, pada tanggal 11 juni 2024, observer kembali melakukan pertemuan dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap kedua dalam kurun waktu 3 bulan untuk membatasi lebih sempit lagi penggunaan gadget dari tahap pertama yang tadinya 30 menit menjadi 20 menit saja dalam sehari dan menmbahkan aktifitas lain yang positif, seperti bermain dengan teman atau mengikuti les olahraga. Pada tahap ini, Ajo mulai berkurang tantrum nya, Ajo mulai membiasakan diri untuk mengikuti peraturan yang diberikan oleh orang tuanya.

Pada tahap ketiga, pada tanggal 12 oktober 2024 observer melakukan parenting yang terakhir dengan orang tua Ajo untuk memberikan pengarahan tahap terakhir untuk lebih membatasi lebih sempit lagi penggunaan gadget dari yang tahap kedua yang tadinya 20 menit menjadi 10 menit saja dalam sehari dan memberikan reward ketika anak dapt melakukan aktivitas positif tanpa menggunakan gadget. Pada tahap ini, Ajo sudah terbiasa menaati peraturan yang diberikan oleh orang tuanya dan tidak lagi tantrum.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode Behaviorisme dapat mengatasi dampak negatif gadget pada tingkah laku anak usia dini di TK Insan Madani. Orang tua dirumah diharapkan untuk selalu mengawasi segala kegiatan anak terutama saat bermain gadget karena dapat mempengaruhi tingkah laku anak menjadi negative yaitu tantrum. Dan diharapkan kepada guru untuk melakukan parenting terhadap orang tua atau wali murid untuk terus berkolaborasi meningkatkan kecerdasan serta tingkah laku anak agar terus lebih baik lagi untuk masa depan yang gemilang.

DAFTAR REFERENSI

Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, *15*(1), 1-8.

Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (studi pada anak) | Abidin | AN-NISA

Andri Ferdyansyah (2020) ‘GAMBARAN SELF EFFICACY SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN’ Vol. 3, No. 1, Januari 2020 p-ISSN 2614-4123 : https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.4214

BINUS UNIVERSITY :2025 '**11 Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Anak**'

11 Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Anak | BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang

Devandra Abi Prasetyo (2024) 'Studi Temukan Anak yang Kecanduan Gadget Mudah Tantrum-Depresi, Ini Alasannya'

Studi Temukan Anak yang Kecanduan Gadget Mudah Tantrum-Depresi, Ini Alasannya

Iswan Saputro, M.Psi., Psikolog (2024) 'Anak Sering Main Gadget Lebih Mudah Tantrum dan Depresi'

www.klikdokter.com

Muallif '**Gadget: Definisi, Jenis, Manfaat, dan Dampaknya Menurut Para Ahli**'

Gadget: Definisi, Jenis, Manfaat, dan Dampaknya Menurut Para Ahli – Universitas Islam An Nur Lampung

Novi Irwan Nahar (2016) 'PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN'b304cd7cf4398d5af0321d86190807d15576.pdf

Reiny Dwinanda (2024) 'Kelamaan Main *Gadget*, Mengapa Anak Malah Jadi Tantrum?'

Kelamaan Main Gadget, Mengapa Anak Malah Jadi Tantrum? | Republika Online