



Pengaruh Intensitas Bermain Gawai terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Wardatus Sholihah¹, Akhmad Mukhlis², Nurlaeli Fitriah³, dan Imro'atul Hayyu Erfantinni⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, penelitian melibatkan 40 anak usia 2–6 tahun dari tiga sekolah. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan One Sample T-Test, regresi linier sederhana, serta analisis deskriptif dengan bantuan SPSS. Hasil menunjukkan bahwa intensitas bermain gawai berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif anak, dengan nilai t hitung (31,472) > t tabel (1,686) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan perlu mendapat perhatian serius dari orang tua dan guru karena berpotensi memicu perilaku agresif pada anak. Penelitian memiliki beberapa unsur kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku agresif pada anak usia dini, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Penelitian ini membedakan dua bentuk agresi, yaitu agresi fisik dan verbal, sehingga memberikan analisis yang lebih mendalam. Penggunaan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik berupa One-Sample T-Test dan regresi linier sederhana memperkuat temuan bahwa durasi dan frekuensi penggunaan gawai berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif anak.

Kata Kunci : *Intensitas Bermain Gawai; Perilaku Agresif; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This study aims to determine the effect of gadget playing intensity on aggressive behavior in early childhood in lowokwaru district. Using a quantitative approach with a survey method, the research involved 40 children aged 2–6 years from three schools. Data were collected through questionnaires and analyzed using the one sample t-test, simple linear regression, and descriptive analysis with the help of spss software. The results show that the intensity of gadget use significantly affects children's aggressive behavior, with a t value (31.472) greater than the t table (1.686) and a significance value of 0.000, which is less than 0.05. These findings emphasize that excessive gadget use requires serious attention from parents and teachers, as it can potentially trigger aggressive behavior in children. The study has several novel elements that distinguish it from previous studies. This study specifically examines the relationship between the intensity of gadget use and aggressive behavior in early childhood, which has not been widely studied before. This study distinguishes two forms of aggression, namely physical and verbal aggression, thus providing a more in-depth analysis. The use of a quantitative approach with statistical analysis in the form of One-Sample T-Test and simple linear regression strengthens the findings that the duration and frequency of gadget use have a significant effect on children's aggressive behavior.

Keyword : *Gadget Playing Intensity; Aggressive Behavior; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Data menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan hampir 7 jam per hari menggunakan gawai [1]. Hasil dari survei memperlihatkan bahwa 79% anak-anak usia dini menggunakan perangkat elektronik selain untuk tujuan belajar. Survei mengungkapkan bahwa mayoritas (71,3%) anak usia dini memiliki gawai sendiri. Namun, dari jumlah tersebut, sebagian kecil (17,1%) masih berstatus milik orang tua, dan sebagian lainnya (11,6%) digunakan bersama antara orang tua dan anak. Informasi serupa tentang penggunaan internet pada anak muncul pada Kominfo Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Ditjen Aptika (2019) penggunaan internet yang tidak sesuai dengan usia dapat menimbulkan risiko bagi penggunanya, terutama anak-anak [2]. Terdapat rekomendasi batasan waktu penggunaan internet dan perangkat digital berdasarkan kelompok usia. Misalnya, 1) usia 0-1,5 tahun sebaiknya tidak menggunakan perangkat digital kecuali untuk panggilan video dengan keluarga dekat, 2) usia 1,5-2 tahun diperbolehkan menggunakan perangkat digital untuk tujuan edukatif dengan pendampingan orang tua, 3) usia 2-5 tahun, durasi penggunaan yang disarankan adalah 1 jam per hari dengan pendampingan, 4) usia 6 tahun ke atas perlu memiliki batasan waktu yang konsisten dan aturan terkait jenis media yang digunakan. Keseimbangan antara aktivitas fisik dan penggunaan perangkat digital juga penting untuk diperhatikan. Terkait penggunaan media sosial, platform seperti Facebook dan Instagram direkomendasikan untuk usia 13 tahun ke atas, sementara Twitter untuk usia 15 tahun ke atas [2].

Selain itu, ada data persentase lain dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) dari tahun 2020 hingga 2023, terlihat peningkatan penggunaan gawai dan akses internet pada anak usia dini di Indonesia. Pada tahun 2020, 33,72% anak menggunakan perangkat digital, 1,03% menggunakan komputer, dan 18,30% mengakses internet. Tahun 2022 menunjukkan bahwa 33,44% anak menggunakan handphone dan 24,96% memiliki akses internet. Pada 2023, penggunaan handphone tercatat sebesar 25,5% untuk anak usia 0-4 tahun dan meningkat menjadi 52,76% pada anak usia 5-6 tahun. Akses internet juga meningkat, dari 18,79% (usia 0-4 tahun) menjadi 39,97% (usia 5-6 tahun). Data ini menunjukkan tren peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi digital oleh anak-anak usia dini. menunjukkan bahwa 33,72% anak usia dini di Indonesia menggunakan perangkat digital dalam tiga bulan terakhir. Selain itu, survei juga mencatat 1,03% anak usia dini yang menggunakan komputer dan 18,30% yang mengakses internet dalam periode waktu yang sama [3][4][5][6].

