

## **Pengaruh Paparan Media Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Agresif Pada Anak Usia 3-6 Tahun**

**Allyana<sup>1</sup>, Syamsiah Depalina<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia  
Email Correspondensi: allyanalubis1@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The rapid advancement of digital technology has significantly altered the interaction patterns and activities of Early Childhood. Children aged 3-6 years are now increasingly exposed to various forms of digital media, including content that potentially contains aggressive elements. This journal aims to analyze the influence of digital media exposure on the development of aggressive language in children aged 3-6 years. Through a literature review and psychosocial impact analysis, it was found that excessive exposure to aggressive digital media content—such as harsh words, threats, or verbal intimidation can lead to aggressive language use in children's social interactions. Therefore, this journal emphasizes the importance of strict parental supervision, early media literacy, and the creation of a positive communication environment for children to use digital media appropriately.*

### **ABSTRAK**

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi dan aktivitas anak usia dini. Anak-anak usia 3-6 tahun kini semakin mudah terpapar berbagai bentuk media digital, termasuk konten yang berpotensi mengandung unsur agresif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh paparan media digital terhadap perkembangan bahasa agresif pada anak usia 3-6 tahun. Melalui tinjauan literatur dan analisis dampak psikososial, ditemukan bahwa paparan berlebihan terhadap konten media digital yang agresif, seperti kata-kata kasar, ancaman, atau intimidasi verbal, dalam interaksi sosial anak. Oleh karena itu, jurnal ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua yang ketat, literasi media sejak dini, dan penciptaan lingkungan komunikasi yang positif untuk anak agar dapat menggunakan media digital dengan baik.

### **KEYWORDS:**

*Digital Media, Aggressive Language, Development, Early Childhood.*

### **KATA KUNCI**

Media Digital, Bahasa Agresif, Perkembangan, Anak Usia Dini.

### **How to Cite:**

“Allyana, & Depalina, S. (2025). Pengaruh Paparan Media Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Agresif Pada Anak Usia 3-6 Tahun. *NAAFI: JURNAL ILMIAH MAHASISWA*, 1(5), 668–675.”

## **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia nol hingga enam tahun. Perkembangan anak-anak usia dini kerap kali disebut sebagai periode emas, hal ini dikarenakan perkembangan pada periode ini dianggap menjadi dasar bagi perkembangan pada tahapan-tahapan kehidupan selanjutnya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2016). Era digital sangat berpengaruh pada perkembangan anak secara fundamental. Anak-anak usia dini, khususnya pada rentang 3-6 tahun, tumbuh di tengah dominasi perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan televisi pintar yang menyediakan akses tak terbatas ke berbagai konten media. Meskipun media

digital menawarkan potensi edukasi dan hiburan, kekhawatiran juga muncul terkait dampak negatifnya, terutama pada perkembangan perilaku dan bahasa anak. Salah satu aspek yang menjadi sorotan adalah perkembangan bahasa agresif, yaitu penggunaan kata-kata, frasa, atau intonasi yang berniat menyakiti, mengancam, atau merendahkan orang lain.

Anak usia 3-6 tahun berada pada tahap penting perkembangan bahasa dan sosial. Anak-anak cenderung meniru apa yang dilihat dan didengarnya, dan kemampuan anak dalam membedakan antara fiksi dan realitas masih terbatas. Paparan terhadap konten media digital yang mengandung unsur agresi verbal, seperti dialog dalam kartun yang kasar, permainan yang melibatkan ancaman, atau bahkan interaksi dalam video *online* yang kurang terpantau, dapat secara tidak disadari memengaruhi kosakata dan cara anak berkomunikasi.

Pemahaman yang mendalam tentang fenomena ini akan menjadi dasar bagi perumusan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan mendukung perkembangan bahasa positif pada anak usia dini.

### **Media Digital dalam Perkembangan Anak Usia Dini**

Media digital merujuk pada segala bentuk media yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung ke internet atau media penyimpanan digital. Ini mencakup aplikasi permainan, video YouTube, film animasi, tayangan televisi, dan media sosial. Anak usia 3-6 tahun saat ini memiliki waktu layar (*screen time*) yang bervariasi, dan banyak dari anak terpapar konten yang tidak secara spesifik dirancang untuk usia anak (Priyoambodo dan Suminar, 2021).

