

**Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia
Dini di Kecamatan Lowokwaru**

SKRIPSI



Oleh:

Wardatus Sholihah

NIM.210105110003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia
Dini di Kecamatan Lowokwaru**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Wardatus Sholihah

NIM.210105110003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak
Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru

SKRIPSI

Oleh

WARDATUS SHOLIAH

NIM : 210105110003

Telah Disetujui Pada Tanggal 17 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak
Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru

SKRIPSI

Oleh

WARDATUS SHOLIAH

NIM : 210105110003

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(S.Pd)

Pada 26 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji:

- 1 Penguji Utama
Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP : 197410162009012003
- 2 Ketua Sidang
Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd
199203092023212049
- 3 Sekretaris Sidang
Akhmad Mukhlis, MA
198502012015031003

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110003
Nama : WARDATUS SHOLIHAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di KB-TK Surya Buana

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	15 Juni 2024	Mengirimkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian dan ingin mengetahui kesalahan atau usulan dari bapak mengenai judul saya dan ingin mengetahui dalam hal wawancara jika saya mewawancarai 3 orang guru dan orangtua apakah sudah cukup	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	25 Juni 2024	Mengirimkan revisi Bab I	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	10 Juli 2024	Mengumpulkan BAB II dan revisi BAB I	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	12 Juli 2024	Mengumpulkan revisi BAB I dan BAB II	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	29 Juli 2024	Mengumpulkan bab 3 serta revisi bab 1 dan bab 2	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	8 Agustus 2024	Mengumpulkan revisi BAB I, BAB II dan BAB III	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	26 Desember 2024	Pengumpulan bab 4 dan bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	26 Desember 2024	Pengumpulan bab 1 sampai bab 5	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	18 Januari 2025	mengumpulkan revisi bab 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

10	25 Januari 2025	mengumpulkan revisi bab 4 lagi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	5 Februari 2025	mengumpulkan revisi bab 4 lagi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	11 Februari 2025	revisi bab 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	12 Februari 2025	revisi bab 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	17 Februari 2025	revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 17 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Akhmad Mukhlis, MA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wardatus Sholihah

NIM : 210105110003

Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai
Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini
Di Kecamatan Lowokwaru

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 18 Februari 2025

Pembuat Pernyataan



Wardatus Sholihah

NIM. 210105110003

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : WARDATUS SHOLIHAH
NIM : 210105110003
Konsentrasi : Perkembangan Sosial dan Emosional
Judul Skripsi : **Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
24%	11%	8%	5%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Februari 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas berkat dan petunjuk-Nya yang tak terhingga, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tak lupa, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan dan sumber inspirasi bagi umat Islam.

Skripsi berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru" ini ditulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu, penulisan skripsi ini juga bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Kepada ayah tercinta penulis, yaitu Djoko Santoso yang menjadi panutan penulis sejak kecil untuk menjadi perempuan berpendidikan dan selalu mendoakan putri kecilnya untuk menjadi perempuan yang bertanggung jawab atas pilihannya. Tidak henti-hentinya penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah menjadikan penulis sebagai anak dari ayah yang hebat, dari perjuangan dan tentunya doa beliau penulis mampu berada pada titik ini.
5. Kepada ibu tercinta penulis, yaitu Ibu Siti Zunariyah penulis sampaikan beribu terima kasih telah mendidik, mendukung setiap proses yang penulis lakukan, memberikan cinta kasih serta doa yang tiada hentinya diberikan kepada semua anaknya. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberikan umur panjang, keselamatan dunia akhirat, kelancaran rezeki, memberikan kesehatan dan keberkahan dalam setiap langkah beliau. Penulis bersyukur karena telah lahir dari seorang ibu hebat mampu menjalani perannya menjadi ibu serta ayah di kehidupan penulis. Penulis menyadari tanpa doa dan dukungan beliau tidak mungkin penulis mampu berada pada titik ini.
6. Kakak penulis yang tercinta, Achmad Nafi' Arrijal dan Taqiyuddin Jamilus Shiyam yang tiada hentinya memberikan dukungan serta nasihat dengan penuh kesabaran kepada penulis.
7. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, M.A selaku dosen pembimbing penulis yang selalu sabar dalam membimbing penulis serta memberikan masukan maupun saran serta motivasi yang diberikan beliau sangat

membantu dalam proses penulisan proposal hingga laporan akhir skripsi ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

8. Kepada Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Kepada sahabat dan teman-teman tercinta, dari awal penulis menjadi mahasiswa baru hingga saat ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Berkat bantuan, dukungan, dan semangat yang kalian berikan selama masa perkuliahan, penulis mampu melewati berbagai tantangan dan rintangan. Penulis sangat bersyukur memiliki sahabat dan teman-teman yang tulus, baik hati, dan selalu siap membantu, terutama di saat-saat sulit. Semoga kebaikan kalian selalu dibalas dengan yang terbaik.

Malang, 18 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vii
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
المُلخَص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	9
B. Kajian Teori.....	12
1. Intensitas Bermain Gawai	12
2. Kecanduan Gawai	13
3. Dampak Bermain Gawai	17
4. Perilaku Agresif.....	19
5. Anak Usia Dini.....	22

C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Objek dan Subjek Penelitian	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian	26
E. Variabel Penelitian	27
F. Definisi Operasional.....	27
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	31
I. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Pengumpulan Data Penelitian.....	40
B. Pembahasan.....	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 4.1 Diagram Persentase Indikator Frekuensi.....	47
Gambar 4.2 Diagram Persentase Indikator Durasi.....	49
Gambar 4.3 Diagram Persentase Indikator Agresi Fisik.....	51
Gambar 4.4 Diagram Persentase Indikator Agresi Verbal	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kisi-Kisi Instrument Penelitian Intensitas Bermain Gawai terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru	30
Tabel 3.2: Uji Validitas Instrumen Untuk Non Responden Usia 4-6 tahun	33
Tabel 3.3: Uji Validitas Instrumen Untuk Responden Usia 2-6 tahun	36
Tabel 3.4: Uji Reliabilitas Instrumen Untuk Non Responden Usia 4-6 tahun	36
Tabel 3.5: Uji Reliabilitas Instrumen Untuk Responden Usia 2-6 tahun	36
Tabel 4.1: Data Hasil Survei Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini	41
Tabel 4.2: Uji Normalitas Shapiro Wilk	42
Tabel 4.3: Uji Homogenitas	42
Tabel 4.4: Uji Z Rata-Rata 2 Sampel	43
Tabel 4.5: Data Hasil Survei Tentang Intensitas Bermain Gawai	43
Tabel 4.6: Statistik Deskriptif Indikator Frekuensi	43
Tabel 4.7: Rumus Kategorisasi	46
Tabel 4.8: Kategorisasi Tingkat Indikator Frekuensi	46
Tabel 4.9: Statistik Deskriptif Indikator Durasi	48
Tabel 4.10: Kategorisasi Tingkat Indikator Durasi	48
Tabel 4.11: Data Hasil Survei Tentang Perilaku Agresif	43
Tabel 4.12: Statistik Deskriptif Indikator Agresi Fisik	49
Tabel 4.13: Kategorisasi Tingkat Indikator Agresi Fisik	51
Tabel 4.14: Statistik Deskriptif Indikator Agresi Verbal	52
Tabel 4.15: Kategorisasi Tingkat Indikator Agresi Verbal	53
Tabel 4.16: Uji T One Sample Test	54
Tabel 4.17: Uji Regresi Linear Sederhana	54
Tabel 4.18: Model Summary Regresi Linear Sederhana	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	75
Lampiran 2 Lembar Angket	77
Lampiran 3 Surat Izin Validator	84
Lampiran 4 Lembar Validasi	86
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 6 Data Angket Non Responden	97
Lampiran 7 Data Total Skor Angket <i>Non Sampel</i> Usia 4-6 tahun Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini.....	99
Lampiran 8 Data Non Sampel Variabel X (Intensitas Bermain Gawai)	100
Lampiran 9 Data Non Sampel Variabel Y (Perilaku Agresif Anak Usia Dini)	101
Lampiran 10 Data Angket Responden	102
Lampiran 11 Data Hasil Survei Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini.....	104
Lampiran 12 Data Sampel Variabel X (Intensitas Bermain Gawai)	106
Lampiran 13 Data Sampel Variabel Y (Perilaku Agresif Anak Usia Dini)	108
Lampiran 14 Data Responden Tentang Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini.....	109
Lampiran 15 Data Tingkat Persentase Responden.....	110

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Sholihah, Wardatus. 2025. *Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Akhmad Mukhlis, M.A

Seiring berjalannya waktu, gawai semakin umum digunakan dan bahkan menggantikan peran orang tua sebagai teman bermain anak. Hal ini menyebabkan perubahan yang tidak diinginkan, termasuk meningkatnya perilaku agresif anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian terdiri dari 40 anak usia 2-6 tahun yang berasal dari 3 sekolah di Kecamatan Lowokwaru. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Analisis data menggunakan uji hipotesis *One Sample T-Test* dan regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS serta menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui kategori dan persentase setiap responden.

Hasil narasi kuantitatif menyatakan bahwa intensitas bermain gawai pada anak usia dini berpengaruh terhadap munculnya perilaku agresif. Berdasarkan hasil uji hipotesis *One Sample T-Test* menunjukkan nilai t hitung 31,472 lebih besar dari t tabel 1,686 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti terdapat pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini. Sedangkan hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk seluruh item variabel x adalah 0,000, yang kurang dari 0,05, hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan penelitian memberikan petunjuk ilmiah bahwa intensitas bermain gawai harus mendapatkan perhatian khusus bagi setiap orang tua atau guru, mengingat intensitas bermain gawai menjadi salah satu prediktor perilaku agresif anak.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Gawai, Perilaku Agresif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Sholihah, Wardatus. 2025. The Influence of Gadget Playing Intensity on Aggressive Behavior in Early Childhood in Lowokwaru District.

Undergraduate Thesis, Early Childhood Islamic Education (PIAUD) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Akhmad Mukhlis, M.A.

Over time, gadgets have become increasingly common and even replaced parents' roles as children's playmates. This has led to undesirable changes, including an increase in children's aggressive behavior. This study aims to determine whether the intensity of gadget playing influences aggressive behavior in early childhood in Lowokwaru District. The research employed a quantitative approach using a survey method. The sample consisted of 40 children aged 2-6 years from three schools in Lowokwaru District. Data collection was carried out through questionnaires. Data analysis utilized hypothesis testing through the One Sample T-Test and simple linear regression with the assistance of SPSS software, as well as descriptive analysis to determine the category and percentage of each respondent.

The quantitative narrative results indicate that the intensity of gadget playing in early childhood affects the emergence of aggressive behavior. Based on the One Sample T-Test hypothesis test results, the calculated t-value of 31.472 is greater than the t-table value of 1.686, leading to the rejection of the null hypothesis (H₀) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a), which means that the intensity of gadget playing significantly influences aggressive behavior in early childhood. Meanwhile, the results of the simple linear regression test show that the significance value (sig.) for all variable x items is 0.000, which is less than 0.05, indicating that H₀ is rejected and H_a is accepted. The research findings provide scientific evidence that the intensity of gadget playing requires special attention from parents and teachers, as it is one of the predictors of aggressive behavior in children.

Keywords: Gadget Playing Intensity, Aggressive Behavior, Early Childhood

المخلص

الصّالحة، وردة . ٢٠٢٥. تأثير كثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية على السلوك العدواني للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في منطقة لوكوارو. أطروحة جامعية، برنامج دراسة تعليم الطفولة الإسلامية المبكرة (PIAUD)، كلية العلوم التربوية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الأطروحة: أحمد مخلص، ماجستير.

مع مرور الوقت، أصبحت الأجهزة الإلكترونية شائعة الاستخدام بشكل متزايد، بل وحلت محل دور الوالدين كرفيق لعب للأطفال. وقد أدى ذلك إلى تغييرات غير مرغوبة، بما في ذلك زيادة السلوك العدواني لدى الأطفال. يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير لكثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية على السلوك العدواني للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في منطقة لوكوارو. استخدم البحث منهجًا كميًا يعتمد على طريقة المسح. تكونت عينة الدراسة من ٤٠ طفلًا تتراوح أعمارهم بين ٢-٦ سنوات من ثلاث مدارس في منطقة لوكوارو. تم جمع البيانات من خلال استبيان. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار الفرضيات (One Sample T-Test) والانحدار الخطي البسيط بمساعدة برنامج SPSS، بالإضافة إلى التحليل الوصفي لمعرفة الفئات والنسب لكل مستجيب.

تشير نتائج التحليل الكمي إلى أن كثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة تؤثر على ظهور السلوك العدواني. بناءً على نتائج اختبار الفرضيات (One Sample T-Test)، تبين أن قيمة t المحسوبة ٤٧٢,٣١ أكبر من قيمة t الجدولية ٦٨٦,١، مما أدى إلى رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، مما يعني أن هناك تأثيرًا لكثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية على السلوك العدواني للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة. أما نتائج اختبار الانحدار الخطي البسيط، فقد أظهرت أن قيمة الدلالة (sig.) لجميع عناصر المتغير x كانت ٠,٠٠٠، وهي أقل من ٠,٠٥، مما يشير إلى رفض H_0 وقبول H_a . تقدم نتائج البحث دليلًا علميًا على أن كثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية يجب أن تحظى باهتمام خاص من قبل كل من الآباء والمعلمين، نظرًا لأنها تعد أحد العوامل المتوقعة للسلوك العدواني لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: كثافة استخدام الأجهزة الإلكترونية، السلوك العدواني، الطفولة المبكرة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia saat ini tidak bisa terlepas dari teknologi salah satunya yaitu gawai. Anak-anak dan orang dewasa menggunakan gawai sebagai alat komunikasi dan informasi yang didapatkan. Data menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan hampir 7 jam per hari menggunakan gawai (Nugroho, 2020). Hasil dari survei memperlihatkan bahwa 79% anak-anak usia dini menggunakan perangkat elektronik selain untuk tujuan belajar. Survei mengungkap 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. 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. (Rizkinaswara, 2019).

Selain itu, ada data persentase lain dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas 2020) 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 (Sutarsih dkk, 2020b). Meskipun tidak secara rinci membahas persentase penggunaan gawai pada anak usia dini, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas 2021) menyajikan data terkait. Salah satu temuan yang relevan adalah sekitar 18,30% anak usia dini di Indonesia yang telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir (Sutarsih dkk, 2021). Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas 2022), tercatat bahwa 33,44% anak usia dini di Indonesia menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Selain itu, 24,96% anak usia dini juga memiliki akses ke internet. Data ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari anak usia dini di Indonesia telah menggunakan handphone dan internet pada tahun 2022 (Sutarsih & Maharani, 2022). Pada tahun 2023, terlihat bahwa penggunaan handphone dan akses internet di kalangan anak usia dini bervariasi berdasarkan kelompok usia. Sekitar 25,5% anak usia 0-4 tahun menggunakan handphone, sementara pada kelompok usia 5-6 tahun, persentasenya meningkat menjadi 52,76%. Hal serupa juga terlihat pada akses internet, di mana 18,79% anak usia 0-4 tahun mengakses internet, dan 39,97% anak usia 5-6 tahun (Silviliyana dkk, 2023).

Perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi spesifik, seperti *smartphone*, dikenal sebagai gawai. Perkembangan teknologi terkini menghasilkan gawai dengan fitur dan kemampuan yang semakin canggih, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kegunaannya. Semakin hari semakin banyak model dan merek gawai yang bermunculan, dengan variasi kualitas dan bentuk yang menarik minat masyarakat. Meskipun memiliki fungsi yang sama, setiap gawai menawarkan fasilitas yang berbeda-beda (Rismala dkk, 2021).