Gawai, perangkat elektronik kecil dengan fungsi spesifik seperti smartphone, terus berkembang dengan fitur canggih untuk meningkatkan efisiensi dan kegunaannya. Banyak model dan merek baru yang bermunculan dengan variasi kualitas dan desain menarik, meskipun tiap gawai menawarkan fasilitas berbeda. Namun, perkembangan ini menimbulkan kekhawatiran terkait peran orang tua yang mulai tergantikan oleh gawai sebagai teman bermain utama bagi anak-anak. Kekhawatiran ini diungkapkan oleh berbagai pihak, termasuk Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. Masa usia dini yang penting bagi perkembangan fisik dan psikis anak dapat terganggu jika anak-anak lebih fokus bermain gawai daripada melakukan aktivitas fisik yang

mendukung perkembangan sosial mereka[7][8][9][10][11]. Era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan anak-anak. Gawai, *smartphone*, dan tablet kini menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian anak-anak. Dikarenakan banyaknya isu-isu yang menyatakan bahwa anak usia dini banyak yang sering dan tidak bisa terlepas dari gadget. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Sutarsih & Maharani laporan badan pusat statistika tahun 2022 menunjukkan bahwa tidak hanya 33,44% anak usia dini di Indonesia (0-6 tahun) yang menggunakan gawai, tetapi juga 24,96% di antaranya telah memiliki kemampuan untuk mengakses internet [5].

Penelitian yang dilakukan Haughton yang berjudul "*Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant*" mengemukakan mengenai anak yang menggunakan gawai secara berlebihan dapat menyebabkan anak terjerumus dalam ketergantungan, kemungkinan besar anak tersebut sudah terpengaruh dampak negatif yang menyebabkan terjerumus dalam kesendirian dan terpaku pada gawai, mengabaikan interaksi sosial dengan orang lain [12]. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan kreativitas anak. Selain itu, anak menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa seiring dengan keterlibatan orang tua. Keterlibatan ini juga berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif anak[13].

Ketika anak diperbolehkan untuk menggunakan gawai orang tua diharuskan memberikan batasan waktu. Lamanya waktu yang digunakan untuk menonton melalui berbagai media dinamakan *screen time* [14]. Kementerian kesehatan menjelaskan waktu layar (*screen time*) adalah durasi yang dihabiskan saat berinteraksi dengan perangkat elektronik, seperti televisi, komputer, video game, dan gawai [15]. Anak-anak prasekolah usia 3-6 tahun disarankan untuk tidak menghabiskan lebih dari satu jam per hari di depan layar, bahkan kurang dari itu lebih baik. Terdapat rekomendasi batasan waktu layar berdasarkan usia, antara lain: 1 jam untuk usia 0-2 tahun, 1 jam untuk usia 2-5 tahun, 1,5 jam untuk usia 6-12 tahun, dan 2 jam untuk usia 12-18 tahun [15].

World Health Organization (WHO) maupun *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan agar anak di bawah usia 2 tahun tidak diberikan waktu layar sama sekali, sementara anak usia 2-5 tahun dibatasi kurang dari 1 jam per hari, dan anak usia 5-17 tahun serta orang dewasa maksimal 2 jam per hari di luar keperluan pendidikan atau pekerjaan. Survei menunjukkan bahwa 47% orang tua menilai anak-anak terlalu sering menggunakan gawai untuk menonton YouTube, bermain game, atau belajar, dan 43% khawatir terhadap keterikatan emosional yang ditandai dengan perilaku agresif saat akses dibatasi. Penggunaan gawai juga dapat mengurangi interaksi sosial dan membuat anak canggung dalam pergaulan [16][17][16]. Menurut Hidayat, tanda-tanda ketergantungan gawai meliputi tantrum, penurunan respons komunikasi, dan menurunnya minat belajar yang berdampak pada nilai akademis anak usia dini [18].

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Neurohealth Kecanduan layar pada anak dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan fisik dan mental, seperti insomnia, sakit kepala, gangguan penglihatan, kecemasan, dan perasaan kesepian. Dalam jangka panjang, dampaknya bisa seberat kerusakan otak, karena area penting seperti lobus

frontal, stratum, dan insula bisa terpengaruh, yang berdampak pada kemampuan anak dalam merencanakan, mengendalikan diri, dan berempati [19].

Konten digital yang penuh suara, warna, dan gerakan cepat sangat menarik bagi anak-anak, membuat mereka sulit melepaskan diri, menurut Dr. Berry. Interaksi melalui sentuhan layar juga sangat memikat anak kecil. Studi dari University of Washington terhadap orang tua anak usia 1–5 tahun menunjukkan bahwa screentime sering memicu konflik; 93% orang tua mengaku anaknya pernah marah saat diminta berhenti bermain gadget, dan 37% menyatakan hal ini sering memicu pertengkaran. Perilaku dan Perkembangan Anak dari *Seattle Children's Research Institute* menjelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan anak-anak kecil dalam mengatur emosi mereka [20].

Menurut Pardede & Watini kemajuan teknologi telah meningkatkan penggunaan gawai oleh anak usia dini. Meskipun gawai dapat memberikan manfaat edukatif, penggunaannya yang berlebihan tanpa pengawasan sering kali menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan sosial-emosional dan perilaku agresif. Anak yang terbiasa bermain gawai dalam durasi dan frekuensi tinggi cenderung sulit mengontrol emosi, menunjukkan agresi fisik maupun verbal, dan kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Terdapat enam aspek utama dalam perkembangan ini: kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, keterampilan sosial, dan kemampuan mengambil keputusan [21]. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai sangat penting agar anak tidak kecanduan, tetap bersosialisasi dengan baik, dan mampu mengendalikan emosinya.