Karakteristik penting dari paparan media digital pada anak usia dini meliputi (Kurniasih, 2019):

1. Aksesibilitas Tinggi  
Kemudahan akses melalui perangkat pribadi atau keluarga.
2. Interaktivitas  
Beberapa media memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung (misalnya, game).
3. Keberagaman Konten  
Tersedia mulai dari edukasi, hiburan, hingga konten yang tidak pantas atau tidak disensor.

### **Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 3-6 Tahun**

Rentang usia 3-6 tahun adalah periode emas (*golden age*) dalam perkembangan bahasa anak. Pada tahap ini, anak mengalami ledakan kosakata, mulai memahami struktur kalimat yang lebih kompleks, dan mengembangkan keterampilan pragmatik (penggunaan bahasa dalam konteks sosial). Anak-anak usia 2-5 tahun disarankan hanya mengakses gadget selama 1 jam per hari. Sebaiknya program yang anak tonton atau mainkan dipilih dengan cermat oleh orang tua. Pada usia ini, anak-anak masih sangat rentan terhadap dampak negatif dari paparan media digital yang berlebihan, sehingga batasan waktu yang ketat perlu diterapkan (APA, 2024).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu bagian perkembangan yang krusial bagi kehidupan anak, mengingat bahasa merupakan media komunikasi penyampai pesan seseorang terhadap orang lain. Kemampuan

bahasa dapat disebut juga sebagai kemampuan linguistik. Pada usia ini anak akan mulai mempelajari tentang lima sistem aturan dalam bahasa, seperti fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatis. Dalam termin fonologi, anak akan menjadi sangat sensitif terhadap bunyi dari bahasa yang diucapkan oleh orang lain, sehingga anak akan sangat menikmati rima, puisi, pensubstitusian nama benda yang diucapkan dengan konyol, serta bertepuk tangan pada tiap suku kata dalam kalimat. Sedangkan pada perkembangan dalam termin morfologi, anak mulai memproduksi 2 atau lebih kata pada setiap ucapannya (Santrock, 2011). Kemampuan tersebut berkaitan juga dengan bagaimana pemahaman anak pada penggunaan imbuhan (awalan, tengah, dan akhiran), kata ganti kepemilikan, preposisi, kata sandang, serta kata keterangan pada kalimat. Pada perkembangan semantik dan pragmatis, karakteristik perkembangan bahasa anak disebut *displacement*. Dimana pada usia ini anak mulai menggunakan bahasa untuk menjelaskan hal-hal yang diluar kejadian pada tempat dan waktu yang sama dengannya. Anak mulai menguasai cara menjelaskan sesuatu yang akan dilakukan atau terjadi (prediksi) di masa yang akan datang serta apa yang terjadi di masa lalu. Anak usia dini juga mulai menggunakan bahasa yang berbeda dengan orang yang berbeda, dalam hal ini anak mulai mempelajari ketepatan bahasa yang digunakan dalam berinteraksi dengan orang dengan tingkatan usia yang berbeda (Siegal, *et al.*, 2010). Oleh karena itu, pada tahapan usia ini, anak perlu memperoleh stimulasi yang tepat bagi proses belajar bahasanya sehingga kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.

Anak usia dini belajar bahasa melalui imitasi, interaksi, dan eksposisi terhadap model bahasa yang anak dengar dari lingkungan. Lingkungan linguistik yang kaya dan positif sangat krusial untuk perkembangan bahasa yang sehat. Para ahli menyarankan waktu maksimal anak mengakses gadget adalah 1-2 jam per hari. Orang tua harus menetapkan batas waktu yang wajar untuk anak-anak menggunakan gadget, sehingga anak tidak terlalu lama bermain dan dapat melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Hal ini dapat membantu mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental anak (Janah & Diana, 2020).