Data yang terkumpul memunculkan kekhawatiran umum mengenai perubahan peran orang tua sebagai teman bermain utama bagi anak-anak mereka. Kekhawatiran ini juga telah disuarakan oleh berbagai pihak, termasuk

Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak melalui berbagai media (Detiknews, 2021; Soloposstyle, 2021)

Saat ini, peran orang tua sebagai teman bermain anak seringkali digantikan oleh gawai. Padahal, masa usia dini merupakan periode penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis. Pada masa ini, anak-anak membutuhkan banyak aktivitas fisik untuk menunjang perkembangan tubuhnya. Jika anak-anak hanya fokus bermain gadget di masa kecil, dikhawatirkan perkembangan sosial mereka akan terhambat (Hasanah, 2019).

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 Rizaty (2023) 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.

Penelitian yang dilakukan Haughton, dkk. (2015) 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.

Ketika anak diperbolehkan untuk menggunakan gawai orang tua diharuskan memberikan batasan waktu. Lamanya waktu yang digunakan untuk menonton melalui berbagai media dinamakan *screen time* (Ayuningtyas, 2023). Kementerian Kesehatan (2021) menjelaskan waktu layar (*screen time*) adalah durasi yang dihabiskan saat berinteraksi dengan perangkat elektronik, seperti televisi, komputer, video game, dan gawai. 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 (Kesehatan, 2021).

World Health Organization (WHO) maupun *American Academy of Pediatrics* sama-sama merekomendasikan untuk tidak memberikan waktu layar gawai sama sekali pada anak di bawah 2 tahun. Selain itu, mereka juga menyarankan untuk membatasi waktu layar kurang dari 1 jam per hari untuk anak usia 2-5 tahun. (Joshi & Hinkley, 2021). Untuk anak yang usia 5-17 tahun bahkan orang tua, sebenarnya waktu layar menggunakan gawai untuk reaksi ini diberi batasan sampai 2 jam saja tetapi tidak termasuk saat bekerja atau program pendidikan (Psychiatry, 2020; Joshi & Hinkley, 2021)

Studi lain yang dilakukan melalui polling di Channel News menunjukkan bahwa 47% orang tua mengamati anak-anak mereka menghabiskan sebagian besar waktunya terpaku pada layar komputer atau gawai. Anak-anak umumnya menghabiskan waktu mereka dengan menonton video di YouTube, bermain *game*, dan beberapa di antaranya menggunakan gawai untuk keperluan belajar. Disisi lain, 43% orang tua mengungkapkan kekhawatiran mereka atas ikatan emosional anak-anak dengan gawai. Hal ini ditunjukkan dengan mudahnya anak-anak menunjukkan perilaku agresif mereka seperti marah, bahkan menangis, ketika tidak diizinkan bermain gawai lagi. Selain itu, karena adanya gawai mengurangi sosialisasi anak untuk bermain bersama teman-temannya ditanah lapang yang menyebabkan anak sulit dan malu untuk berbicara dengan teman sebayanya ketika disekolah bahkan menyebabkan imajinasi yang belum seharusnya diketahui anak usia dini yang menyebabkan pemikirannya selalu berpikir negatif dan tidak baik karena telah mengetahui video yang tidak baik di lihat.

Hidayat (2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa tanda ketergantungan gadget pada anak dapat diamati, seperti tantrum (anak menunjukkan kemarahan dan kekecewaan yang berlebihan saat diminta

berhenti bermain gadget), penurunan respon komunikasi (anak tidak mau merespon saat orang tua atau orang lain memanggil saat sedang bermain gawai). Serta penurunan nilai akademis (pada anak usia dini, nilai akademisnya dapat menurun karena kehilangan minat pada materi pembelajaran).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh *Neurohealth* (2024) bahwa kecanduan layar pada anak dapat memicu berbagai masalah kesehatan, baik fisik maupun mental. Beberapa di antaranya adalah insomnia, nyeri punggung, perubahan berat badan, gangguan penglihatan, sakit kepala, kecemasan, ketidakjujuran, perasaan bersalah, dan kesendirian. Namun pada akhirnya, efek jangka panjang dari gejala-gejala ini bisa sama parahnya dengan kerusakan otak. Faktanya, berbagai penelitian tentang dampak kecanduan layar mengungkapkan bahwa area otak yang penting untuk fungsi kognitif dan sosial emosional, seperti lobus frontal, stratum, dan insula, dapat terpengaruh. Perubahan pada area ini dapat memengaruhi kemampuan anak dalam perencanaan, pengendalian diri, dan empati.

Berhubungan dengan suara, warna, dan pergerakan konten digital yang cepat dapat menjadikannya jauh lebih memikat dibandingkan dunia nyata sehingga jadi lebih sulit untuk dilepaskan, kata Dr. Berry. Interaktivitas menyentuh layar dan mewujudkan sesuatu sangat menarik bagi anak kecil. Anak-anak akan terus melakukannya, penelitian yang dilakukan di University of Washington terhadap 27 orang tua dengan anak usia 1-5 tahun menunjukkan bahwa masalah *screentime* seringkali menjadi pemicu konflik. Hampir semua (93%) orang tua mengakui bahwa anak mereka pernah mengamuk atau menolak saat harus berhenti bermain *gadget*, dan lebih dari sepertiga (37%) orang tua menyatakan bahwa situasi ini hampir selalu menyebabkan pertengkaran. Dr. Dimitri Christakis, M. D., M. P. H, direktur Pusat Kesehatan, Perilaku dan Perkembangan Anak dari *Seattle Children's Research Institute* menjelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan anak-anak kecil dalam mengatur emosi mereka (Petersen, 2020)

Menurut Pardede & Watini (2021) penggunaan gawai pada anak usia dini memiliki dampak ganda terhadap perkembangan sosial dan emosional

mereka, yakni sisi positif dan sisi negatif. Beberapa dampak positifnya antara lain adalah peningkatan pengetahuan dan kreativitas, serta perluasan jaringan pertemanan dan komunikasi. Namun, terdapat pula dampak negatif yang perlu diwaspadai, seperti gangguan kesehatan, masalah perkembangan emosi, risiko kejahatan, dan potensi pengaruh buruk dari konten yang tidak sesuai. Perkembangan sosial dan emosional merupakan proses berkelanjutan di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mengetahui atau memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi mereka, membangun hubungan yang sehat, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab. Perkembangan sosial emosional anak mencakup enam aspek utama yang saling berkaitan. Aspek-aspek tersebut adalah kesadaran diri (kemampuan mengenali dan memahami emosi diri sendiri), pengaturan diri (kemampuan mengelola emosi dan perilaku), motivasi (kemampuan menetapkan tujuan dan meraihnya), empati (kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain), keterampilan sosial (kemampuan berinteraksi positif dan membangun hubungan sehat), serta keterampilan membuat keputusan (kemampuan membuat pilihan bertanggung jawab). Oleh karena itu, pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak sangat penting. Tujuannya adalah untuk mencegah anak kecanduan gawai, memastikan mereka tetap berinteraksi sosial dengan baik, dan mampu mengendalikan emosi secara mandiri.

Perkembangan sosial emosional memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan individu, membantu mereka membangun hubungan yang sehat, mengatasi stres, dan mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, juga untuk kehidupan akademis seperti membantu individu belajar lebih efektif, berkolaborasi dengan orang lain, dan menyelesaikan masalah. Bahkan Kehidupan profesional seperti membantu individu bekerja secara efektif dalam tim, berkomunikasi dengan jelas, dan menyelesaikan konflik.

Berbagai penelitian telah mengemukakan beragam pengaruh, baik positif maupun negatif dari ketergantungan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Untuk mengembangkan agar informasi semakin

berkembang peneliti akan menyelidiki lebih jelas lagi apa saja yang menyebabkan anak sangat sulit untuk lepas dari gawai dan bagaimana perkembangan sosial dan emosional berupa perilaku agresif anak. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan kajian mendalam mengenai "Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru".

Alasan peneliti mengambil penelitian di sekolah ini adalah berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan peneliti disalah satu sekolah yang bernama KB-TK Surya Buana selama tiga bulan. Pada saat pra observasi berlangsung peneliti menemukan seorang siswa perempuan 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. Peneliti ingin melakukan pemahaman lebih dalam mengenai pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif Anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan orang lain. Manfaat tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat mengingatkan orang tua untuk memberikan batasan waktu ketika memperbolehkan anak menggunakan gawai sehingga dapat menjadi salah satu bentuk upaya pencegahan terjadinya ketergantungan anak ketika menggunakan gawai yang menyebabkan sulitnya bersosialisasi dengan orang lain bahkan berperilaku agresif yang merugikan orang lain.
- b. Adapun manfaat bagi bidang pendidikan adalah sebagai referensi atau wawasan tambahan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terbaru yang topiknya sama

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan informasi kepada orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pembatasan waktu saat anak diperbolehkan untuk menggunakan gawai.
- b. Dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Yang Relevan

Setiap penelitian pasti ada persamaan dan perbedaan antara satu sama lainnya. Hal ini yang menunjukkan bahwa penelitian ini masih relevan untuk dilakukan. Selain itu, penelitian ini disebabkan karena belum adanya penelitian yang serupa atau bisa menjadi bentuk pengembangan dari penelitian sebelumnya. Berikut adalah ulasan mengenai relevansi penelitian ini.

Hasil penelitian dari jurnal *Pengaruh Menonton Film Kartun Action Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini 5-6 Tahun* menemukan bahwa menonton film kartun action berkontribusi terhadap 19,4% perilaku agresif yang diamati pada anak-anak prasekolah di TK Taman PAUD Doa Ibu. Perilaku agresif tersebut meliputi berkelahian, menendang, memukul, merebut mainan, dan melempar barang. (Khotimah Shobiroh & Yusri Bactiar, 2019). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada alat elektronik yang digunakan. Peneliti terdahulu fokus membahas tentang seringnya anak menonton televisi tanpa ada batasan waktu untuk anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada penggunaan gawai untuk anak usia dini yang dilakukan di 3 sekolah yaitu TK Surya Buana, TK Muslimat NU 31 dan TK Muslimat NU 21. Selain itu pendekatan metode penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan juga berbeda. Peneliti terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis survei. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tujuan penelitian yaitu sama-sama ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh alat elektronik terhadap perilaku agresif dan pembahasan yang sama tentang perilaku agresif.

Hasil penelitian dari jurnal *Bermain Aplikasi Gadget Berhubungan Dengan Keterlambatan Perkembangan Bicara Dan Bahasa Pada Balita* menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh peneliti bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat interaksi sosial anak. Hal ini

dikarenakan interaksi langsung dengan orang lain merupakan tahap penting dalam pembelajaran komunikasi, yang secara signifikan memengaruhi perkembangan bicara dan bahasa pada balita. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat memicu kecenderungan anak untuk malas beraktivitas dan kurang peka terhadap lingkungan. Hal ini berakibat besar pada perkembangan sosialisasi dan kemandirian anak, yang pada akhirnya dapat berujung pada keterlambatan bicara dan bahasa (Suryawan & Merijanti, 2021). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tujuannya. Peneliti terdahulu bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain gawai terhadap keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa pada balita di empat TK Kelurahan Tomang Jakarta Barat sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di 3 lokasi yaitu TK Surya Buana, TK Muslimat NU 31 dan TK Muslimat NU 21. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada bagian pembahasan alat elektronik yang digunakan anak yaitu gawai.

Hasil penelitian dari jurnal *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget, Pola Asuh dan Pengawasan Orang Tua dengan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto* mengungkapkan bahwa pola asuh otoriter yang diterapkan oleh mayoritas orang tua di TK tersebut berhubungan dengan tingkat kecanduan gawai yang rendah pada anak-anak. Hal ini diduga karena pola asuh otoriter yang cenderung mengontrol perilaku anak. Anak-anak harus mendengarkan dan mematuhi orang tua mereka. Hukuman fisik sering kali merupakan akibat dari pelanggaran. Sedangkan beberapa responden menunjukkan tingkat kecanduan gawai yang tinggi karena beberapa faktor, antara lain pemberian gawai sebagai penenang saat anak menangis atau sebagai pengganti perhatian orang tua. (Asrianti dkk, 2024). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis penelitian. Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian observasional korelasi dengan pendekatan *cross-sectional* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian

kuantitatif dengan pendekatan survei. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada urgensi pola asuh orangtua dalam pembatasan waktu anak menggunakan gawai.

Hasil penelitian dari jurnal *Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini* menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh peneliti bahwa aktivitas *screen time*, terutama yang berlebihan, dapat memengaruhi perkembangan anak usia dini secara signifikan, baik dari segi kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun sosial emosional. Oleh karena itu, peran serta orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran anak. (Manfaatin & Aulia, 2024). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pembahasan tentang perkembangan anak usia dini. Peneliti terdahulu meneliti lima perkembangan anak usia seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus meneliti pada perkembangan sosial emosional anak berupa perilaku agresif yang sering dilakukan anak jika sering menggunakan gawai tanpa ada batasan waktu. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pembahasan mengenai macam-macam *screen time* sesuai usia dan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan menjaga anak saat diperbolehkan bermain gawai.

Hasil penelitian dari jurnal *Guru Paud Di Era Digital* menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh peneliti bahwa anak-anak sekarang dapat dengan mudah mengakses berbagai tontonan dan informasi. Anak-anak akan lebih rentan oleh pengamatan. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan gadget berkembang sangat cepat dan memiliki efek positif dan negatif. Anak-anak sekarang menggunakan perangkat elektronik hanya untuk bermain game dan mencari informasi di internet, tanpa menyadari bahaya yang menyertai perangkat tersebut, termasuk konten pornografi. Anak usia dini di era digital memiliki karakter yang tidak sesuai dengan usianya. Menirukan kalimat-kalimat yang belum pantas untuk diucapkan oleh anak seusia mereka. Hal ini

perlu diperhatikan oleh seorang guru ketika anak beraktivitas disekolah agar anak tidak terbiasa melakukan perilaku agresif dan mengucapkan kata-kata yang tidak baik (Lubis dkk, 2023). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Peneliti terdahulu hanya menggunakan guru sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan guru, orang tua dan anak sebagai subjek penelitian. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya sama-sama membahas dampak positif dan negatif bermain gawai.

B. Kajian Teori

1. Intensitas Bermain Gawai

Gawai atau perangkat elektronik yang telah berkembang pesat seperti *smartphone*, tablet, laptop, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia di zaman modern. Penggunaan gawai memberikan berbagai manfaat seperti memudahkan mendapatkan informasi terbaru, memudahkan berkomunikasi kapanpun dan dimanapun tempatnya, memberikan banyak hiburan yang menarik serta bermanfaat dalam hal edukasi atau pembelajaran. Namun disisi lain penggunaan gawai yang berlebihan, khususnya untuk bermain dapat menimbulkan dampak negatif. Intensitas bermain gawai yang tinggi dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mental dan sosial individu.

Menurut Horrigan (2000) Intensitas bermain gawai dapat diukur melalui dua aspek, yaitu durasi dan frekuensi. Durasi mengacu pada lama waktu yang dihabiskan untuk bermain gawai, misalnya dalam satuan jam atau hari, sedangkan frekuensi menunjukkan seberapa sering seseorang bermain gawai, misalnya beberapa kali dalam sehari atau minggu. (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021);(Apriliyani, 2020). Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, mengontrol, dan memperhatikan setiap aktivitas anak, terutama saat menggunakan gawai (Jayadi dkk, 2021).