Perkembangan sosial emosional memiliki peran penting dalam kehidupan individu, karena membantu membangun hubungan yang sehat, mengatasi stres, serta menunjang keberhasilan akademis dan profesional melalui kemampuan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Meskipun banyak penelitian telah membahas dampak gawai terhadap perkembangan anak, sebagian besar masih bersifat umum dan belum secara khusus meneliti pengaruh intensitas bermain gawai dengan perilaku agresif anak usia dini, khususnya di wilayah seperti Kecamatan Lowokwaru. Keterbatasan kajian mengenai bentuk agresi fisik dan verbal juga menjadi alasan dilakukannya penelitian ini secara lebih mendalam.

Fakta yang terjadi dilapangan pada satuan pendidikan KB-TK Surya Buana ditemukan beberapa murid yang sulit sekali untuk bermain bersama teman-temannya bahkan terkadang perilaku agresifnya muncul secara tiba-tiba seperti marah, menangis tidak terkendali dan terkadang juga berkata kotor yang seharusnya belum diketahui anak usia dini. Selain itu, peneliti juga melihat siswa lain yang ada kaitannya dengan kurangnya perkembangan sosial emosional anak usia dini seperti jarang sekali berbicara dan terkadang tiba-tiba menangis tanpa sebab. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara empiris pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru, sebagai dasar ilmiah dalam memberikan rekomendasi pengawasan penggunaan gawai oleh orang tua dan pendidik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah anak usia dini (2–6 tahun) di tiga lembaga TK di Kecamatan Lowokwaru, dengan total 110 anak. Sampel yang digunakan sebanyak 40 anak, ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup yang diisi oleh orang tua, untuk mengukur intensitas bermain gawai (frekuensi dan durasi) serta perilaku agresif anak (fisik dan verbal). Kisi-kisi instrumen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui *One Sample T-Test* dan regresi linear sederhana, dibantu dengan software SPSS versi 26. Analisis deskriptif juga digunakan untuk mengetahui kategori dan distribusi masing-masing variabel.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Variabel	Indikator
Intensitas Bermain Gawai	Frekuensi
	Durasi
Perilaku Agresif	Agresi Fisik
	Agresi Verbal

Acuan nilai pada indikator tersebut menggunakan skala likert untuk pengukurannya dengan skor penilaian selalu (SL) = 4, sering (SR) = 3, kadang – kadang (KK) = 2, dan tidak pernah (TP) = 1. Pengujian instrumen merupakan bagian penting dalam penelitian. Dengan instrumen yang valid dan reliable dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid. Jadi instrumen yang telah teruji validitasnya akan mampu menjadi syarat utama untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable. Penyebaran angket, setelah melakukan kegiatan uji validitas maka peneliti melakukan penyebaran angket ke 3 sekolah di Kecamatan Lowokwaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di tiga lembaga pendidikan, yaitu KB-TK Surya Buana, TK Muslimat NU 31, dan TK Muslimat NU 21. Ketiga sekolah tersebut dipilih dari beberapa sekolah yang telah disurvei oleh peneliti. Pemilihan ketiga lembaga ini didasarkan pada lokasi yang berada di Kecamatan Lowokwaru. Penelitian ini merupakan penelitian survei, yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini. Maka dari itu peneliti menggunakan kuesioner pernyataan yang bersifat tertutup dengan membagikannya secara langsung kepada responden yakni orang tua. Berikut ini persyaratan penentuan sampel: 1). Anak usia 2-6 tahun. 2). Pada pernyataan dikuesioner bagian indikator frekuensi responden menjawab tidak pernah (minimal salah satu pernyataan). 3). Pada pernyataan dikuesioner bagian indikator durasi responden menjawab tidak pernah (minimal salah satu pernyataan). 4). Pada pernyataan dikuesioner bagian indikator agresif fisik responden menjawab sering atau selalu (minimal 2 pernyataan). 5).

Pada pernyataan dikuesioner bagian indikator agresif verbal responden menjawab sering atau selalu (minimal 2 pernyataan). Berikut ini data sampel yang memenuhi persyaratan untuk menjadi sampel, data keseluruhan jumlah sampel yang akan digunakan oleh peneliti dari 86 sampel terdapat 40 sampel yang sesuai dengan persyaratan yang tentukan peneliti. Setelah mengetahui data responden dinyatakan valid dan reliabel melalui uji validitas serta reliabilitas. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji persyaratan, seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan *software* IBM SPSS versi 26. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (sig.), di mana jika sig. > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menggunakan IBM SPSS versi 26.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a Shapiro-Wilk					
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Intensitas Bermain Gawai	,122	40	,135	,963	40	,207
Perilaku Agresif Anak Usia Dini	,113	40	,200*	,965	40	,243

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,207 dan 0,243. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai sig. 0,207 dan 0,243 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah kedua data yang digunakan dalam penelitian memiliki varian yang seragam atau tidak. Seperti pada uji normalitas, uji homogenitas juga dilakukan menggunakan *software* IBM SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05, maka sampel penelitian dianggap memiliki varian yang homogen atau seragam. Sebaliknya, jika nilai sig. < 0,05, maka sampel dinyatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen. Berikut adalah hasil perhitungan uji homogenitas.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene Statistic			Sig.
		Statistic	df1	df2	
Total Angket	Based on Mean	2,802	1	78	,098
	Based on Median	1,385	1	78	,243
	Based on Median and with adjusted df	1,385	1	71,300	,243
	Based on trimmed mean	2,643	1	78	,108

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,098, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varian yang homogen atau seragam. Setelah semua uji persyaratan terpenuhi, data siap untuk dianalisis menggunakan uji hipotesis. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti ingin memastikan apakah kedua data memiliki perbedaan rata-rata. Jika terdapat perbedaan rata-rata, maka uji hipotesis dilakukan secara terpisah untuk masing-masing data. Sebaliknya, jika tidak ada perbedaan rata-rata, maka kedua data digabungkan untuk

memperoleh hasil akhir dari uji hipotesis. Uji yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan antara rata-rata sampel dan rata-rata populasi adalah uji z. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan rata-rata. Sebaliknya, jika sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan rata-rata. Berikut adalah hasil uji z.