## Bahasa Agresif pada Anak

Bahasa agresif (juga dikenal sebagai agresif verbal) adalah penggunaan kata-kata atau suara yang bertujuan untuk menyakiti, mengintimidasi, mengancam, atau merendahkan orang lain. Contohnya termasuk berteriak, menggunakan kata-kata kasar/makian, mengejek, mengancam, atau menyebarkan gosip. Pada anak usia dini, penggunaan bahasa agresif mungkin belum sepenuhnya disadari dampaknya, tetapi dapat menjadi cikal bakal pola komunikasi negatif di kemudian hari. Beberapa teori dan mekanisme dapat menjelaskan bagaimana paparan media digital yang agresif dapat memengaruhi bahasa anak:

### A. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) - Albert Bandura

Anak-anak belajar perilaku, termasuk bahasa, melalui observasi dan imitasi model di lingkungan anak. Konten media digital yang menampilkan karakter yang menggunakan bahasa agresif dapat menjadi model yang ditiru oleh anak. Anak mungkin menginternalisasi kosakata dan pola bicara agresif yang anak dengar tanpa memahami sepenuhnya makna atau konsekuensinya (Wahyuni dan Fitriani, 2022).

#### B. Desensitisasi (*Desensitization*)

Paparan berulang terhadap agresif dalam media digital dapat menyebabkan anak menjadi kurang sensitif terhadap dampak negatif agresif. Anak mungkin mulai menganggap bahasa agresif sebagai hal yang normal atau bahkan lucu, sehingga lebih cenderung menggunakanannya dalam interaksi anak (Anjani, 2025).

#### C. Kecemasan dan Frustrasi

Beberapa konten media digital, terutama *game* yang kompetitif atau video yang cepat dan intens, dapat menimbulkan kecemasan atau frustrasi pada anak. Anak mungkin melampiaskan emosi ini melalui bahasa agresif, meniru pola bicara yang anak dengar di media saat mengalami emosi negatif (Hidajat dan Putri, 2024).

#### D. Kurangnya Mediasi Orang Tua

Tanpa pengawasan dan diskusi yang memadai dari orang tua, anak mungkin kesulitan memproses konten yang anak lihat. Orang tua yang tidak mendampingi atau menjelaskan konteks dari bahasa agresif dalam media dapat memperparah dampaknya. Anak mungkin tidak diajari bahwa bahasa tersebut tidak pantas digunakan dalam kehidupan nyata (Sutikno, 2004).

### **Peran Penting dalam Mengatasi Dampak Media Digital Pada Anak Usia Dini**

#### 1. Bagi Orang Tua

Dalam upaya pemberian stimulasi bagi perkembangan bahasa anak usia dini, orang tua dan lingkungan terdekat anak memegang peranan yang sangat penting karena anak akan menjadi role model bagi anak dalam perkembangan bahasa anak. Anak akan mempelajari karakteristik bahasa anak lewat percakapan orang tua maupun orang-orang yang berada di lingkungan terdekatnya (Sutikno, 2004).

##### a. Pengawasan Aktif

Peran pengawasan orang tua memiliki signifikansi yang tinggi dalam mendukung penggunaan teknologi digital oleh anak-anak. Berbagai penelitian menekankan pentingnya peran ini serta mengidentifikasi beragam strategi yang dapat diterapkan orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan teknologi digital oleh anak-anak anak (Wahyuningrum *et al.*, 2020). Orang tua harus aktif dalam mengawasi konten media digital yang diakses anak. Gunakan fitur kontrol orang tua, tinjau *history* tontonan, dan kenali *rating* usia konten.

##### b. Pembatasan Waktu Layar

Pentingnya peran orang tua dalam mengelola waktu layar dan pemilihan konten yang tepat untuk anak-anak. Terapkan batasan waktu layar yang sesuai dengan rekomendasi ahli (misalnya, tidak lebih dari 1 jam untuk anak usia 2-5 tahun, dengan konten berkualitas dan didampingi) (Ibrahem *et al.*, 2024).