Penggunaan teknologi gawai, seperti *smartphone*, saat ini tidak mengenal umur seseorang. Penggunaan perangkat elektronik, seperti telepon seluler dan internet, semakin umum di kalangan anak usia dini di Indonesia. Dalam tiga bulan terakhir, 29% anak usia dini dilaporkan menggunakan telepon seluler, dengan rincian 3,5% bayi di bawah satu tahun, 25,9% anak balita usia 1-4 tahun, dan 47,7% anak prasekolah usia 5-6 tahun. Akses internet juga meningkat, terutama pada anak prasekolah (20,1%), dibandingkan anak balita (10,7%) dan bayi (0,9%). Namun, penggunaan komputer relatif rendah, hanya 0-1% pada kelompok usia ini (Sutarsih dkk, 2020a).

Rahmadani, dkk. (2018) menyatakan hasil penelitian yang dilakukan Andrew peneliti dari University of Oxford bahwa durasi yang ideal untuk melakukan aktivitas online adalah selama 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini bahwa remaja tak hanya memiliki kemampuan dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Diatas 4 jam 17 menit baru gadget dianggap mengganggu kinerja otak remaja.

Oleh karena itu, perlunya pengawasan orang tua saat anak diperbolehkan bermain gawai dan jangan biarkan juga anak bermain gawai dalam keadaan tertidur, lampu mati karena dapat mengganggu kesehatan mata dan mengganggu kinerja otak. Selain itu, sisakan waktu luang untuk bermain bersama anak agar anak tidak terlalu senang untuk bermain gawai.

2. Kecanduan Gawai

Kecanduan gawai adalah salah satu bentuk kecanduan teknologi. Griffiths (2011) menjelaskan bahwa kecanduan teknologi adalah salah satu jenis kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin dan bersifat non kimia (Lin dkk, 2016). Seseorang yang kecanduan gawai pasti sangat sulit untuk tidak menggunakan gawai walaupun hanya 1 jam. Mereka sudah beranggapan bahwa gawai sebagai teman bermainnya sehingga orang yang kecanduan gawai menjadi malas dan tidak suka berinteraksi bersama teman-teman sebayanya karena memilih untuk

bermain gawai didalam rumah (Firdaus & Azharona Susanti, 2024).
Kriteria diagnostik untuk kecanduan gawai

Kecanduan gawai hampir sama dengan kecanduan internet karena semua gawai pasti memerlukan akses internet yang digunakan untuk bermain game online, menonton film online dan lain-lain. Istilah kecanduan internet pertama kali diperkenalkan oleh Kimberly Young. Young memprediksikan bahwa orang yang kecanduan internet tidak hanya orang yang mahir dalam menggunakan teknologi, tetapi juga terjadi pada seluruh populasi didunia. Menurut Young dalam Setiawati & Fithriyah, (2020) mengkategorikan kecanduan internet dengan 5 tipe:

a. *Cyber Sexual Addiction*

Kecanduan *Cyber Sexual* dapat digambarkan dengan melihat konten pornografi atau berbicara secara seksual dengan dua atau lebih orang di internet adalah salah satu contoh kecanduan *cyber seksual*. aktivitas seksual, seperti masturbasi (menyentuh alat kelamin atau area sensitive lainnya) atau aktivitas berbau seksual lainnya. Di internet, konten seksual mudah ditemukan dan dapat diakses dengan berbagai cara. Kehidupan seseorang menjadi terganggu jika mereka menjadi kecanduan *cyber seksual* karena dapat mengakses konten seksual secara online. Hal ini harus benar-benar diperhatikan oleh orang tua karena jika anak usia dini terbiasa melihat maka anak akan mempraktekkan secara langsung apa yang telah dilihat. Namun, tidak semua aktivitas seksual di internet berdampak buruk pada penggunaannya. Hampir 80% aktivitas seksual yang dilakukan secara online bertujuan untuk rekreasi dan tidak menyebabkan masalah yang signifikan.

b. *Cyber Relationship Addiction*

Internet memungkinkan hubungan sosial virtual melalui situs jejaring sosial, di mana individu dapat berinteraksi dengan teman, membuat profil publik, dan bertemu dengan orang lain yang memiliki hobi yang sama. Komunikasi sosial di kehidupan nyata dikompensasi

oleh jejaring sosial untuk kebutuhan dasar. Banyak organisasi mengatakan bahwa kecanduan jejaring sosial adalah masalah yang paling umum di kalangan remaja. Turel dan Serenko memberikan penjelasan teoritis tentang bagaimana jejaring sosial muncul. Model pertama adalah model perilaku kognitif yang menekankan jejaring sosial abnormal yang muncul dari kognitif maladaptif dan diperkuat oleh lingkungan. Model kedua adalah keterampilan sosial, di mana pengguna jejaring sosial menghadapi kesulitan untuk menunjukkan diri dan merasa nyaman dengan komunikasi virtual dibandingkan dengan interaksi secara langsung. Model ketiga adalah sosiokognitif, di mana ekspektasi hasil positif dikombinasikan dengan efikasi diri internet dan ekspektasi hasil buruk dikombinasikan.

c. *Net Compulsion*

Judi adalah aktivitas yang populer di berbagai budaya. Karena karakteristik yang sama, gangguan ini dimasukkan ke dalam bab tentang penggunaan narkoba dalam DSM-5 (Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental edisi 5) tingkat komorbiditas yang tinggi, gejala yang tampak, dan tumpang tindih fisiologis yang konsisten. Gangguan judi ini biasanya muncul pada masa remaja awal atau dewasa muda, dan pada laki-laki dapat muncul lebih awal. Dengan menggunakan internet, perjudian dari jarak jauh (seperti bermain di internet, di ponsel, atau di televisi) menjadi lebih mudah dan dapat diakses di seluruh dunia. Lotre online dan kasino online adalah situs perjudian internet yang paling terkenal. Griffith berpendapat bahwa kecanduan judi berbeda dari kecanduan internet karena dalam kasus pertama, internet berfungsi sebagai fasilitas untuk melakukan perjudian. Jangan sampai anak usia dini mengetahui permainan judi online karena sifat anak usia dini yang suka mencoba hal-hal baru pasti akan tertarik jika mengetahui dan menyebabkan anak menjadi terbiasa dan suka memainkannya.

d. *Information Overload*

Kecanduan mesin pencari untuk mengumpulkan informasi disebut sebagai *information overload*. Kecanduan surfing adalah bagian integral dari subtipe lain (seperti kecanduan seks online dan menyimpan foto pornografi). Jenis perilaku kompulsi telah muncul di Internet global, termasuk penggunaan mesin pencarian data yang berlebihan. Kecanduan ini termasuk kondisi patologi umum, yang merujuk pada perilaku yang tidak bisa keluar dari ranah internet seperti chat room, browsing, atau email. Penggunaan internet secara patologi, misalnya, menghabiskan terlalu banyak waktu di chat room dan tidak memiliki tujuan apa pun. Orang dapat menghabiskan sebagian besar waktu dengan papan buletin atau memeriksa email beberapa kali sehari.

e. *Computer Addiction (Pathological Computer Game Playing)*

Game video terbagi menjadi dua kategori: online dan offline. Game offline biasanya dimainkan satu orang dan memiliki awal dan akhir yang jelas. Tujuan utama dari sebagian besar permainan dilakukan oleh para pemain sendiri. Sebaliknya, pemain game online memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara langsung dengan satu sama lain dan bekerja sama atau bersaing satu sama lain. Dalam permainan online, Anda dapat mencapai beberapa tujuan secara mandiri atau dalam kelompok. Karena game online mudah diakses untuk orang dari semua usia, jenis kelamin, dan budaya, partisipasi dalam game online telah meningkat sejak awal kemunculannya pada tahun 1990. Karena perasaan puas dan menyenangkan yang mereka alami saat bermain game online, pemain offline dapat menghabiskan lebih banyak waktu bermain dari pada pemain online.

Setelah mengetahui macam-macam tipe kecanduan internet, orang tua dianjurkan untuk menemani anak ketika sedang bermain gawai karena bahaya jika anak masuk ke dalam salah satu tipe tersebut. Dimana jika

dilihat penjelasan dari 5 tipe tersebut sudah berada pada jenjang usia orang dewasa.

3. Dampak Bermain Gawai

Pada era digital, menghindari penggunaan gawai semakin sulit. Ada banyak orang tua yang memberikan gawai kepada anak-anak untuk menghindari kebingungan jika anak sedang rewel, cukup memberi mereka gawai dan membiarkan mereka menggunakannya sendiri, biasanya untuk menonton video atau bermain permainan (Mukhlis, 2022). Hal ini yang menyebabkan anak tidak bisa terlepas dari penggunaan gawai karena kebanyakan orang tua tidak memperhatikan batasan waktu yang tepat untuk anak (Bali dkk, 2022).

Kurangnya perhatian dari orang tua saat memperbolehkan anak bermain gawai akan berdampak pada perkembangan sosial dan emosional. Kebanyakan orang tua yang merasa kesulitan dalam menjaga dan mendidik anak salah dalam memilih jalan keluar yaitu memberikan gawai secara langsung yang menyebabkan anak jarang bermain bersama dengan kedua orang tuanya dan jarang untuk berkomunikasi dengan orang tua. Bahkan terkadang membuat anak sulit untuk mengendalikan perilaku agresif ketika tidak diperbolehkan untuk bermain gawai.

Kartika, dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget saat ini pada anak memiliki dampak positif, di antaranya, meningkatkan pola pikir, mengatur kreativitas, dan kecerdasannya melalui aplikasi pendidikan belajar, pengembangan strategi permainan, dan peningkatan kemampuan perkembangan otak kanan anak saat digunakan di bawah pengawasan orang tua. Penggunaan gadget tidak hanya memiliki dampak positif, tetapi juga akan memiliki dampak negatif bagi anak-anak tertentu seperti pengaruh radiasi yang dapat merusak sistem saraf, menyebabkan masalah konsentrasi, gangguan tidur, dan mengurangi daya aktif untuk berinteraksi yang menyebabkan anak menjadi individual (Chusna, 2017). Anak-anak yang sering menggunakan gadget seringkali lupa dengan lingkungan sekitar mereka dan lebih suka duduk diam dan fokus untuk bermain

gadget. Malas terlibat dalam aktivitas sehingga tidak memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan lingkungan, yang pada tentunya akan menghambat proses sosialisasi (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Banyaknya orang tua yang masih belum memahami tentang intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini yang membuat anak kecanduan dengan gawai karena tidak adanya batasan waktu yang diberikan oleh orang tua ketika sedang menggunakan gawai. Menurut Iftaql Janah & Diana (2023) ada beberapa dampak kecanduan gawai terhadap perilaku anak yaitu: 1) Perilaku emosi, ini dapat terjadi pada anak-anak yang sudah kecanduan gawai. Interaksi dengan gawai yang terlalu lama menyebabkan anak mudah emosi ketika berjauhan dengan internet, ini muncul jika anak berada di tempat yang sulit sinyal, tidak adanya wifi, dan baterai habis secara tiba-tiba saat sedang bermain. 2) Perilaku sosial, dampak gawai pada anak yang terasa paling nyata yaitu kurangnya kemampuan sosialisasi. Anak-anak yang senang bermain gawai biasanya tidak peduli lingkungan sekitar, karena itu tidak memahami prinsip-prinsip maupun etika bersosialisasi. 3) Perilaku kekerasan atau agresif adalah perilaku anak berubah sedikit demi sedikit tanpa disadari, mulai dari tantrum, senang berteriak, malas bergaul, kekerasan mulai dari yang ringan bahkan menjadi rutinitas atau kebiasaan yang sulit dihilangkan. 4) Perilaku malas dan obesitas, menurut penelitian para ahli dari University of Virginia, Amerika Serikat, siswa TK bermain gawai selama 1-3 jam setiap hari cenderung mengalami peningkatan resiko obesitas hingga 30%. Hal ini berpengaruh pada durasi waktu yang semakin lama ketika bermain gawai akibatnya semakin parah gangguan yang dialami anak (Widya, 2020). 5) Perilaku tidur dan belajar sambil tidur, penggunaan gawai yang berlebihan dapat mempengaruhi penurunan prestasi siswa. Ini dapat menyebabkan sulit tidur, tidak tidur berkualitas, mimpi buruk serta kelelahan saat bangun tidur

Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat dua dampak ketika anak diperbolehkan bermain gawai dan dampak bermain gawai tidak selalu

negatif ada juga dampak positifnya yaitu digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik agar anak lebih tertarik untuk belajar dan tidak bosan ketika sedang belajar. Untuk dampak negatif bermain gawai cukup banyak ada beberapa dampak yang harus diperhatikan kedua orang tua yaitu mengurangi daya aktif anak untuk berinteraksi dengan gawai sehingga anak menjadi individual serta memperhatikan perilaku agresif saat berada ditempat umum atau sedang bermain bersama temannya seperti tantrum, senang berteriak tanpa sebab dan melakukan kekerasan hingga sulit dikendalikan. Hal ini yang harus diperhatikan oleh orangtua supaya sifat individualnya dan perilaku agresifnya tidak terus-menerus ada dalam diri anak sampai dewasa.

4. Perilaku Agresif

Penelitian yang dilakukan Dodge, Pettit & Bates dalam Papalia, Diane E, dkk (2010) menjelaskan bahwa perilaku agresif umumnya mulai berkembang sejak masa kanak-kanak awal, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan keluarga yang penuh tekanan, pola disiplin yang ketat, kurangnya kasih sayang atau perhatian dari ibu, serta dukungan sosial yang membiarkan perilaku agresif orang dewasa. Selain itu, paparan terhadap lingkungan yang penuh kekerasan dapat mendorong anak untuk meniru perilaku yang seharusnya tidak dilakukan. Hal tersebut serupa dengan penelitian Elizabeth Bergner Hurlock (1980) ada beberapa bahaya sosial pada awal masa kanak-kanak salah satunya yaitu anak yang lebih muda sering mengembangkan sikap sosial yang tidak sehat sehingga anak secara keras dipaksa untuk bermain sesuai dengan seksnya untuk bertindak secara berlebihan seperti contoh anak laki-laki berusaha bersikap jantan dan agresif saat bermain sehingga terjadi pertentangan dengan teman-teman kelompok dan terjadinya permusuhan. Menurut Santrock, John W (2012) penyebab meningkatnya perilaku agresif anak-anak dikarenakan anak sering menonton film kekerasan di televisi selain tayangan kekerasan di televisi juga

disebabkan oleh kecenderungan anak bermain game yang bertemakan kekerasan.

Menurut teori Freud (2011), perilaku agresif adalah perilaku alami yang ada pada manusia. Dengan teori kelangsungan hidupnya, Darwin berpendapat bahwa secara historis, perilaku agresif ini dianggap sebagai tindakan manusia untuk kebutuhan hidup, sehingga mereka dapat mempertahankan dan mengembangkan kemanusiaan mereka dengan membangun dan mengembangkan komunitas. Berdasarkan teori pembelajaran sosial yang dikembangkan oleh Neil Miller dan John Dollard (2011), perilaku agresif merupakan sesuatu yang diperoleh melalui proses belajar sejak masa kanak-kanak dan kemudian diadopsi sebagai pola respons dalam berbagai situasi (Susantyo, 2011).