Tabel 4. Uji Z Rata-Rata 2 Sampel

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Total Angket	Equal variances assumed	,002	,962	1,562	78	,122	1,900	1,216	-,521	4,321
	Equal variances not assumed			1,56277	485	,122	1,900	1,216	-,522	4,322

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,122, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata sampel dan rata-rata populasi, sehingga uji hipotesis dilakukan dengan menggabungkan kedua data tersebut. Hipotesis sendiri merupakan asumsi atau pernyataan yang dapat bernilai benar maupun salah terkait suatu populasi. Dalam pengujian hipotesis, terdapat konsep hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol merupakan pernyataan yang diuji, di mana penolakannya mengindikasikan penerimaan hipotesis alternatif (H_a).

Peneliti menggunakan aplikasi Microsoft Excel dalam analisis deskriptif. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data dari intensitas bermain gawai.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Indikator Frekuensi

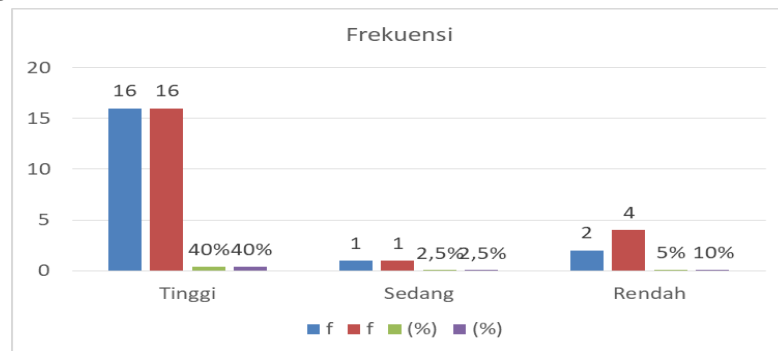
Descriptive Statistics					
Frekuensi	Mode	Median	Mean	Std. Deviation	Variance
	3.000 ^a	3.000	2.675	0.764	0.584

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa, gambaran frekuensi berdasarkan data kuesioner pada 40 responden memiliki *mean* (skor rata-rata) sebesar 2,675. Selanjutnya nilai *standard deviation* (simpangan baku) sebesar 0,764, variasi sebesar 0,584, mode sebesar 3,000 dan median sebesar 3,000. Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi [22].

Tabel 6. Kategorisasi Tingkat Indikator Frekuensi

Kategori	f		(%)	
	L	P	L	P
Tinggi	16	16	40%	40%
Sedang	1	1	2,5%	2,5%
Rendah	2	4	5%	10%
Total	19	21	47,5%	52,5%
Jumlah	40		100	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 32 (80%) responden menggunakan gawai melebihi batasan waktu untuk anak usia dini yaitu lebih dari 3 hari, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 2 (5%) responden yang menggunakan gawai seminggu 3 hari, dan sebanyak 6 (15%) responden berada di kategori rendah dalam menggunakan gawai yakni seminggu 1-2 hari.



Gambar 1. Diagram Persentase Indikator Frekuensi

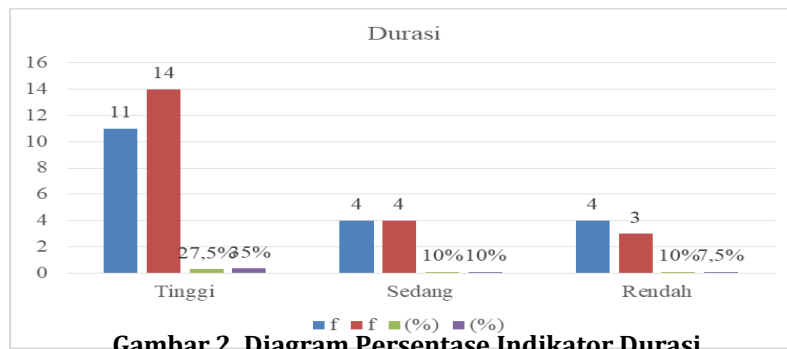
Kategori tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar responden, baik laki-laki maupun perempuan, menghabiskan banyak waktu untuk bermain gawai, mencerminkan tingginya ketertarikan terhadap teknologi, permainan digital, atau kebutuhan sosial. Sementara itu, kategori sedang hanya mencakup sedikit responden, yang mengindikasikan bahwa frekuensi penggunaan gawai cenderung ekstrem, baik sangat tinggi atau sangat rendah. Pada kategori rendah, lebih banyak perempuan (10%) dibandingkan laki-laki (5%) yang termasuk, hal ini yang menunjukkan bahwa perempuan lebih selektif atau memiliki kecenderungan untuk menggunakan gawai dalam durasi yang lebih singkat.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Indikator Durasi

<i>Descriptive Statistics</i>					
	Mode	Median	Mean	Std. Deviation	Variance
Durasi	4.000 ^a	4.000	3.425	0.844	0.712

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa, gambaran intensitas bermain gawai berdasarkan data kuesioner pada 40 responden memiliki *mean* (skor rata-rata) sebesar 3,425. Selanjutnya nilai *standard deviation* (simpangan baku) sebesar 0,844, variasi sebesar 0,712, mode sebesar 4,000 dan median sebesar 4,000. Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi [22].