##### c. Mediasi dan Diskusi

Jangan biarkan anak menonton sendirian. Dampingi anak dan diskusikan konten yang anak lihat. Jelaskan mengapa suatu kata atau tindakan agresif dalam media tidak pantas ditiru di dunia nyata. Ajarkan alternatif komunikasi yang lebih positif.

d. Teladan Bahasa Positif

Orang tua adalah model utama bagi anak. Hindari penggunaan bahasa agresif dalam interaksi sehari-hari di rumah.

e. Penyediaan Alternatif

Berikan anak banyak kesempatan untuk bermain di luar, membaca buku, berinteraksi sosial secara langsung, dan terlibat dalam aktivitas kreatif yang tidak melibatkan layar.

2. Bagi Pendidik PAUD

a. Pendidikan Literasi Media

Integrasikan literasi media ke dalam kurikulum PAUD, mengajarkan anak tentang konten yang baik dan tidak baik, serta bagaimana memproses informasi dari media secara kritis (sesuai tahap perkembangan).

b. Intervensi Dini

Jika guru mengamati pola bahasa agresif pada anak, berikan intervensi dini melalui bimbingan individual, penguatan positif untuk perilaku pro-sosial, dan komunikasi dengan orang tua.

c. Model Komunikasi Positif

Guru harus menjadi model komunikasi yang positif di kelas, menggunakan bahasa yang sopan, mendukung, dan konstruktif.

3. Bagi Pembuat Kebijakan dan Pengembang Konten

1. Regulasi Konten

Pemerintah dan lembaga terkait harus memperkuat regulasi dan penegakan *rating* usia untuk konten media digital, terutama yang ditujukan untuk anak-anak.

2. Pengembangan Konten Positif

Dorong dan dukung pengembangan konten media digital yang dirancang khusus untuk anak usia dini, yang menstimulasi perkembangan bahasa positif, empati, dan keterampilan sosial pro-sosial.

3. Edukasi Publik

Lakukan kampanye edukasi publik tentang dampak paparan media digital pada anak dan pentingnya peran orang tua dalam memediasi penggunaan media.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literatur research dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi Studi: Pencarian literatur dilakukan melalui database jurnal nasional dan repositori institusi pendidikan tinggi di Indonesia, dengan kata kunci "bahasa agresif", "anak usia dini", dan "pengaruh media digittal".

2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi: Studi yang dimasukkan adalah berfokus pada pengaruh media digital, dan membahas dampaknya terhadap bahasa agresif pada anak.
3. Analisis Data: Data dari studi yang terpilih dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama terkait dampak media digital terhadap bahasa agresif pada anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Paparan media digital yang mengandung unsur agresi, baik verbal maupun non-verbal yang kemudian ditransmisikan menjadi verbal, dapat memiliki beberapa dampak signifikan pada perkembangan bahasa agresif pada anak usia 3-6 tahun:

1. Peningkatan Kosakata dan Frasa Agresif

- a. Akuisisi Kata Kasar

Anak-anak cenderung meniru kosakata yang sering anak dengar. Jika karakter favorit anak dalam kartun sering menggunakan kata-kata kasar atau makian (meskipun mungkin disamarkan atau diterjemahkan), anak-anak akan menyerap dan mengulanginya.

- b. Meniru Pola Ancaman/Intimidasi

Beberapa *game* atau film menampilkan dialog yang mengandung ancaman atau intimidasi verbal. Anak-anak dapat meniru pola kalimat ini, menggunakannya dalam konflik dengan teman sebaya atau bahkan dengan orang dewasa. (Ramadani, 2024).

- c. Adopsi Intonasi Agresif

Selain kata-kata, anak juga meniru *paralinguistik* (nada, volume, kecepatan bicara) yang agresif. Anak mungkin berteriak atau menggunakan nada suara yang kasar saat marah, meniru model yang anak lihat di media (Janah & Diana, 2020).

2. Normalisasi Perilaku Agresif Verbal

- a. Menganggap Normal

Ketika agresi verbal sering digambarkan sebagai cara yang efektif untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan dalam media, anak-anak dapat mulai menganggap penggunaan bahasa agresif sebagai hal yang normal, bahkan diterima, dalam interaksi sosial.