Menurut Vaughn & Bos (2012) terdapat beberapa jenis perilaku agresif dan reaksi anak terhadap penerimaan sosial seperti agresi fisik contohnya menyerang kembali. Agresi fisik merupakan tindakan yang disengaja untuk melukai seseorang melalui perilaku fisik, seperti memukul, mencubit, menendang, serta melakukan tindakan yang merendahkan atau menghina orang lain, agresif yang meledak contohnya marah tanpa alasan yang jelas. Agresi meledak merujuk pada perilaku agresif yang terjadi secara tiba-tiba tanpa penyebab yang jelas, seperti kemarahan yang muncul tanpa alasan. Sementara itu, agresi verbal melibatkan tindakan menyerang orang lain melalui ucapan, seperti mengancam atau menggunakan kata-kata kasar. Di sisi lain, agresi tidak langsung dapat berupa perilaku manipulatif, seperti berbohong kepada guru dengan menuduh siswa lain melakukan kesalahan yang sebenarnya tidak terjadi (Mastuinda & Suryana, 2021a).

Perilaku agresif pada umumnya berasal dari anak melihat atau mencontoh perilaku orang lain lalu anak menirukannya. Perilaku agresif adalah perilaku yang dipelajari secara biologis (Bandura & McClelland, 1977). Sejalan dengan pendapat Glew didalam Mastuinda & Suryana (2021) bahwa perilaku agresif pada anak berawal dari perilaku dalam

lingkungan keluarga yang dikembangkan oleh orang tua. Orang tua yang sering menampilkan perilaku kasar seperti sering memukul, berkata kasar, sering memarahi anak, kemungkinan perilaku agresif tersebut akan ditirukan oleh anak karena sudah terbiasa dilihat dilingkungan tempat tinggalnya.

Menurut Tola (2018) faktor penyebab anak berperilaku agresif bersifat kompleks dan tidak mungkin hanya satu saja faktor penyebab timbulnya perilaku agresif. Ada beberapa faktor penyebab timbulnya perilaku agresif seperti 1) Faktor biologis, setiap anak dilahirkan dengan kondisi biologis tertentu yang mempengaruhi tingkah laku atau mood mereka, meskipun mood dapat berkembang sesuai dengan pengasuh. Timbulnya gangguan emosi atau tingkah laku dapat disebabkan oleh penyakit kurang gizi, bahkan cedera otak. 2) Faktor keluarga, dapat dilihat dari cara orang tua membesarkan anak mereka yang menerapkan aturan dengan tidak ekstensif. Misalnya, orang tua sering mengancam anak mereka jika mereka melakukan sesuatu yang menyimpang dari kebiasaan mereka. Orang tua yang keras dan menuntut, yaitu orang tua yang terbiasa meminta anak melakukan sesuatu, jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara dengan orang tua dengan cara yang akrab dan menyenangkan. Akibatnya, perilaku agresif cenderung menetap karena sikap permisif ini. 3) Faktor sekolah, beberapa anak mungkin mengalami masalah perilaku atau emosi sebelum mereka baru mulai pergi ke sekolah dikarenakan emosinya muncul saat dirumah, sementara beberapa anak tampak mulai berperilaku agresif ketika mereka mulai masuk ke sekolah dan merasa tidak senang bersama dengan teman-teman yang tidak disukai. 4) Faktor budaya, melalui penayangan kekerasan, pengaruh budaya yang negatif memengaruhi pikiran yang disiarkan melalui media, khususnya televisi dan film. Akibat menonton kartun dan film robot di beberapa chanel TV, anak cenderung meniru karakter dan perilaku saudara sepupu dan teman sepermainannya. Orang tua kadang-kadang melarang anak-anak mereka menonton film kartun

dan robot dengan suatu alasan yang jelas menjelaskan, tetapi belum berjalan secara maksimal.

Oleh karena itu, orang tua harus memperhatikan apa film yang ditonton anak apakah film tersebut sudah baik dan sesuai dengan usianya. Karena sifat anak usia dini itu menirukan apa yang telah dilihat dan belum mengetahui apakah hal tersebut termasuk sifat yang baik atau buruk.

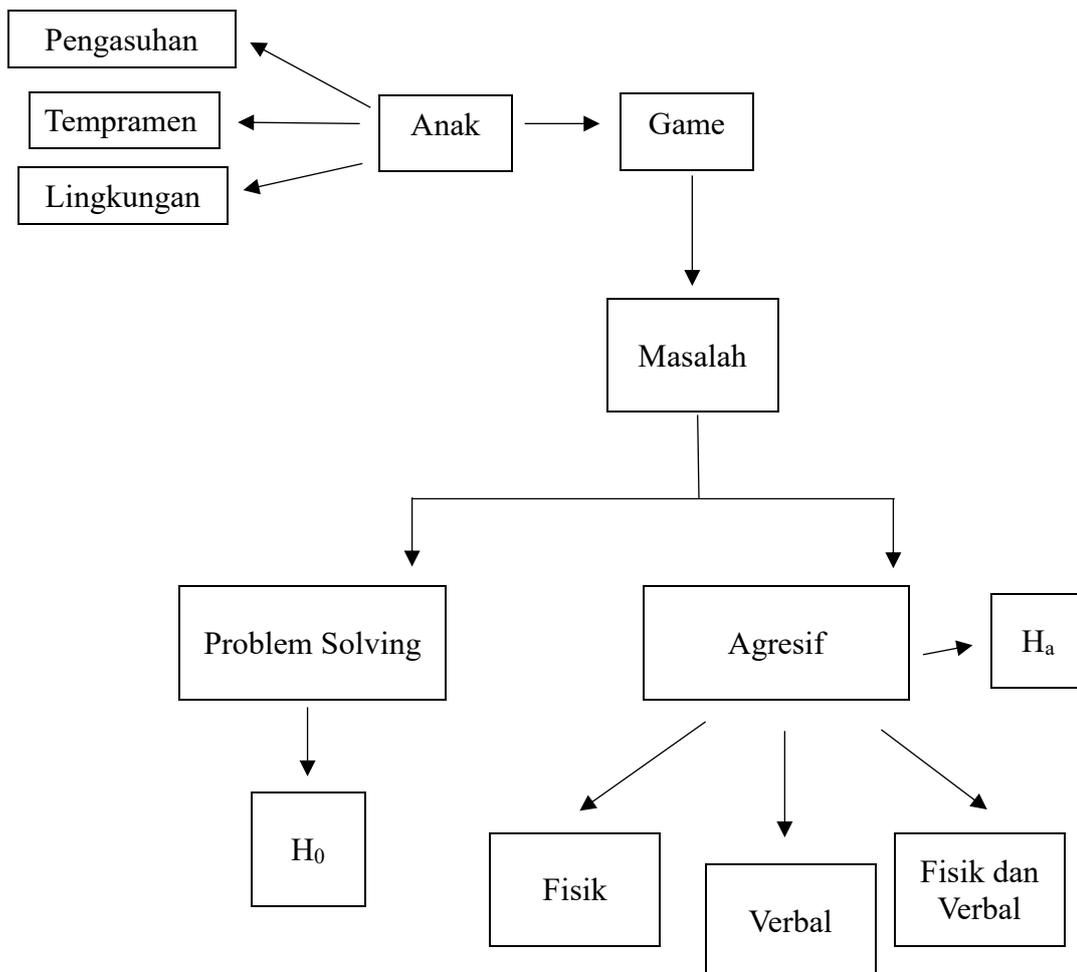
5. Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut *National Association for The Education Young Children* (NAEYC) adalah kelompok individu yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Pada rentang usia ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Masa ini sering disebut sebagai "golden age" atau masa emas karena menjadi periode penting untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan yang akan memengaruhi kehidupan anak di masa depan (Karyadi, 2016). Berbeda dengan pendapat UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Sementara menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani dilembaga pendidikan anak usia dini (Tatminingsih, 2016)

Pendapat lain dari Sunarto dan Agung Hartono dalam Indrawati (2017) anak usia dini merupakan kelompok anak dengan pola pertumbuhan dan perkembangan yang khas, mencakup keterampilan motorik halus dan kasar, kecerdasan yang meliputi daya pikir, kreativitas,

serta kecerdasan emosional dan spiritual. Selain itu, perkembangan sosial-emosional, sikap, perilaku, pemahaman agama, serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi juga berkembang seiring dengan tahapan pertumbuhan anak. Selain itu, anak yang memperoleh pengasuhan yang hangat dan nyaman dari kedua orang tuanya menunjukkan perilaku, dan sikap positif, sebaliknya dengan pengasuhan yang tidak seimbang dan tidak harmoni antara Ibu dan ayah akan cenderung menyebabkan tumbuk kembang anak terhambat dan menunjukkan perilaku yang negatif (Elvira & Santoso, 2022)

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Dari kajian teori yang telah disajikan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru

H_a : Adanya pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survei. Metode survei digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data tentang populasi yang besar, biasanya menggunakan sampel yang relatif lebih kecil. Metode survei juga digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang terkait dengan populasi yang sangat besar, yang membutuhkan sampel yang besar. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden (Afif dkk, 2023). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *cross-sectional* sehingga semua variabel dapat diukur dan diamati dalam waktu yang bersamaan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB-TK Surya Buana yang berada di JL. Joyo Tambaksari No. 33, Merjosari, Kec Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. TK Muslimat NU 31 yang berada di JL. Sumbersari Gg. 4 No.261 D4, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur dan TK Muslimat NU 21 yang berada di JL. Kertorejo No.27, Ketawanggede, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Waktu penelitian ini akan dilakukan pada semester 1 (Oktober - Desember) tahun ajaran 2024/2025.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah intensitas bermain gawai dan perilaku agresif anak usia dini. Intensitas bermain gawai merujuk pada seberapa sering dan berapa lama anak menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk menonton video, bermain game, maupun kegiatan lainnya yang melibatkan interaksi dengan perangkat digital. Sementara itu, perilaku agresif anak usia dini mengacu pada tindakan-tindakan yang menunjukkan ekspresi kemarahan, ketidaksabaran, penggunaan kata-kata kasar, hingga tindakan fisik yang mengarah pada gangguan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk

memahami apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain gawai dengan kecenderungan perilaku agresif pada anak usia dini.

Subjek penelitian dalam studi ini adalah anak-anak usia dini yang bersekolah di tiga lembaga pendidikan di Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Lembaga tersebut meliputi KB-TK Surya Buana, TK Muslimat NU, serta TK Muslimat NU 21. Anak-anak di sekolah-sekolah ini dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan, ditemukan indikasi adanya perilaku agresif yang mungkin disebabkan karena intensitas penggunaan gawai.

Penelitian ini juga melibatkan orang tua sebagai responden pendukung. orang tua dapat memberikan data mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan gawai di rumah.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah semua siswa-siswi KB-TK Surya Buana usia 2-6 tahun sebanyak 50 anak, TK Muslimat NU 31 sebanyak 25 anak dan TK Muslimat NU 21 sebanyak 35 anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disediakan dan disebarkan ke tiga sekolah yang berada di Kecamatan Lowokwaru, kuesioner ini ditunjukkan untuk orang tua karena orang tua adalah orang yang paling memahami perilaku anak saat bermain gawai. Hal tersebut untuk meneliti tentang perilaku agresif anak saat diperbolehkan bermain gawai. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yang mana teknik pengambilannya dengan memilih sampel yang menggambarkan variasi latar belakang populasi agar menjadi anggota sampel. Menurut Sugiyono dalam Mariani (2022) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu, seperti sifat dan ciri populasi. Sedangkan rumus slovin biasa digunakan untuk penelitian pada suatu objek tertentu dalam populasi yang besar, sehingga digunakan untuk meneliti sampel dari populasi objek yang besar (Nalendra dkk, 2021). Menurut Sugiyono dalam Rosyadi (2020) Rumus Slovin digunakan untuk menentukan jumlah minimum sampel yang diperlukan agar sampel yang diambil valid. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel

akan diterapkan menggunakan metode *purposive sampling* untuk menentukan jumlah anggota sampel. Adapun rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{(1 + (N \cdot e^2))}$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Populasi

e = persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan penarikan sampel yang masih dapat ditoleransi atau diinginkan (5%)

E. Variabel Penelitian

Pada variabel ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent* atau X)

Pada penelitian ini variabel bebas ialah intensitas bermain gawai.

2. Variabel Terikat (*Dependent* atau Y)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah perilaku agresif anak usia dini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian ini mencakup dua aspek utama. Pertama, intensitas bermain gawai adalah tingkat keseringan dan durasi individu dalam menggunakan gawai untuk hiburan, permainan, atau aktivitas lainnya, yang dapat diukur berdasarkan frekuensi penggunaan dalam sehari atau seminggu serta durasi penggunaannya. Intensitas bermain gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial, terutama bagi anak-anak yang terbiasa bermain gawai tanpa batasan waktu, sehingga sulit dicegah. Oleh karena itu, penting untuk mengatur intensitas bermain gawai dan mendorong aktivitas lain yang lebih sehat serta bermanfaat. Orang tua dan orang dewasa lainnya harus menjadi contoh yang baik serta membantu anak-anak menggunakan gawai sesuai aturan yang telah ditetapkan sebelum mereka diperbolehkan bermain. Kedua, perilaku agresif anak usia dini adalah tindakan atau ucapan yang bertujuan menyakiti orang lain secara fisik, verbal, atau emosional. Perilaku agresif ini dapat berupa agresi fisik, seperti memukul, menendang, menggigit, atau mendorong, serta agresi

verbal, seperti menghina, mengejek, mengancam, atau menggunakan kata-kata kasar.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuesioner

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner sebagai instrumen utama, yang memungkinkan pengukuran data dalam bentuk numerik. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup (close-ended), di mana pernyataan yang disajikan kepada responden berbentuk pilihan ganda dan ditujukan kepada orang tua responden.

Instrumen penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai alat ukur. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrument Penelitian Intensitas Bermain Gawai terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru

Variabel	Indikator	Pernyataan
Intensitas Bermain Gawai	Frekuensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memberi waktu khusus bermain gawai (HP) untuk anak 2. Saya memperbolehkan anak bermain gawai kapanpun di luar jam sekolah 3. Dalam seminggu saya memberikan waktu satu hari khusus untuk anak bermain gawai 4. Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya menonton video menggunakan gawai dalam seminggu

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Dalam seminggu saya memberikan batasan jam anak ketika bermain game menggunakan gawai 6. Berapa hari dalam seminggu anak diperbolehkan bermain gawai? 7. Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya bermain game menggunakan gawai
	Durasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak mempermasalahkan durasi atau lama bermain gawai (HP) untuk anak saya 2. Bagi saya penting sekali menetapkan seberapa lama anak bermain gawai (HP) setiap harinya 3. Berapa jam rata-rata anak diperbolehkan bermain gawai dalam sehari?
Perilaku Agresif	Agresi Fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat bermain, sehingga cenderung berkelahi dengan teman sebaya 2. Sulit bagi anak saya untuk menunggu tayangan film kesukaannya, sehingga anak cenderung menendang barang-barang yang ada disekitarnya 3. Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat membeli jajan, sehingga cenderung

		<p>mendorong orang yang berada didepannya</p> <p>4. Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk memukul benda-benda yang berada disekitarnya</p> <p>5. Jika anak saya dibatasi untuk bermain gawai, maka dia cenderung menendang maupun memukul orang tuanya hingga tidak terkendali</p>
	Agresi Verbal	<p>1. Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk berkata kasar kepada orang tua</p> <p>2. Sulit bagi anak saya untuk tidak menghina temannya jika sedang bermain bersama-sama saat dikawasan rumah maupun sekolah</p> <p>3. Jika keinginan anak saya untuk meminjam mainan milik temannya tidak terpenuhi, maka dia selalu mengancam temannya dengan kejadian buruk</p> <p>4. Sulit bagi anak saya untuk tidak berteriak saat sudah tidak diperbolehkan bermain gawai</p>

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.