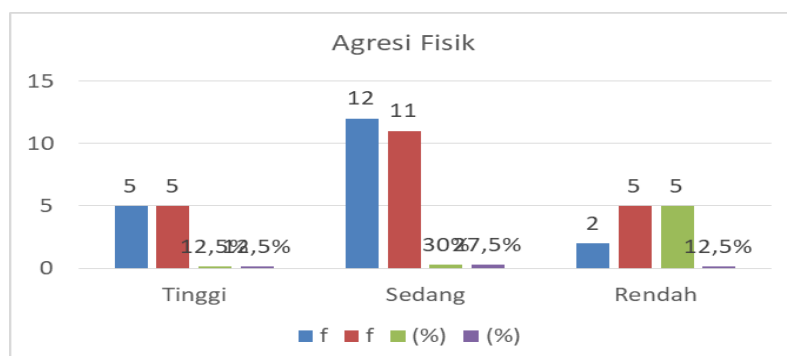
Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 25 (62,5,5%) responden yang berarti anak diperbolehkan bermain gawai lebih dari 2 jam, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 8 (20%) responden yang berarti anak diperbolehkan bermain gawai 1-2 jam, dan sebanyak 7 (17,5%) responden yang berarti responden anak diperbolehkan bermain gawai hanya 1jam.



Gambar 2. Diagram Persentase Indikator Durasi

Kategori tinggi menunjukkan bahwa lebih banyak responden perempuan (35%) dibandingkan laki-laki (27,5%) menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain gawai, yang mencerminkan keterlibatan perempuan dalam aktivitas digital yang beragam seperti hiburan, media sosial, pendidikan, dan komunikasi. Pada kategori sedang, proporsi laki-laki dan perempuan relatif sama, namun jumlahnya sedikit, mengindikasikan bahwa penggunaan gawai cenderung bersifat ekstrem, baik tinggi maupun rendah. Sementara itu, pada kategori rendah, lebih banyak laki-laki (10%) dibandingkan perempuan (7,5%) yang menggunakan gawai dalam durasi singkat, yang bisa menunjukkan preferensi mereka terhadap aktivitas non-digital atau hiburan di luar gawai. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa, gambaran frekuensi berdasarkan data kuesioner pada 40 responden memiliki *mean* (skor rata-rata) sebesar 13,300. Selanjutnya nilai *standard deviation* (simpangan baku) sebesar 3,376, variasi sebesar 11,395, mode sebesar 17,000 dan median sebesar 14,500. Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi [22].

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 10 (25%) responden berperilaku agresi fisik, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 23 (57,5%) responden yang berperilaku agresi fisik, dan sebanyak 7 (17,5%) responden berada di kategori rendah dalam berperilaku agresi fisik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa agresi fisik timbul dikarenakan intensitas bermain gawai anak. Anak yang agresif fisiknya dikategorikan rendah berarti anak jarang atau hampir tidak pernah menunjukkan perilaku agresif secara fisik. Mereka lebih cenderung mengekspresikan emosi melalui kata-kata atau tindakan yang tidak melibatkan kekerasan. Jika pun muncul perilaku agresif, itu hanya terjadi dalam kondisi tertentu dan cepat mereda setelah diarahkan oleh orang dewasa.

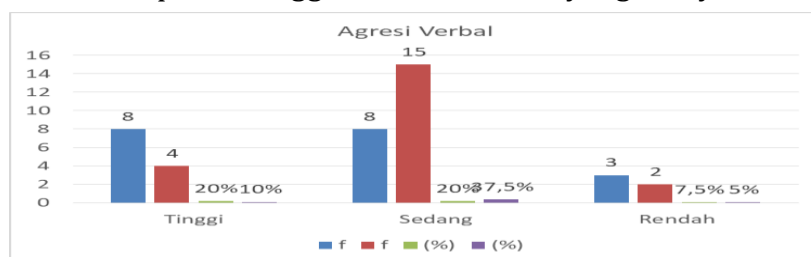


Gambar 3. Diagram Persentase Indikator Agresi Fisik

Kategori tinggi menunjukkan bahwa proporsi anak laki-laki dan perempuan yang menunjukkan agresi fisik tinggi sama besar (12,5%), meskipun jumlahnya kecil, hal ini tetap mencerminkan adanya perilaku agresif signifikan yang mungkin dipengaruhi oleh konten digital. Pada kategori sedang, sebagian besar responden termasuk, dengan 30% laki-laki dan 27,5% perempuan, yang mengindikasikan banyak anak menunjukkan agresi fisik dalam tingkat sedang, kemungkinan terkait dengan intensitas bermain gawai. Sementara itu, pada kategori rendah, lebih banyak perempuan (12,5%) dibandingkan laki-laki (5%) menunjukkan agresi fisik yang rendah, yang bisa mencerminkan kecenderungan anak perempuan untuk mengekspresikan emosi secara lebih tenang atau memilih aktivitas yang tidak memicu agresi.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa, gambaran frekuensi berdasarkan data kuesioner pada 40 responden memiliki mean (skor rata-rata) sebesar 10,375. Selanjutnya nilai standard deviation (simpangan baku) sebesar 2,686, variasi sebesar 7,215, mode sebesar 8,000 dan median sebesar 10,000. Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi [22].

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 12 (30%) responden berperilaku agresi verbal, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 23 (57,5%) responden yang berperilaku agresi verbal, dan sebanyak 5 (12,5%) responden berada di kategori rendah dalam berperilaku agresi verbal. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa agresi verbal timbul dikarenakan intensitas bermain gawai anak. Anak masuk kategori agresi verbal rendah jarang atau hampir tidak pernah menggunakan kata-kata kasar atau mengejek orang lain. Anak lebih cenderung mengekspresikan emosi dengan cara yang lebih tenang, seperti berbicara secara asertif atau mengungkapkan perasaan mereka tanpa melukai perasaan orang lain. Jika mereka marah, mereka lebih memilih untuk diam atau menghindari konflik daripada menggunakan kata-kata yang menyakitkan.