- b. Kurangnya Empati

Paparan berulang dapat membuat anak kurang memahami dampak negatif bahasa agresif terhadap perasaan orang lain. Anak mungkin tidak menyadari bahwa kata-kata anak menyakitkan karena anak telah terdesensitisasi.

3. Hambatan dalam Pengembangan Keterampilan Komunikasi Pro-Sosial

- a. Pengurangan Solusi Non-Agresif

Jika anak-anak terpapar pada model yang menggunakan bahasa agresif untuk menyelesaikan konflik, anak mungkin kurang mengembangkan keterampilan komunikasi pro-sosial seperti negosiasi, berbagi, atau ekspresi emosi yang sehat. Anak cenderung memilih cara yang paling mudah ditiru.

b. Isolasi Sosial

Anak yang sering menggunakan bahasa agresif mungkin kesulitan membangun hubungan positif dengan teman sebaya. Anak-anak lain mungkin akan menghindari anak, menyebabkan isolasi sosial dan menghambat perkembangan keterampilan sosial yang penting.

4. Pengaruh pada Perkembangan Kognitif dan Emosional

1) Distorsi Pemahaman Sosial

Anak mungkin salah memahami norma-norma sosial tentang komunikasi yang dapat diterima dan yang tidak. Anak mungkin berpikir bahwa agresi verbal adalah cara yang valid untuk mengekspresikan diri atau berinteraksi.

2) Pengelolaan Emosi yang Buruk

Jika anak sering melihat karakter media melampiaskan amarah dengan bahasa agresif, anak mungkin meniru pola tersebut daripada belajar cara mengelola emosi negatif anak secara konstruktif.

## KESIMPULAN

Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini memiliki dampak negatif yang signifikan terutama jika tidak diawasi dengan baik. Pengaruh media digital dapat meningkatkan perilaku agresif pada anak-anak. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih agresif dan lebih mudah marah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi sosial dan kurangnya kegiatan yang positif. Selain itu juga dapat menyebabkan anak-anak menjadi lebih introvert dan kurang berinteraksi dengan orang lain. pengawasan aktif orang tua, termasuk pembatasan waktu layar dan pemilihan konten yang tepat, dapat secara efektif mengurangi risiko. Meskipun teknologi digital memiliki potensi manfaat yang signifikan, diperlukan pendekatan yang hati-hati dan berbasis bukti dalam pengelolaannya untuk anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anjani, R. (2025). Literature Review: Dampak Teknologi Digital terhadap Regulasi Emosi Anak Usia Dini dan Peran Pengawasan Orang Tua. *Kumarrottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 4
- [2] APA. (2024). Panduan Penggunaan Gadget yang Aman untuk Anak.
- [3] Hidajat, H. G., Putri, R. D. 2024. Motivasi dan Kreativitas Digital dalam Kesehatan Mental Akademik. Penerbit NEM
- [4] Ibrahem, E. M., Zaki, S. M., & Abdelwahab, A. A. (2024). Effect of implementing parental strategies on preventing digital overdependence among their preschool children. *Tanta Scientific Nursing Journal*, 33(2)
- [5] Janah & Diana. (2020). Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3 No. 4

- [6] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). INFODATIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI Situasi Balita Pendek. Jakarta Selatan.
- [7] Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 2, No. 9
- [8] Priyoambodo, E. A. G., Suminar, R. D. (2021). Hubungan Screen Time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 5
- [9] Ramadani, R. (2024). The impact of technology use on young people: a case study of social media and internet usage. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 17(8), 13-23.
- [10] Santrock, J. W. (2011). Masa Perkembangan Anak. Jakarta: Salemba Humanika.
- [11] Siegal, M., Surian, L., Matsuo, A., Geraci, A., Lozzi, L., Okumura, Y., & Itakura, S. (2010). Bilingualism Accentuates Children's Conversational Understanding.
- [12] Sutikno, S. (2004). *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTT Press.
- [13] Wahyuni dan Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No.11
- [14] Wahyuningrum, E., Suryanto, S., & Suminar, D. R. (2020). Parenting in digital era: A systematic literature review. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*.