Sebelum data dikumpulkan, instrumen yang digunakan dalam kuesioner harus diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Proses pengujian instrumen ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji validitas oleh ahli dan uji validitas empiris dengan menguji coba kuesioner kepada responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Dalam uji validitas oleh ahli, instrumen penelitian dinilai oleh beberapa pakar untuk memberikan masukan guna penyempurnaan instrumen. Di antaranya adalah Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd., yang merupakan dosen PIAUD, serta Ibu Safira Nurannisa Pulungan, S.Pd., Gr., yang merupakan salah satu guru di KB-TK Surya Buana, salah satu lokasi penelitian. Pengujian validitas instrumen oleh para pakar ini bertujuan untuk menilai kelayakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti, yang terdiri dari 20 pernyataan dan telah disesuaikan dengan indikator penelitian.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa terdapat beberapa instrumen yang perlu direvisi, antara lain menempatkan instruksi pengisian angket di bagian atas tabel, memperjelas kalimat pernyataan agar lebih spesifik terkait pengaruh gawai, serta menambahkan keterangan mengenai jenis tontonan yang disaksikan anak saat menggunakan gawai. Setelah perbaikan dilakukan sesuai dengan saran validator dan telah diperiksa kembali, seluruh pernyataan dalam instrumen dinyatakan layak untuk digunakan.

Setelah melalui uji validitas oleh ahli, instrumen kemudian diuji validitasnya secara empiris. Uji validitas empiris dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji coba instrumen kepada responden yang tidak termasuk dalam sampel utama. Pengambilan data dilakukan pada hari Minggu, 24 November 2024, di Taman Merjosari, Kota Malang, dengan melibatkan 30 responden berusia 4–6 tahun. Dengan demikian, data yang diperoleh untuk uji validitas dan reliabilitas berasal dari 30 responden non-sampel.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Jika suatu tes dapat mengukur dengan tepat apa yang sedang diukur, maka tes itu valid. Alat ukur yang valid adalah alat yang dapat mengukur dengan tepat apa yang sedang diukur. Validitas tinggi

didefinisikan sebagai alat yang melakukan pengukuran dengan benar atau menghasilkan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji validitas sangat penting untuk menilai dan mengukur tingkat kesesuaian daya yang dihasilkan dari pemaparan data yang diduga kuat sesuai dengan keadaan di lapangan. Uji validitas dilakukan untuk menentukan validitas suatu instrumen untuk mengukur variabel penelitian, seperti pada penyelidikan. Jika suatu instrumen dalam kuesioner dapat mengukur objek yang ingin diukur dengan tepat, instrumen tersebut dikatakan valid. Dengan demikian, validitas instrumen berhubungan dengan "ketepatan" alat ukur. Data akan dihasilkan dengan instrumen yang valid juga (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini yakni uji validitas isi untuk mengetahui apakah instrumen yang dipakai telah mencantumkan semua yang isi yang dikaji, peneliti meminta para ahli atau orang yang dianggap memahami penelitian yang dilakukan untuk menjadi validator angket pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel (*Analisis Product Moment*). Suatu butir instrumen penelitian dianggap valid jika r hitung $>$ r tabel, sedangkan jika r hitung $<$ r tabel, maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Nilai r tabel dapat ditentukan dengan terlebih dahulu menghitung df (*degree of freedom*) menggunakan rumus berikut:

$$Df = N (\text{jumlah sampel}) - 2 = 30 - 2 = 28$$

Berdasarkan tabel r , dengan $df = 28$, tingkat signifikansi 0,05, dan uji dua sisi, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,37. Dalam pengujian reliabilitas, suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha $>$ 0,60, yang berarti butir instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan dalam pengumpulan data. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's alpha $<$ 0,60, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel, menunjukkan

bahwa butir instrumen tidak konsisten dan kurang dapat dipercaya dalam mengumpulkan data. Berikut adalah hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk anak usia 4–6 tahun (*Non Responden*) menggunakan IBM SPSS versi 26:

Tabel 3.2: Uji Validitas Instrumen Untuk *Non Responden* Usia 4-6 tahun

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	34,53	130,740	,532	,905
item_2	34,67	133,540	,525	,905
item_3	34,97	132,516	,551	,904
item_4	34,70	132,079	,483	,906
item_5	34,60	133,490	,476	,906
item_6	34,83	134,144	,456	,907
item_7	35,00	132,621	,482	,906
item_8	34,33	133,471	,419	,908
item_9	34,53	124,671	,780	,897
item_10	34,57	123,082	,784	,896
item_11	34,70	127,528	,612	,902
item_12	34,53	127,499	,663	,901
item_13	34,63	127,137	,691	,900
item_14	34,93	129,099	,587	,903

item_15	35,03	130,792	,637	,902
item_16	34,90	131,886	,517	,905
item_17	34,40	128,662	,627	,902

Pengujian validitas instrumen menunjukkan item 1 sampai 17 nilainya lebih besar dari r tabel (0,37). Maka dengan adanya hal tersebut menunjukkan bahwa instrument tersebut dinyatakan valid.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel (*Analisis Product Moment*). Suatu butir instrumen penelitian dianggap valid jika r hitung > r tabel, sedangkan jika r hitung < r tabel, maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Nilai r tabel dapat ditentukan dengan terlebih dahulu menghitung df (*degree of freedom*) menggunakan rumus berikut:

$$Df = N (\text{jumlah sampel}) - 2 = 40 - 2 = 38$$

Berdasarkan tabel r, dengan df = 38, tingkat signifikansi 0,05, dan uji dua sisi, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,320. Dalam pengujian reliabilitas, suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 0,60. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's alpha kurang dari 0,60, maka instrumen tersebut tidak dapat dinyatakan reliabel menunjukkan bahwa butir instrumen tidak konsisten dan kurang dapat dipercaya dalam mengumpulkan data.

Tabel 3.3: Uji Validitas Instrumen Untuk Responden Usia 2-6 tahun

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	35,28	69,640	,379	,776

item_2	35,05	69,536	,392	,775
item_3	35,25	68,397	,370	,777
item_4	35,75	72,090	,393	,778
item_5	33,98	72,025	,330	,783
item_6	35,38	70,343	,363	,777
item_7	35,78	70,025	,356	,778
item_8	35,00	68,154	,322	,782
item_9	34,65	68,746	,379	,776
item_10	35,10	69,118	,356	,778
item_11	35,65	70,285	,415	,775
item_12	34,48	67,435	,485	,768
item_13	35,07	68,328	,386	,775
item_14	34,57	67,071	,445	,771
item_15	35,10	67,323	,379	,777
item_16	35,30	68,421	,389	,775
item_17	33,98	72,025	,330	,780

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa nilai item 1 hingga 17 lebih besar dari r tabel (0,320). Dengan demikian, instrumen tersebut dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan metode yang digunakan untuk menentukan apakah kuesioner yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian memiliki tingkat keandalan yang memadai atau tidak biasa

disebut reliabel atau tidak (Dewi & Sudaryanto, 2020). Reliabilitas juga dapat disebut sebagai ketetapan dari sebuah metode atau hasil penelitian. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yakni *cronbach's alpha*, dengan rumus:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2}\right)$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas *Alpha*

K = Jumlah item butir pertanyaan

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian butir

S_i^2 = Varian total

Sama seperti dalam uji validitas, uji reliabilitas dalam penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 26. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan pada 30 non sampel. Data yang digunakan dalam uji reliabilitas merupakan data yang telah digunakan dalam uji validitas sebelumnya. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan nilai Cronbach's Alpha, di mana suatu instrumen penelitian dianggap reliabel apabila:

- Nilai *cronbach's alpha* > 0,6 maka item pertanyaan dalam instrumen dapat dikatakan reliabel.
- Nilai *cronbach's alpha* < 0,6 maka item pertanyaan dalam instrument tidak dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.4: Uji Reliabilitas Instrumen Usia 4-6 tahun

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,909	17

Berdasarkan tabel uji validitas instrumen untuk anak usia 4–6 tahun, data menunjukkan bahwa nilai *Corrected Item-Total Correlation*

untuk setiap butir pernyataan lebih besar dari r tabel (0,37). Dengan demikian, seluruh 17 butir instrumen dinyatakan valid. Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitasnya. Hasil data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's alpha sebesar 0,909, yang melebihi batas 0,60. Oleh karena itu, instrumen ini dianggap reliabel, yang berarti butir-butirnya konsisten dan dapat diandalkan dalam proses pengumpulan data.

Setelah instrumen dipastikan valid dan reliabel, instrumen tersebut siap digunakan dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama 14 hari. Sebelum responden mengisi kuesioner, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada tiga sekolah untuk mendistribusikan angket kepada orang tua. Penyebaran angket ini bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku agresif pada anak usia dini.

Populasi dalam penelitian ini mencakup 110 responden, yang merupakan jumlah total kuesioner yang telah dibagikan di tiga sekolah. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode *purposive sampling* dengan perhitungan berdasarkan rumus Slovin. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, sampel penelitian ditetapkan sebagai berikut:

$$n = \frac{110}{(1 + (110 \cdot 0,05^2))}$$

$$n = \frac{110}{1,275}$$

$$n = 86,2$$

Atau dibulatkan menjadi 86

Sampel tersebut dibulatkan menjadi 86 responden karena peneliti menggunakan metode *purposive sampling* dalam pengambilan sampel jadi ada beberapa persyaratan untuk menentukan berapa total sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.5: Uji Reliabilitas Instrumen Untuk Responden Usia 2-6 tahun

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,787	17

Hasil data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's alpha sebesar 0,787, yang melebihi batas 0,60. Oleh karena itu, instrumen ini dianggap reliabel, yang berarti butir-butirnya konsisten dan dapat diandalkan dalam proses pengumpulan data. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini, setelah data dinyatakan valid dan reliabel melalui uji validitas serta reliabilitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji persyaratan, seperti uji normalitas dan uji homogenitas

I. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dari semua responden atau sumber lainnya, berbagai macam teknik analisis data digunakan untuk menentukan apakah data tersebut normal. Pada penelitian ini dilakukan tiga teknik analisis data yaitu: uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan *Shapiro Wilk*. Menurut Ghozali dalam (Hidayani & Arief, 2023) dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* adalah:

- Apabila signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut terdistribusi secara normal.
- Apabila signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak terdistribusi secara normal

2. Uji homogenitas

Pengujian ini digunakan untuk sama atau tidaknya variansi dua atau lebih distribusi dan uji homogenitas digunakan untuk syarat analisis varian (anova). Asumsi yang mendasari analisis varian (anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama (Usmadi, 2020). Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan software SPSS. Dengan pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok tidak sama.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok sama.

3. Uji hipotesis

Dalam penelitian, pengujian hipotesis harus dilakukan untuk membuktikan bahwa hipotesis yang telah dibuat sebelumnya benar. Untuk melakukan ini, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana dalam hal variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) tidak memiliki pengaruh atau hubungan parsial (sendiri). Uji regresi linear sederhana nantinya akan membuktikan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia di Kecamatan Lowokwaru 2-6 tahun. Pengujian ini menggunakan program SPSS (Akbar dkk, 2024). Dasar pengambilan keputusan pada regresi linear sederhana yakni:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variable x berpengaruh terhadap variable y, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variable x tidak berpengaruh terhadap variable y, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

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.

KB-TK Surya Buana adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang melayani anak-anak berusia 2 hingga 6 tahun. Sekolah ini berlokasi di Jalan Joyo Tambaksari No. 33, Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama lima hari dalam seminggu, yakni dari Senin hingga Jumat. Sekolah ini memiliki total tujuh kelas, yang terdiri dari satu kelas untuk kelompok bermain, tiga kelas untuk kelompok A, dan tiga kelas untuk kelompok B.

Pada penelitian kedua, peneliti memilih TK Muslimat NU 31 sebagai lokasi penelitian. Lembaga ini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang melayani anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun. Sekolah ini berlokasi di Jalan Sumbersari Gang 4 No. 261 D4, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama lima hari dalam seminggu, dari Senin hingga Jumat. Sekolah ini memiliki dua kelas, yang terdiri dari satu kelas untuk kelompok A dan satu kelas untuk kelompok B.

Selain kedua lembaga diatas, peneliti memilih TK Muslimat NU 21 sebagai tempat penelitian yang ketiga yang terletak di Jalan Kertorejo No. 27, Ketawanggede, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Pembelajaran disekolah ini dilakukan selama 6 hari, yaitu mulai hari senin sampai hari sabtu. Jumlah kelas yang tersedia berjumlah 4 kelas terdiri dari 2 kelas A dan 2 kelas B.

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:

Tabel 4.1: Data Jumlah Sampel Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Gender		Usia			
L	P	3,5	4	5	6
19	21	2	4	8	26
%		5	10	20	65
Total		100			

Tabel berikut ini merupakan 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 4.2: Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality

	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 4.3: Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Total	Based on Mean	2,802	1	78	,098
Angket	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 4.4: Uji Z Rata-Rata 2 Sampel
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variance	t-test for Equality of Means
--	---	-------------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Total Angket	Equal variances assumed	,002	,962	1,56 2	78	,122	1,900	1,216	-,521	4,321
	Equal variances not assumed			1,56 2	77,48 5	,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 4.5: Data Hasil Survei Tentang Intensitas Bermain Gawai

<i>Frekuensi</i>		<i>Durasi</i>	
Mean	2,675	Mean	3,425
Standard Error	0,120828	Standard Error	0,133433
Median	3	Median	4
Mode	3	Mode	4
Standard Deviation	0,764182	Standard Deviation	0,843907
Sample Variance	0,583974	Sample Variance	0,712179
Kurtosis	1,233747	Kurtosis	0,429273
Skewness	-1,53751	Skewness	-1,23425
Range	3	Range	3
Minimum	1	Minimum	1
Maximum	4	Maximum	4
Sum	107	Sum	137
Count	40	Count	40
Largest (1)	4	Largest (1)	4
Smallest (1)	1	Smallest (1)	1
Confidence Level (95,0%)	0,244397	Confidence Level (95,0%)	0,269895

Setelah mengetahui data hasil survei intensitas bermain gawai, langkah selanjutnya yaitu mengetahui kategorisasi tingkat seluruh responden.

Tabel 4.6: Statistik Deskriptif Indikator Frekuensi

<i>Descriptive Statistics</i>					
	Mode	Median	Mean	Std. Deviation	Variance
Frekuensi	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 (Azwar, 2021).