Gambar 4. Diagram Persentase Indikator Agresi Verbal

Data menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih banyak menunjukkan tingkat agresi verbal yang tinggi (20%) dibandingkan perempuan (10%), kemungkinan karena pengaruh konten digital seperti game atau video yang mereka tonton. Sebaliknya, pada kategori sedang, perempuan menunjukkan proporsi lebih tinggi (37,5%) dibandingkan laki-laki (20%), yang mengindikasikan bahwa perempuan lebih sering mengekspresikan agresi verbal dalam intensitas yang moderat. Sementara itu, pada kategori rendah, terdapat sedikit perbedaan antara laki-laki (7,5%) dan perempuan (5%) yang menunjukkan perilaku agresi verbal rendah, yang bisa mencerminkan adanya pengasuhan yang positif atau lingkungan sosial yang

mendukung. Perbedaan ini mencerminkan adanya variasi dalam cara anak laki-laki dan perempuan mengekspresikan emosi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan metode uji-t one sample test pada regresi linear, yang berfungsi untuk menganalisis hubungan antara dua variabel, yaitu variabel dependen dan variabel independen. Kriteria pengujian yang digunakan untuk menentukan hipotesis adalah sebagai berikut: H_0 akan ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_a diterima dan H_0 akan ditolak jika $t_{hit} < t_{tab}$, maka H_a ditolak.

Menentukan besarnya t tabel harus ditentukan terlebih dahulu derajat kebebasannya (df). Jika jumlah $n = 40$, maka derajat kebebasan (df) = $n - k = 40 - 2 = 38$, dan taraf signifikan $\alpha = 5\% = 0,05$. Sehingga diperoleh nilai t pada tabel yaitu 1,686. Berikut hasil perhitungan uji t one sample test.

Tabel 8. Uji T One Sample Test

	Test Value = 0				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
Perilaku Agresif Anak Usia Dini	31,472	39	,000	23,6750	22,153 25,197

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai t hitung sebesar 31,472, yang lebih besar dari 1,686. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini, karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk memperkuat hasil tersebut, analisis lebih lanjut dilakukan dengan melihat koefisien regresi menggunakan software IBM SPSS versi 26. Berikut adalah output regresi linear sederhana dari SPSS.

Tabel 9. Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1 Regression	518,302	1	518,302	36,374	,000 ^b	
Residual	541,473	38	14,249			
Total	1059,775	39				
a. Dependent Variable: Perilaku Agresif Anak Usia Dini						
b. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Gawai						

Berdasarkan output di atas diketahui nilai sig. seluruh item variabel x sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain gawai (X) terhadap perilaku agresif anak usia dini (Y) atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 10. Model Summary Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,699 ^a	,489	,476	3,775
a. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Gawai				

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai pengaruh R yaitu sebesar 0,699. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,489 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Intensitas Bermain Gawai) terhadap variabel terikat (Perilaku Agresif Anak Usia Dini) adalah sebesar 48,9 %. Intensitas bermain gawai pada anak usia dini merujuk pada frekuensi dan durasi penggunaan perangkat digital, yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif.

Di satu sisi, penggunaan gawai secara tepat dapat meningkatkan pola pikir, kreativitas, dan kecerdasan anak melalui aplikasi edukatif dan permainan yang merangsang perkembangan otak, terutama jika digunakan di bawah pengawasan orang tua [23].

Penggunaan berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti keterlambatan bahasa, gangguan tidur, menurunnya interaksi sosial, hingga masalah konsentrasi akibat paparan radiasi dan konten yang tidak sesuai. Nikmah & Lubis menyarankan frekuensi penggunaan gawai pada anak usia dini hanya 1–3 hari per minggu dengan durasi maksimal 2 jam per hari [24], sejalan dengan rekomendasi Strasburger yang menetapkan batas waktu layar maksimal satu jam per hari [25]. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau perkembangan teknologi dan penggunaan gawai anak guna mencegah dampak buruk terhadap kesehatan fisik dan psikologis mereka, khususnya anak usia dini [26] [27]. Hal tersebut berhubungan dengan pernyataan menurut Horrigan tentang intensitas bermain gawai mengacu pada lama waktu (durasi) dan frekuensi individu dalam menggunakan gawai untuk bermain, seperti bermain game dan menonton video [28][29][30].

Kurangnya perhatian dan batasan waktu penggunaan gawai pada anak sering disebabkan oleh kesibukan orang tua. Di perumahan, anak-anak jarang bermain bersama, sementara di perkampungan masih ada interaksi meski sering disertai penggunaan handphone. Anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung mengabaikan lingkungan sekitar, enggan beraktivitas, dan kurang berinteraksi, yang akhirnya menghambat perkembangan sosial mereka [31]. Walaupun demikian, terdapat hal baik pada penggunaan gawai untuk anak usia dini. Seperti pernyataan dari Pradona & Qarni penggunaan gawai pada anak tidak selalu berdampak negatif. Di bawah pengawasan orang tua, gawai dapat memberikan manfaat seperti mendukung belajar online, menulis, mewarnai, menambah pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan otak kanan [32].

Intensitas penggunaan gawai berbeda antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki cenderung bermain game aksi atau strategi yang kompetitif, berisiko memicu perilaku agresif jika tidak diawasi. Sementara itu, anak perempuan lebih sering menggunakan gawai untuk aktivitas sosial dan rekreatif seperti menonton video atau bermain game simulasi. Namun, tanpa kontrol, keduanya tetap berisiko mengalami dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan emosional, dan kurangnya interaksi sosial langsung. Hal tersebut sama dengan pernyataan dari Aulya kemudahan anak dalam mengakses media informasi dan teknologi menjadikan anak malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam gawai tersebut [26].

Perilaku agresif pada anak usia dini adalah bentuk ekspresi emosi melalui tindakan fisik atau verbal yang merugikan diri sendiri, orang lain, atau lingkungan. Contohnya seperti memukul, berteriak, atau berkata kasar. Hal tersebut ada hubungannya dengan pernyataan dari Iftaqul Janah & Diana anak sulit mengontrol perilaku cenderung menunjukkan perilaku agresif fisik dan verbal saat diganggu dalam bermain gawai, terutama setelah durasi penggunaan yang lama. Jika tidak ditangani, agresivitas ini dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak, seperti

kesulitan dalam membangun hubungan dan mengelola emosi di masa depan [33]. Penelitian Sari menunjukkan bahwa penggunaan gawai tanpa pengawasan orang tua dapat mengganggu komunikasi antara orang tua dan anak usia lima hingga enam tahun. Perlu adanya batasan waktu penggunaan gawai [27]. Hal serupa juga disampaikan Arini, yang menyebutkan bahwa banyak orang tua menggunakan gawai sebagai cara instan mendidik anak tanpa pengawasan, terkadang agar anak diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Orang tua perlu memperhatikan hal ini agar anak tidak ketergantungan pada gawai dan lebih aktif dalam bermain [34]. Oleh karena itu, penggunaan media teknologi seperti gawai harus dibatasi dan diawasi oleh orang tua di mana saja tempatnya.

Anak laki-laki dan perempuan menunjukkan bentuk perilaku agresif yang berbeda; laki-laki cenderung agresif secara fisik, sedangkan perempuan lebih bersifat verbal dan emosional. Perbedaan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti biologis, pola asuh dalam keluarga, lingkungan sekolah, dan pengaruh media [35]. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyesuaikan pendekatan berdasarkan karakteristik anak, mengelola emosi mereka, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial dan emosional guna meminimalkan perilaku agresif sejak dini. [33].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan serta pemaparan penelitian dan pembahasan mengenai respons orang tua terhadap intensitas penggunaan gawai dan dampaknya pada perilaku agresif anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa penelitian "Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru" memiliki beberapa unsur kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku agresif pada anak usia dini di wilayah Kecamatan Lowokwaru, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian ini membedakan dua bentuk agresi, yaitu agresi fisik dan verbal, sehingga memberikan analisis yang lebih mendalam. Penggunaan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik berupa *One-Sample T-Test* dan regresi linier sederhana memperkuat temuan bahwa durasi dan frekuensi penggunaan gawai berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif anak. Kebaruan lainnya terletak pada keterlibatan orang tua sebagai responden utama dalam pengisian kuesioner, yang memungkinkan diperolehnya data primer yang akurat mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan gawai. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan kontribusi ilmiah yang penting terkait urgensi pengawasan dan pembatasan waktu penggunaan gawai pada anak usia dini.

PENGHARGAAN

Peneliti menghaturkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing penelitian yakni Bapak Akhmad Mukhlis, Ibu NurLaeli Fitriah dan Ibu Imro'atul Hayyu Erfantinni yang

telah bersedia membimbing dan memberikan bantuan kepada peneliti selama penelitian, sesuai dengan arahan dari program studi pendidikan islam anak usia dini, fakultas tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

REFERENSI

- [1] K. W. Nugroho, "Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona," *kumparan.com*, 2020. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur>
- [2] L. Rizkinaswara, "Kenali Batasan Usia Penggunaan Internet pada Anak – Ditjen Aptika," *Sisternet.*, 2019. #sisternet: Kenali Batasan Usia Penggunaan Internet pada Anak – Ditjen Aptika
- [3] T. Sutarsih, D. Apresziyanti, H. Wulandari, and A. N. Hasyiyati, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020," in *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*, 2020. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2021/10/11/e03aca1e6ae93396ee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2020.html>
- [4] T. Sutarsih, V. C. Wulandari, R. Untari, A. L. Kusumatriana, and A. N. Hasyiyati, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021," in *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*, 2021. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- [5] T. Sutarsih and K. Maharani, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022," in *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*, 2022. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html>
- [6] M. Silviliyana, K. D. Ramadani, R. Sulistyowati, N. R. Sari, and G. Anggraeni, *PROFIL ANAK USIA DINI 2023*. 2023. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/12/12/e9b0a9a0adcffefb137e0d0d/profil-anak-usia-dini-2023.html>
- [7] Y. Rismala, Aguswan, D. E. Priyantoro, and Suryadi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *El-Athfal J. Kaji. Ilmu Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 01, pp. 46–55, Dec. 2021, doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.
- [8] S. A. Berutu, "Menteri PPPA: Peran Orang Tua Tak Bisa Diganti Teknologi Secanggih Apa Pun," *Detik.com*, 2021. <https://news.detik.com/berita/d-5510066/menteri-pppa-peran-orang-tua-tak-bisa-diganti-teknologi-secanggih-apa-pun>
- [9] Soloposstyle, "Menteri PPPA Ingatkan Peran Orang Tua Tidak Tergantikan oleh Teknologi! - Solopos.com | Panduan Informasi dan Inspirasi," *NewsWire*, 2021. <https://lifestyle.espos.id/menteri-pppa-ingatkan-peran-orang-tua-tidak-tergantikan-oleh-teknologi-1115773>
- [10] I. J. Fatimah and C. Widyasari, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Gembira terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2025. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/cgi/users/login?target=https%3A%2F%2Feprints.ums.ac.id%2Fid%2Fprint%2F133075>
- [11] M. Hasanah, "Effectiveness Group Counseling to Increase Learning Motivation Students," *Al-Ihath J. Bimbing. dan Konseling Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 103–109, Jul.