Tabel 4.7: Rumus Kategorisasi

Rumus	Kategorisasi
$X \geq (\sigma.1) + \mu$	Tinggi
$\mu - (1. \sigma) \leq X < \mu + (1. \sigma)$	Sedang
$X < \mu - (\sigma.1)$	Rendah

Ket: $\mu = \text{mean}$

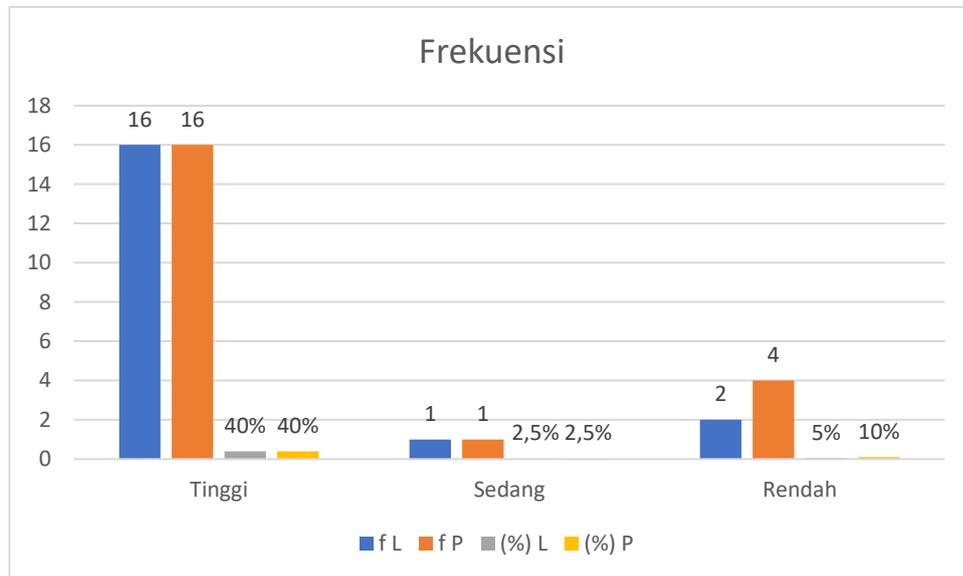
$\sigma = \text{standart deviation}$

Tabel 4.8: 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%) yang mana laki-laki dan perempuan sebanyak 16 (40%) responden menggunakan gawai melebihi batasan waktu untuk anak usia dini yaitu lebih dari 3 hari, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 2 (5%) yang mana laki-laki dan perempuan sebanyak 1 (2,5%) responden yang menggunakan gawai seminggu 3 hari, dan sebanyak 6 (15%) yang mana laki-laki sebanyak 2 (5%) dan Perempuan 4 (10%) responden berada di kategori rendah dalam menggunakan gawai yakni seminggu 1-2 hari.

Gambar 4.1: Diagram Persentase Indikator Frekuensi



Kategori tinggi menunjukkan bahwa 40 dari total responden, baik laki-laki maupun perempuan, menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain gawai. Hal ini bisa mencerminkan kecenderungan yang kuat terhadap penggunaan teknologi di kalangan remaja atau anak-anak, yang mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti aksesibilitas gawai, minat terhadap permainan digital, atau kebutuhan sosial.

Kategori sedang menunjukkan bahwa sangat sedikit responden yang berada dalam kategori ini. Persentase yang rendah ini bisa mengindikasikan bahwa tidak banyak individu yang memiliki frekuensi bermain gawai yang moderat. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa penggunaan gawai cenderung bersifat ekstrem, dengan banyak yang bermain dalam jumlah tinggi atau sangat sedikit.

Kategori rendah menunjukkan bahwa ada lebih banyak perempuan yang termasuk dalam kategori ini dibandingkan laki-laki. Persentase yang lebih tinggi pada perempuan (10%) dibandingkan laki-laki (5%) bisa menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih sedikit menggunakan gawai, atau mungkin lebih selektif dalam memilih aktivitas yang melibatkan gawai.

Tabel 4.9: 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.

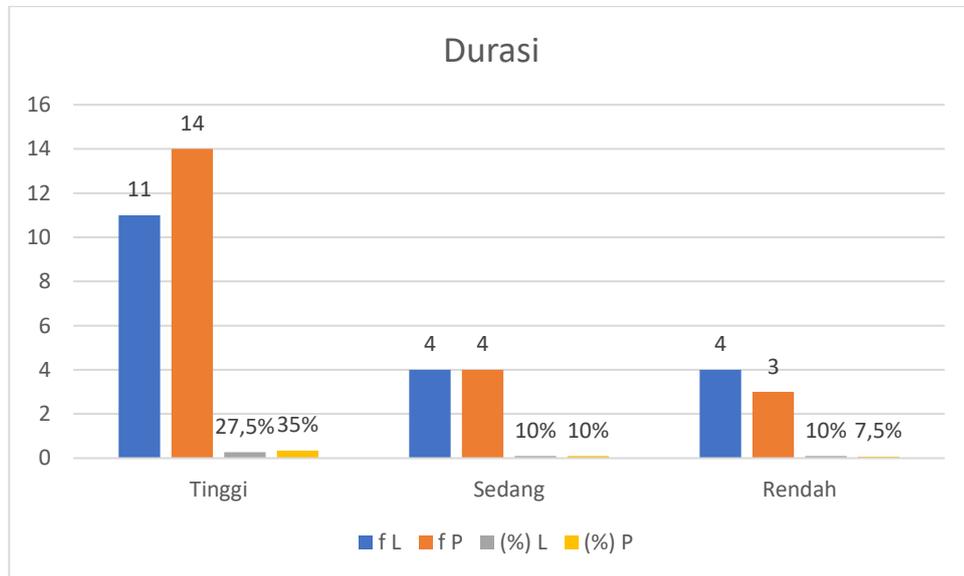
Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi (Azwar, 2021).

Tabel 4.10: Kategorisasi Tingkat Indikator Durasi

Kategori	f		(%)	
	L	P	L	P
Tinggi	11	14	27,5%	35%
Sedang	4	4	10%	10%
Rendah	4	3	10%	7,5%
Total	19	21	47,5%	52,5%
Jumlah	40		100	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 25 (62,5,5%) yang mana laki-laki sebanyak 11 (27,5%) dan perempuan 14 (35%) responden yang berarti anak diperbolehkan bermain gawai lebih dari 2 jam, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 8 (20%) yang mana laki-laki dan perempuan sebanyak 4 (10%) responden yang berarti anak diperbolehkan bermain gawai 1-2 jam, dan sebanyak 7 (17,5%) yang mana laki-laki sebanyak 4 (10%) dan Perempuan sebanyak 3 (7,5%) responden yang berarti anak diperbolehkan bermain gawai hanya 1jam.

Gambar 4.2: Diagram Persentase Indikator Durasi



Kategori tinggi menunjukkan bahwa proporsi yang lebih besar dari responden perempuan (35%) dibandingkan laki-laki (27,5%) menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain gawai. Hal ini bisa mencerminkan pergeseran dalam pola penggunaan gawai, di mana perempuan mungkin lebih terlibat dalam aktivitas digital, baik untuk hiburan maupun interaksi sosial. Ini juga bisa menunjukkan bahwa perempuan lebih cenderung menggunakan gawai untuk tujuan yang lebih beragam, seperti media sosial, pendidikan, atau komunikasi.

Kategori sedang menunjukkan bahwa proporsi yang sama dari kedua kelompok berada dalam kategori ini. Persentase yang relatif rendah ini bisa menunjukkan bahwa tidak banyak individu yang memiliki durasi bermain gawai yang moderat. Hal ini mungkin mencerminkan kecenderungan untuk beralih antara penggunaan gawai yang tinggi dan rendah, tanpa banyak yang berada di tengah.

Kategori rendah menunjukkan bahwa lebih banyak laki-laki (10%) dibandingkan perempuan (7,5%) yang menghabiskan waktu sedikit untuk bermain gawai. Ini bisa menunjukkan bahwa laki-laki mungkin lebih cenderung untuk terlibat dalam aktivitas di luar gawai atau memiliki preferensi yang berbeda dalam hal hiburan.

Tabel 4.11: Data Hasil Survei Tentang Perilaku Agresif

Agresi Fisik		Agresi Verbal	
Mean	13,3	Mean	10,375
Standard Error	0,533734	Standard Error	0,424698
Median	14,5	Median	10
Mode	17	Mode	8
Standard Deviation	3,375629	Standard Deviation	2,686027
Sample Variance	11,39487	Sample Variance	7,214744
Kurtosis	-1,65708	Kurtosis	-1,24567
Skewness	-0,26878	Skewness	-0,02181
Range	9	Range	9
Minimum	8	Minimum	6
Maximum	17	Maximum	15
Sum	532	Sum	415
Count	40	Count	40
Largest (1)	17	Largest (1)	15
Smallest (1)	8	Smallest (1)	6
Confidence Level (95,0%)	1,079579	Confidence Level (95,0%)	0,859033

Setelah mengetahui data hasil survei perilaku agresif, langkah selanjutnya yaitu mengetahui kategorisasi tingkat seluruh responden.

Tabel 4.12: Statistik Deskriptif Indikator Agresi Fisik

<i>Descriptive Statistics</i>				
Mode	Median	Mean	Std. Deviation	Variance
17.000 ^a	14.500	13.300	3.376	11.395

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.

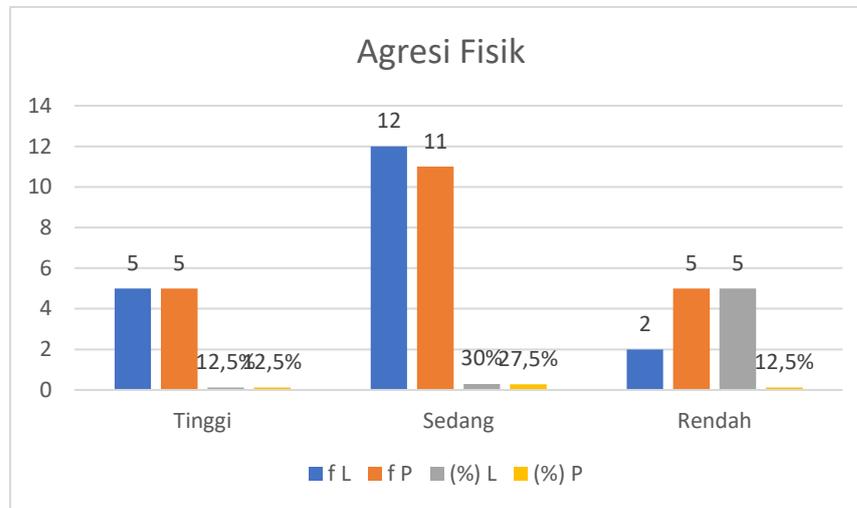
Penentuan kategorisasi dilakukan berdasarkan mean dengan tujuan untuk menyeimbangkan subjek dibagi tiga yakni rendah, sedang, dan tinggi (Azwar, 2021).

Tabel 4.13: Kategorisasi Tingkat Indikator Agresi Fisik

Kategori	f		(%)	
	L	P	L	P
Tinggi	5	5	12,5%	12,5%
Sedang	12	11	30%	27,5%
Rendah	2	5	5	12,5%
Total	19	21	47,5%	52,5%
Jumlah	40		100	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 10 (25%) yang mana laki-laki dan Perempuan 5 (12,5%) responden berperilaku agresi fisik, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 23 (57,5%) yang mana laki-laki sebanyak 12 (30%) dan perempuan sebanyak 11 (27,5%) responden yang berperilaku agresi fisik, dan sebanyak 7 (17,5%) yang mana laki-laki sebanyak 2 (5%) dan perempuan sebanyak 5 (12,5%) 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 4.3: Diagram Persentase Indikator Agresi Fisik



Kategori tinggi menunjukkan bahwa proporsi yang sama dari kedua kelompok (12,5%) menunjukkan tingkat agresi fisik yang tinggi. Meskipun jumlahnya relatif kecil, hal ini bisa mengindikasikan bahwa ada anak-anak yang mungkin menunjukkan perilaku agresif yang signifikan, yang bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengaruh konten yang mereka tonton melalui gawai.

Kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada dalam kategori ini, dengan 30% laki-laki dan 27,5% perempuan menunjukkan tingkat agresi fisik yang sedang. Ini bisa mencerminkan bahwa banyak anak-anak mengalami perilaku agresif yang tidak ekstrem, tetapi cukup signifikan untuk diperhatikan. Hal ini juga bisa menunjukkan bahwa intensitas bermain gawai dapat berkontribusi pada perilaku agresif, meskipun tidak dalam bentuk yang paling parah.

Kategori rendah menunjukkan bahwa lebih banyak perempuan (12,5%) dibandingkan laki-laki (5%) yang menunjukkan tingkat agresi fisik yang rendah. Ini bisa menunjukkan bahwa anak perempuan mungkin lebih cenderung untuk mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang tidak agresif, atau mungkin lebih terlibat dalam aktivitas yang tidak memicu perilaku agresif.

Tabel 4.14: Statistik Deskriptif Indikator Agresi Verbal

<i>Descriptive Statistics</i>				
Mode	Median	Mean	Std. Deviation	Variance
8.000^a	10.000	10.375	2.686	7.215

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 (Azwar, 2021).

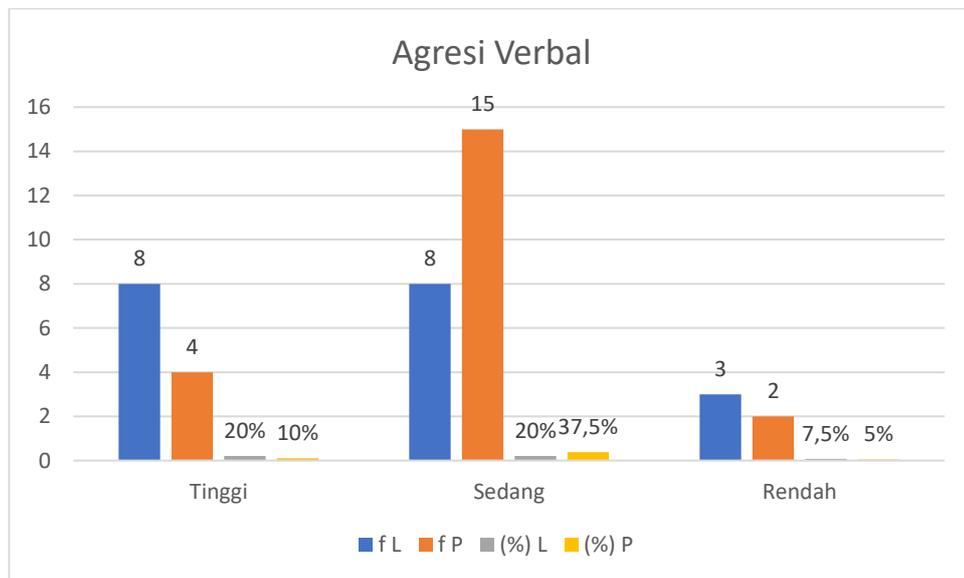
Tabel 4.15: Kategorisasi Tingkat Indikator Agresi Verbal

Kategori	f		(%)	
	L	P	L	P
Tinggi	8	4	20%	10%
Sedang	8	15	20%	37,5%
Rendah	3	2	7,5%	5%
Total	19	21	47,5%	52,5%
Jumlah	40		100	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel, dapat diketahui bahwa pada kategori tinggi sebanyak 12 (30%) yang mana laki-laki sebanyak 8 (20%) dan perempuan sebanyak 4 (10%) responden berperilaku agresi verbal, selanjutnya pada kategori sedang sebanyak 23 (57,5%) yang mana laki-laki sebanyak 8 (20%) dan perempuan sebanyak 15 (37,5%) responden yang berperilaku agresi verbal, dan sebanyak 5 (12,5%) yang mana laki-laki sebanyak 3 (7,5%) dan perempuan sebanyak 2 (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 4.4: Diagram Persentase Indikator Agresi Verbal



Kategori tinggi menunjukkan bahwa lebih banyak anak laki-laki (20%) dibandingkan perempuan (10%) menunjukkan tingkat agresi verbal yang tinggi. Hal ini bisa mencerminkan bahwa anak laki-laki lebih cenderung mengekspresikan agresi mereka melalui kata-kata atau perilaku verbal. Ini juga bisa menunjukkan bahwa konten yang mereka tonton melalui gawai, seperti permainan atau video, mungkin mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya.

Kategori sedang menunjukkan bahwa proporsi perempuan yang menunjukkan tingkat agresi verbal sedang (37,5%) jauh lebih tinggi dibandingkan laki-laki (20%). Ini bisa menunjukkan bahwa meskipun laki-laki memiliki kecenderungan untuk menunjukkan agresi verbal yang lebih tinggi, perempuan mungkin lebih sering mengalami atau mengekspresikan agresi verbal dalam konteks yang lebih moderat. Hal ini bisa mencerminkan perbedaan dalam cara anak-anak dari kedua gender berinteraksi dan mengekspresikan emosi mereka.

Kategori rendah menunjukkan bahwa proporsi anak laki-laki (7,5%) sedikit lebih tinggi dibandingkan perempuan (5%) yang menunjukkan tingkat agresi verbal yang rendah. Ini bisa menunjukkan bahwa ada sejumlah kecil anak yang tidak menunjukkan perilaku agresif verbal, yang mungkin mencerminkan pengasuhan yang baik atau lingkungan sosial yang mendukung.

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
- 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 4.16: Uji T One Sample Test

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 4.17: 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 4.18: 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 %.

B. Pembahasan

1. Intensitas Bermain Gawai

Intensitas bermain gawai pada anak usia dini merujuk pada seberapa sering dan berapa lama anak menggunakan perangkat digital dalam kesehariannya. Kemajuan teknologi saat ini telah membuat gawai, seperti ponsel pintar dan tablet, menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Banyak anak sudah terbiasa menggunakan gawai untuk menonton video, bermain game, atau sekadar mengeksplorasi aplikasi edukatif. Meskipun penggunaan gawai dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan keterampilan kognitif dan memperkenalkan anak pada konsep pembelajaran yang interaktif, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif, terutama dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Intensitas bermain gawai yang tinggi sering dikaitkan dengan berbagai masalah, termasuk penurunan interaksi sosial, keterlambatan perkembangan bahasa, dan kecenderungan perilaku agresif akibat paparan konten yang tidak sesuai. Pernyataan tersebut berkaitan dengan penelitian Kartika, dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget saat ini pada anak memiliki dampak positif, di antaranya, meningkatkan pola pikir, mengatur kreativitas, dan kecerdasannya melalui aplikasi pendidikan belajar, pengembangan strategi permainan, dan peningkatan kemampuan perkembangan otak kanan anak saat digunakan di bawah pengawasan orang tua.

Penggunaan gadget tidak hanya memiliki dampak positif, tetapi juga akan memiliki dampak negatif bagi anak-anak tertentu seperti pengaruh radiasi yang dapat merusak sistem saraf, menyebabkan masalah konsentrasi, gangguan tidur, dan mengurangi daya aktif untuk berinteraksi yang menyebabkan anak menjadi individual (Chusna, 2017). Menurut penelitian Nikmah & Lubis (2021) frekuensi penggunaan gawai anak usia dini paling sedikit 1-3 hari sedangkan screen time atau durasi penggunaan gawai tidak lebih dari 2 jam. Hal tersebut juga diteliti oleh Strasburger dkk, (2011) yang menyatakan anak usia dini hanya boleh berada didepan layar

kurang lebih 1 jam setiap harinya (Aulya dkk, 2020). Menurut Sari dkk., (2024) sangat penting bagi orang tua untuk memantau perkembangan teknologi dan penggunaan gawai pada anak-anak. Gawai yang berbahaya dapat berdampak pada kesehatan fisik dan psikologis orang yang menggunakannya, khususnya anak usia dini. Hal tersebut berhubungan dengan pernyataan menurut Horrigan (2000) tentang intensitas bermain gawai mengacu pada lama waktu (durasi) dan frekuensi individu dalam menggunakan gawai untuk bermain, seperti bermain game dan menonton video (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021) dan (Apriliyani, 2020).

Selain itu, kurangnya perhatian atau batasan waktu anak dalam bermain gawai juga dikarenakan pekerjaan orang tua anak yang berperilaku agresif dikarenakan sibuknya kedua orang tua dan juga kawasan tempat tinggalnya yang biasanya jika di perumahan jarang sekali anak usia dini bermain bersama dan untuk kawasan perkampungan terkadang masih ada anak usia dini yang bermain bersama teman-teman sebaya mereka dan terkadang membawa handphone masing-masing. Anak-anak yang sering menggunakan gadget seringkali lupa dengan lingkungan sekitar mereka dan lebih suka duduk diam dan fokus untuk bermain gadget. Malas terlibat dalam aktivitas sehingga tidak memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan lingkungan, yang pada tentunya akan menghambat proses sosialisasi (Vivi Syofia Sapardi, 2018).

Walaupun demikian, terdapat hal baik pada penggunaan gawai untuk anak usia dini. Seperti pernyataan dari Pradona & Qarni, (2023) pada kenyataannya, penggunaan gawai pada anak-anak tidak selalu berdampak negatif karena gawai memiliki dampak positif bagi anak-anak yang berada di bawah pengawasan orang tuanya, seperti belajar online, menulis, mewarnai, dan menambah pengetahuan, serta meningkatkan kemampuan otak kanan mereka saat bermain dengan kecepatan yang lebih tinggi saat mereka berada di bawah pengawasan orang tua. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa bermain gawai terhadap anak usia dini tidak selalu

berdampak negatif tetapi juga terdapat dampak positif bagi tumbuh kembang anak.

Intensitas bermain gawai antara anak laki-laki dan perempuan menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Anak laki-laki cenderung lebih sering menggunakan gawai untuk bermain game berbasis aksi atau strategi, yang sering kali memiliki unsur kompetitif dan menantang. Mereka juga lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game yang melibatkan tantangan fisik atau pertarungan, yang dapat meningkatkan resiko munculnya perilaku agresif jika tidak diawasi dengan baik. Sebaliknya, anak perempuan lebih banyak menggunakan gawai untuk aktivitas yang bersifat sosial dan rekreatif, seperti menonton video animasi, mendengarkan musik, atau bermain game dengan konsep simulasi sosial. Meskipun demikian, jika penggunaan gawai pada anak perempuan tidak dikontrol, mereka juga berisiko mengalami dampak negatif, seperti kecenderungan pasif, kurangnya interaksi sosial secara langsung, serta gangguan emosional akibat ketergantungan pada perangkat digital. Hal tersebut sama dengan pernyataan dari Aulya dkk, (2020) 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.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa pola penggunaan gawai pada anak usia dini dipengaruhi oleh faktor gender dan preferensi individu. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengawasi serta membimbing anak agar dapat menggunakan gawai secara bijak. Pengaturan durasi penggunaan gawai, pemilihan konten yang sesuai, serta dorongan untuk tetap berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar menjadi langkah strategis dalam mengurangi dampak negatif dari intensitas bermain gawai yang berlebihan pada anak usia dini.

2. Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Perilaku agresif pada anak usia dini adalah bentuk ekspresi emosi yang ditunjukkan melalui tindakan fisik maupun verbal yang dapat

menyakiti diri sendiri, orang lain, atau merusak lingkungan sekitarnya. Agresivitas ini dapat berupa memukul, menendang, mencubit, berteriak, menangis tidak terkendali, hingga menggunakan kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan usia mereka. Perilaku agresif sering kali muncul sebagai respons terhadap rasa frustrasi, ketidakmampuan mengungkapkan emosi dengan baik, atau akibat meniru perilaku yang mereka lihat di lingkungan sekitar, termasuk dari media digital. Hal tersebut ada hubungannya dengan pernyataan dari Iftaqul Janah & Diana (2023) anak sulit untuk mengontrol perilakunya, perilaku menyimpang ini terlihat saat anak merasa terganggu dalam bermain gawai. Durasi yang dihabiskan sangatlah lama, apabila orang tua atau orang dewasa menegurnya maka mulai muncul perilaku agresif berupa fisik dan verbal. Jika tidak ditangani dengan baik, agresivitas yang muncul pada anak usia dini dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional mereka di masa depan, seperti kesulitan dalam membangun hubungan dengan teman sebaya dan kurangnya keterampilan dalam mengelola emosi.

Penelitian Sari dkk, (2024) mengenai gawai dapat mengganggu komunikasi antara orang tua dan anak usia lima hingga enam tahun ketika orang tua membiarkan anak menggunakan gadget untuk menonton video pada youtube tanpa pengawasan orang tua. Sehingga perlunya batasan waktu untuk anak ketika diperbolehkan bermain gawai. Hal ini sama dengan pernyataan Arini dkk., (2022) tentang penggunaan gawai yang sering disalah gunakan oleh kebanyakan orang tua secara instan menggunakan gawai untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini tanpa pengawasan bahkan terkadang orang tua memperbolehkan anak bermain gawai dikarenakan supaya anak bisa diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua saat di rumah. Hal ini yang perlu diperhatikan oleh setiap orang tua agar anak tidak ketergantungan dengan gawai dan lebih aktif saat diajak bermain.

Penelitian Arini dkk., (2022) tentang karakter anak-anak sangat fleksibel dan mudah terpengaruh. Pernyataan tersebut berhubungan teori

Santrock, John W (2012) penyebab meningkatnya perilaku agresif anak-anak dikarenakan anak sering menonton film kekerasan di televisi selain tayangan kekerasan di televisi juga disebabkan oleh kecenderungan anak bermain game yang bertemakan kekerasan. 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 kecenderungan perilaku agresif yang berbeda. Anak laki-laki lebih sering mengekspresikan agresivitas mereka dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, atau berlari ke arah teman dengan dorongan yang kuat. Hal ini disebabkan oleh faktor biologis dan sosial, di mana anak laki-laki cenderung memiliki energi yang lebih tinggi dan sering kali diarahkan untuk bermain secara aktif serta kompetitif. Selain itu, mereka juga lebih rentan terpengaruh oleh game atau tontonan yang mengandung unsur kekerasan, yang dapat memperkuat pola perilaku agresif jika tidak diawasi dengan baik.

Sebaliknya, anak perempuan lebih sering menunjukkan agresivitas dalam bentuk verbal dan emosional. Mereka mungkin lebih cenderung mengejek, berkata kasar, atau menunjukkan ekspresi kemarahan dengan menangis secara berlebihan. Anak perempuan juga dapat menunjukkan agresivitas dalam bentuk sosial, seperti mengabaikan atau mengecualikan teman dari suatu kelompok bermain sebagai bentuk ekspresi ketidaksukaannya. Meskipun bentuknya berbeda, perilaku agresif pada anak perempuan tetap perlu mendapatkan perhatian karena dapat berdampak pada hubungan sosial dan perkembangan emosional mereka.

Perbedaan gender perilaku agresif anak usia dini tersebut berkaitan dengan penelitian Menurut Tola (2018) faktor penyebab anak berperilaku agresif bersifat kompleks dan tidak mungkin hanya satu saja faktor penyebab timbulnya perilaku agresif. Ada beberapa faktor penyebab timbulnya perilaku agresif seperti 1) Faktor biologis, setiap anak dilahirkan dengan kondisi biologis tertentu yang mempengaruhi tingkah laku atau mood mereka, meskipun mood dapat berkembang sesuai dengan pengasuh.

Timbulnya gangguan emosi atau tingkah laku dapat disebabkan oleh penyakit kurang gizi, bahkan cedera otak. 2) Faktor keluarga, dapat dilihat dari cara orang tua membesarkan anak mereka yang menerapkan aturan dengan tidak ekstensif. Misalnya, orang tua sering mengancam anak mereka jika mereka melakukan sesuatu yang menyimpang dari kebiasaan mereka. Orang tua yang keras dan menuntut, yaitu orang tua yang terbiasa meminta anak melakukan sesuatu, jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara dengan orang tua dengan cara yang akrab dan menyenangkan. Akibatnya, perilaku agresif cenderung menetap karena sikap permisif ini. 3) Faktor sekolah, beberapa anak mungkin mengalami masalah perilaku atau emosi sebelum mereka baru mulai pergi ke sekolah dikarenakan emosinya muncul saat dirumah, sementara beberapa anak tampak mulai berperilaku agresif ketika mereka mulai masuk ke sekolah dan merasa tidak senang bersama dengan teman-teman yang tidak disukai. 4) Faktor budaya, melalui penayangan kekerasan, pengaruh budaya yang negatif memengaruhi pikiran yang disiarkan melalui media, khususnya televisi dan film.

Perbedaan dalam perilaku agresif ini menunjukkan bahwa pendekatan dalam menangani agresivitas pada anak laki-laki dan perempuan perlu disesuaikan dengan karakteristik mereka. Orang tua dan pendidik perlu memberikan bimbingan dalam mengelola emosi, mengajarkan cara berkomunikasi yang baik, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Dengan pengelolaan yang tepat, perilaku agresif pada anak usia dini dapat diminimalkan, sehingga mereka dapat berkembang menjadi individu yang lebih mampu mengendalikan emosi dan berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sosialnya.

3. Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Pengaruh yang anak dapatkan ketika orang tua tidak memperhatikan frekuensi dan durasi yaitu perubahan perilakunya yang awalnya anak

biasanya bersikap sopan santun terhadap orang tua lama kelamaan akan berubah bersikap tidak sopan contohnya jika sedang asik bermain gawai tiba-tiba orang tua meminta tolong untuk mengambilkan suatu barang, anak terkadang marah lalu berteriak dan menendang atau memukul barang disekitarnya karena hal tersebut dianggap mengganggu keasikannya saat bermain gawai. Hal tersebut hampir sama dengan tanggapan dari Iftaquel Janah & Diana (2023) yang mengatakan bahwa anak sudah terlihat dari perilakunya ketika sedang bermain gawai yang tidak dapat mematuhi aturan pemakaian dan orang tua menghadapi kesulitan untuk membatasi tontonan apa saja yang dilihat. Hal ini membuat anak sulit untuk mengendalikan perilakunya. Ketika anak merasa terganggu saat bermain gawai, perilaku menyimpang ini muncul. Apabila orang tua menegurnya, anak akan bertindak agresif secara fisik dan verbal. Mereka akan berteriak dan menangis sebagai tanggapan untuk mencari perhatian terhadap orang tua agar tetap diperbolehkan bermain gawai dan mereka akan bertindak agresif secara fisik dengan memukul dan menendang ketika perilaku agresif verbal tidak membuat orang tua paham maksudnya.

Intensitas bermain gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan perilaku anak usia dini, termasuk dalam hal agresivitas. Semakin sering dan lama anak bermain gawai, terutama tanpa pengawasan yang tepat, semakin besar kemungkinan mereka mengalami perubahan dalam aspek sosial dan emosional. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang terlibat dalam interaksi sosial langsung, sehingga menghambat perkembangan keterampilan komunikasi dan empati mereka. Selain itu, konten yang ditonton atau game yang dimainkan juga berkontribusi terhadap cara anak memahami dan meniru perilaku tertentu. Paparan terhadap konten kekerasan atau kompetitif dalam game, dapat meningkatkan kecenderungan anak untuk bersikap impulsif dan agresif, baik secara fisik maupun verbal.

Dampak intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini juga menunjukkan perbedaan berdasarkan gender. Anak laki-laki

cenderung lebih terpengaruh oleh konten yang bersifat aksi atau pertempuran, yang dapat meningkatkan kemungkinan mereka meniru perilaku agresif dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, atau berlari dengan dorongan kuat terhadap teman sebaya. Mereka juga lebih rentan menunjukkan agresivitas kompetitif, di mana mereka berusaha untuk mendominasi dalam interaksi sosial. Sebaliknya, anak perempuan cenderung lebih terpengaruh oleh aspek emosional dari penggunaan gawai. Konten yang mereka konsumsi, seperti video atau permainan berbasis cerita, dapat mempengaruhi cara mereka mengekspresikan emosi, termasuk dalam bentuk agresivitas verbal seperti berkata kasar, mengejek, atau mengabaikan teman sebagai bentuk ekspresi ketidaksukaan.