- 2024, doi: 10.53915/jbki.v4i2.535.
- [12] Ciaran Haughton, Mary Aiken, and Carly Cheevers, "Cyber Babies: The Impact of Emerging Technology on the Developing Infant," *J. Psychol. Res.*, vol. 5, no. 9, Sep. 2015, doi: 10.17265/2159-5542/2015.09.002.
- [13] R. Between, G. Usage, and D. O. F. Preschool, "Indonesian Journal of Global Health Research," *Indones. J. Glob. Heal. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 2903–2912, Nov. 2019, doi: 10.37287/ijghr.v2i4.250.
- [14] D. Ayuningtyas, "Hubungan Screen Time Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TK ABA Mujahidin Wonosari," 2023. [Online]. Available: <http://repository.stikeswirahusada.ac.id/id/eprint/360/3/File> 4. KP.19.01346_Dyah Ayuningtyas_Naskah Publikasi %28prodi S1%29.pdf
- [15] K. Kesehatan, *Buku pintar untuk awam: lindungi penglihatan akibat paparan gawai berlebihan*. 2021. [Online]. Available: https://digilib.poltekkes-tanjungpinang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7400&keywords=
- [16] A. Joshi and T. Hinkley, "Too much time on screens? Screen time effects and guidelines for children and young people | Australian Institute of Family Studies," *Australian Institute of Family Studies*, 2021. <https://aifs.gov.au/resources/short-articles/too-much-time-screens>
- [17] A. A. of C. and A. Psychiatry, "Screen Time and Children," <https://www.aacap.org/>, 2020. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx
- [18] A. H. Hidayat, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua," *J. Al-Irsyad J. Bimbing. Konseling Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 317–334, Jan. 2023, doi: 10.24952/bki.v4i2.6534.
- [19] Neurohealth, "Screen Dependency Disorder: Effects of Screen Addiction," *Neurohealth*, 2024. <https://nhahealth.com/screen-dependency-disorder-the-effects-of-screen-time-addiction/>
- [20] A. Petersen, "Is Your Child a Digital Addict? Here's What You Can Do," *The New York Times*, 2020. <https://www.nytimes.com/2020/04/15/parenting/big-kid/child-screen-addiction.html>
- [21] R. Pardede and S. Watini, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 4728–4735, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- [22] S. Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021. [Online]. Available: <file:///C:/Users/HP/Downloads/13277-27315-1-SM.pdf>
- [23] T. Kartika, A. I. Mutiudin, and L. Marlina, "Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun)," *J. Perawat Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 1002–1011, Aug. 2022, doi: 10.32584/jpi.v6i2.1160.
- [24] F. J. Nikmah and H. Lubis, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun)," *Psikoborneo J. Ilm. Psikol.*, vol. 9, no. 2, p. 417, Jun. 2021, doi: 10.30872/psikoborneo.v9i2.5982.
- [25] V. C. Strasburger, "Children, Adolescents, Obesity, and the Media," *Pediatrics*, vol. 128, no. 1, pp. 201–208, Jul. 2011, doi: 10.1542/peds.2011-1066.
- [26] Y. Aulya, S. Suprihatin, and R. Arantika, "Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019," *J. Kebidanan Malahayati*, vol. 6, no. 4, pp.

- 427–434, Oct. 2020, doi: 10.33024/jkm.v6i4.2911.
- [27] W. Sari, H. Machmud, and L. Anhusadar, "Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 73–83, Mar. 2024, doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.
 - [28] E. Hargittai, "Potential Biases in Big Data: Omitted Voices on Social Media," *Soc. Sci. Comput. Rev.*, vol. 38, no. 1, pp. 10–24, Feb. 2020, doi: 10.1177/0894439318788322.
 - [29] A. Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional," *Psikoborneo J. Ilm. Psikol.*, vol. 8, no. 1, p. 40, Mar. 2020, doi: 10.30872/psikoborneo.v8i1.4856.
 - [30] A. Imasria Wahyuliarmy and C. Ayu Kumala Sari, "Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial," *IDEA J. Psikol.*, vol. 5, no. 2, pp. 100–114, Oct. 2021, doi: 10.32492/idea.v5i2.5204.
 - [31] Vivi Syofia Sapardi, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia," *MENARA Ilmu*, vol. 12, no. 80, pp. 137–145, 2018, [Online]. Available: <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>
 - [32] S. Pradona and W. Qarni, "Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 460–469, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.248.
 - [33] A. Iftaqul Janah and R. Diana, "Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 6, no. 1, pp. 21–28, Mar. 2023, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365.
 - [34] L. Arini, N. R. Rizqi, and Y. N. Harahap, "Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak," *JALIYE J. Abdimas, Loyal. dan Edukasi*, vol. 1, no. 1, pp. 8–13, Jun. 2022, doi: 10.47662/jaliye.v1i1.247.
 - [35] Y. P. Tola, "Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Lihat dari Pola Asuh Orang Tua," *J. Buah Hati*, vol. 5, no. 1, pp. 1–13, 2018, doi: 10.46244/buahhati.v5i1.562.