Banyak orang tua yang belum memahami intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini. Dengan kata lain, orang tua belum memahami apabila memberi gawai kepada anak tanpa batasan waktu menyebabkan anak kecanduan gawai. Salah satu dampak kecanduan gawai pada anak yaitu perilaku kekerasan atau agresif, yang tanpa disadari sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai dari tantrum, suka berteriak, malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan setiap harinya (Iftaql Janah & Diana, 2023).

Perbedaan ini menunjukkan bahwa dampak gawai terhadap perilaku agresif anak tidak hanya dipengaruhi oleh durasi penggunaannya, tetapi juga oleh jenis konten yang sering dilihat, cara anak laki-laki dan perempuan memproses serta mengekspresikan emosi mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan membatasi penggunaan gawai secara bijak, memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak, serta mendorong aktivitas sosial dan fisik yang dapat menyeimbangkan perkembangan mereka. Dengan pendekatan yang tepat, dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan dapat diminimalkan, sehingga anak dapat tumbuh dengan perkembangan sosial-emosional yang lebih sehat.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan yang dihadapi, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data, sehingga tidak dapat sepenuhnya terlepas dari kemungkinan bias dalam pengisiannya.
2. Peneliti tidak mendampingi orang tua saat mengisi kuesioner, oleh karena itu peneliti tidak dapat mengetahui secara langsung perilaku agresif anak.
3. Potensi kurangnya pemahaman responden sehingga jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya.
4. Peneliti hanya mencantumkan dua variabel dalam menentukan instrumen sehingga perlu adanya tambahan instrumen pada penelitian selanjutnya untuk mengetahui lebih dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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 sebagai berikut:

1. Jika diperhatikan dan dianalisis secara keseluruhan intensitas bermain gawai selalu berhubungan dengan durasi dan frekuensi.
2. Selain itu, apabila dicermati dan dikaji secara menyeluruh, perilaku agresif anak muncul dikarenakan kurangnya batasan waktu yang diberikan orang tua.
3. Intensitas dan agresi fisik saling berhubungan walaupun saling berhubungan perlu diketahui bahwa intensitas bukan satu-satunya faktor penyebab karena agresi fisik juga dapat dipengaruhi oleh faktor lainnya.
4. Intensitas juga berhubungan dengan agresi verbal meskipun tidak sama kuatnya dengan agresi fisik.
5. Jika diperhatikan anak usia 2-6 tahun perilaku agresifnya muncul dikarenakan kurangnya perhatian jenis aktivitas seperti contoh tontonan video di youtube atau game yang dimainkan berhubungan dengan perilaku agresif karena karakter anak-anak sangat fleksibel dan mudah terpengaruh dengan apa yang biasanya dilihat.
6. Pengaruh intensitas bermain gawai terhadap anak usia dini di Kecamatan Lowokwaru diuji dengan menggunakan dua uji hipotesis yaitu, uji *t one sample t test* dan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan software IBM SPSS versi 26. Pada uji *t one sample t test* diperoleh hasil nilai *t* hitung sebesar 31,472 yang mana nilai tersebut lebih besar dibandingkan *t* tabel sebesar 1,686. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada uji regresi linier sederhana nilai signifikan masing-masing item variabel x sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa intensitas bermain gawai mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap perilaku agresif anak usia dini artinya semakin tinggi intensitas bermain gawai, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perilaku agresif anak usia dini.

B. Saran

Adapun saran sebagai masukan untuk pihak-pihak terkait, diantaranya yaitu:

1. Bagi orang tua, sebagai bentuk informasi mengenai adanya pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini dan pentingnya perhatian dan pembatasan waktu saat anak bermain gawai. Anak berusia 2 sampai 4 tahun hanya diperbolehkan 1 jam 58 menit setiap hari dan anak usia 5 hingga 8 tahun hanya diperbolehkan selama 2 jam 21 menit setiap hari. Sehingga perlunya perhatian penuh ketika anak diperbolehkan bermain gawai.
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melakukan penelitian lebih dalam lagi dengan variabel yang berbeda yang memungkinkan hasil penelitian bisa lebih mendalam dikarenakan perilaku agresif muncul tidak hanya karena berlebihan bermain gawai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Arini, L., Rizqi, N. R., & Harahap, Y. N. (2022). Pentingnya Pembatasan Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v1i1.247>
- Asrianti, Hariati Lestari, & Fifi Nirmala G. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget, Pola Asuh Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Ranomeeto Tahun 2023. *Vitamin : Jurnal ilmu Kesehatan Umum*, 2(2), 10–20. <https://doi.org/10.61132/vitamin.v2i2.223>
- Aulya, Y., Suprihatin, S., & Arantika, R. (2020). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan Malahayati*, 6(4), 427–434. <https://doi.org/10.33024/jkm.v6i4.2911>
- Ayuningtyas, D. (2023). *Hubungan Screen Time Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TK ABA Mujahidin Wonosari*.
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (3 ed.). Pustaka Pelajar.
- Bali, E. N., Panmaley, O., & Ndeot, F. (2022). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Prodi PLS Universitas Nusa Cendana*, 1(2), 15–32.

- Bandura, A., & McClelland. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall, Englewood Cliffs. - References - Scientific Research Publishing. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2064266>
- Bayu, D. (2023). Penggunaan Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel. In *DataIndonesia.id*. <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Detiknews. (2021). Menteri PPPA: Peran Orang Tua Tak Bisa Diganti Teknologi Secanggih Apa Pun. <https://news.detik.com/berita/d-5510066/menteri-pppa-peran-orang-tua-tak-bisa-diganti-teknologi-secanggih-apa-pun>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.
- Elizabeth Bergner Hurlock. (1980). *Elizabeth_Hurlock_Psikologi_Perkembangan.pdf* (hal. 447).
- Elvira, M., & Santoso, S. T. P. (2022). Edukasi Pengasuhan Anak Melalui Keterlibatan Ayah Di Tk Islam Al Maarif Singosari. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 455–461. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.334>
- Firdaus, I., & Azharona Susanti, R. (2024). Meningkatkan Literasi Numerasi Melalui Media Dakon Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3025>
- Griffiths, M. D. (2011). *Griffiths, M.D. (1996). Gambling on the internet: A brief note. Journal of Gambling Studies*, 12, 471-474. Independence. https://www.academia.edu/429696/Griffiths_M_D_1996_Gambling_on_the_internet_A_brief_note_Journal_of_Gambling_Studies_12_471_474
- Hasanah, M. (2019). Muhimmatul Hasanah. *Indonesian Journal of Islamic Early*

- Childhood Education*, 2(2), 208–214.
- Haughton, C., Mary, A., & Cheevers, C. (2015). Cyber Babies: The Impact of Emerging Technology on the Developing Infant. *Journal of Psychology Research*, 5(9). <https://doi.org/10.17265/2159-5542/2015.09.002>
- Hidayani, N., & Arief, M. (2023). Pengaruh Kualitas Produk, Brand Image, Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Bittersweet By Najla. *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 6(1), 60–74. <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v6i1.1268>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Horrigan, J. B. (2000). New Internet Users : What They Do Online , What They Don ’ t , and Implications for the ‘Net ’s Future. *Pew Internet and American Life Project.*, 1–27. https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New_User_Report.pdf.pdf
- Iftaql Janah, A., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Indrawati. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01, 1–7.
- Jayadi, A., Ikawati, H. D., Awar, Z., Hastina, T., & Sami’un. (2021). Teknik mengawasi anak dalam penggunaan gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika)*, 2(1), 17–22.
- Joshi, A., & Hinkley, T. (2021). *Too much time on screens? Screen time effects and guidelines for children and young people | Australian Institute of Family Studies*. <https://aifs.gov.au/resources/short-articles/too-much-time-screens>
- Kartika, T., Mutiudin, A. I., & Marlina, L. (2022). Intensitas Penggunaan Gadget

- dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1002–1011. <https://doi.org/10.32584/jpi.v6i2.1160>
- Karyadi, A. C. (2016). Diktat materi konsep dasar pendidikan anak usia dini. *Info.Trilogi.Ac.Id*, 1–25. <http://info.trilogi.ac.id/repository/assets/uploads/PGPAUD/0e162-diktat-materi-mata-kuliah-konsep-dasar-anak-usia-dini.pdf>
- Kesehatan, K. (2021). *Lindungi Penglihatan Akibat Paparan Gawai Berlebihan*.
- Khotimah Shobiroh, H., & Yusri Bactiar, M. (2019). Pengaruh Menonton Film Kartun Action Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini 5-6 Tahun (the Effect of Watching Cartoons Action on Aggressive Behavior of Children 5-6 Years). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 1–2. <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.xxx>
- Lin, Y. H., Chiang, C. L., Lin, P. H., Chang, L. R., Ko, C. H., Lee, Y. H., & Lin, S. H. (2016). Proposed diagnostic criteria for Smartphone addiction. *PLoS ONE*, 11(11), 1–11. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0163010>
- Lubis, S. I. A., Rahman, M. H., & Yanti, N. (2023). GURU PAUD DI ERA DIGITAL1. *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 949–954.
- Manfaatn, E., & Aulia, M. (2024). *Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. 01(01), 18–31.
- Mariani. (2022). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Mastuinda, M., & Suryana, D. (2021a). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18126>
- Mastuinda, & Suryana, D. (2021b). PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI Mastuinda 1) , Dadan Suryana 1). *Childhood, Early Behavior, Aggressive*, Vol.4(2), 121–128.
- MUKhlis, A. (2022). *Game Online Trauma Nyata Sisa Pandemi*. 2507(February), 1–9.
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., Kusamandari, S., Yuliasari, R., Astuti, D., Latumahina, J.,

- Purnomo, M. W., & Zede, V. A. (2021). Stastitika Seri Dasar Dengan SPSS. In *Media Sains Indonesia : Bandung*. <http://www.penerbit.medsan.co.id/>
- Neurohealth. (n.d.). *Screen Dependency Disorder: Effects of Screen Addiction*. Diambil 4 Juli 2024, dari <https://nhahealth.com/screen-dependency-disorder-the-effects-of-screen-time-addiction/>
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>
- Nugroho, K. W. (2020). *Survei KPPI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona* | *kumparan.com*. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Petersen, A. (2020). *Is Your Child a Digital Addict? Here's What You Can Do - The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/04/15/parenting/big-kid/child-screen-addiction.html>
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460–469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>
- Psychiatry, A. A. of C. and A. (2020). *Screen Time and Children*. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx
- Rahmadani, K., Yusmansyah, & Widiastuti, R. (2018). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa SMA. *Jurnal Universitas Lampung : Procedia Sosial Behavioral Sciences Turkish*, 9(1), 1–16.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan

- Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rizkinaswara, L. (2019). #sisternet: Kenali Batasan Usia Penggunaan Internet pada Anak – Ditjen Aptika. <https://aptika.kominfo.go.id/2019/03/sisternet-kenali-batasan-usia-penggunaan-internet-pada-anak/>
- Rosyadi. (2020). Metode Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April).
- Santrock, John. (2012). Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas Jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak. In *Airlangga University Press*.
- Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2023). PROFIL ANAK USIA DINI. In *PROFIL ANAK USIA DINI 2023* (Vol. 6, Nomor 1, hal. 51–66). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Sisdiknas. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Вестник КазНМУ, №3(1)*, c.30.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Soloposstyle. (2021). Menteri PPPA Ingatkan Peran Orang Tua Tidak Tergantikan oleh Teknologi! - *Solopos.com | Panduan Informasi dan Inspirasi*.

<https://lifestyle.solopos.com/menteri-pppa-ingatkan-peran-orang-tua-tidak-tergantikan-oleh-teknologi-1115773>

- Strasburger, V. C., Mulligan, D. A., Altmann, T. R., Brown, A., Christakis, D. A., Clarke-Pearson, K., Falik, H. L., Hill, D. L., Hogan, M. J., Levine, A. E., Nelson, K. G., O’Keeffe, G. S., Fuld, G. L., Dreyer, B. P., Milteer, R. M., Shifrin, D. L., Jordan, A., Brody, M., Wilcox, B., ... Noland, V. L. (2011). Policy statement - Children, adolescents, obesity, and the media. *Pediatrics*, *128*(1), 201–208. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1066>
- Suryawan, K. B., & Merijanti, L. T. (2021). Bermain aplikasi gadget berhubungan dengan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa pada balita. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, *4*(4), 157–163. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2021.v4.157-163>
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif. *Sosio Informa*, *16*(3), 189–202.
- Sutarsih, T., Apresziyanti, D., Wulandari, H., & Hasyiyati, A. N. (2020a). Catalog : 1101001. In *Statistik Indonesia 2020* (Vol. 1101001, hal. 790). <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Sutarsih, T., Apresziyanti, D., Wulandari, H., & Hasyiyati, A. N. (2020b). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020. In *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*.
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2022). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022. In *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022* (Vol. 01, hal. 1–7).
- Sutarsih, T., Wulandari, V. C., Untari, R., Kusumatrisna, A. L., & Hasyiyati, A. N. (2021). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021. In *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021* (Vol. 01, hal. 1–7).
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, *1*, 1–65.
- Tola, Y. P. (2018). PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI DI LIHAT DARI POLA ASUH ORANG TUA. *buah hati*, *5*, . https://doi.org/10.1098/rspb.2014.1396%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje

Perspectiva

alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379

- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Vaughn, S., & Bos, C. S. (2012). *Strategies for teaching students with learning and behavior problems*. 451.
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan
Intensitas Bermain Gawai	Frekuensi	<ol style="list-style-type: none">1. Saya memberi waktu khusus bermain gawai (HP) untuk anak2. Saya memperbolehkan anak bermain gawai kapanpun di luar jam sekolah3. Dalam seminggu saya memberikan waktu satu hari khusus untuk anak bermain gawai4. Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya menonton video menggunakan gawai dalam seminggu5. Dalam seminggu saya memberikan batasan jam anak ketika bermain game menggunakan gawai6. Berapa hari dalam seminggu anak diperbolehkan bermain gawai?7. Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya bermain game menggunakan gawai

	Durasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak mempermasalahkan durasi atau lama bermain gawai (HP) untuk anak saya 2. Bagi saya penting sekali menetapkan seberapa lama anak bermain gawai (HP) setiap harinya 3. Berapa jam rata-rata anak diperbolehkan bermain gawai dalam sehari?
Perilaku Agresif	Agresi Fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat bermain, sehingga cenderung berkelahi dengan teman sebaya 2. Sulit bagi anak saya untuk menunggu tayangan film kesukaannya, sehingga anak cenderung menendang barang-barang yang ada disekitarnya 3. Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat membeli jajan, sehingga cenderung mendorong orang yang berada didepannya 4. Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk memukul benda-benda yang berada disekitarnya

		5. Jika anak saya dibatasi untuk bermain gawai, maka dia cenderung menendang maupun memukul orang tuanya hingga tidak terkendali
	Agresi Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk berkata kasar kepada orang tua 2. Sulit bagi anak saya untuk tidak menghina temannya jika sedang bermain bersama-sama saat dikawasan rumah maupun sekolah 3. Jika keinginan anak saya untuk meminjam mainan milik temannya tidak terpenuhi, maka dia selalu mengancam temannya dengan kejadian buruk 4. Sulit bagi anak saya untuk tidak berteriak saat sudah tidak diperbolehkan bermain gawai

Lampiran 2 Lembar Angket

PENELITIAN PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAWAI TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI

Angket ini digunakan untuk penelitian intensitas bermain gawai dan perilaku agresif anak yang ditinjau melalui orang tua

IDENTITAS ANAK

Nama Lengkap:

Kelas :

Nama Sekolah:

Usia :

Jenis Kelamin :

Status Anak : a. Kandung

b. Tidak Kandung

IDENTITAS ORANG TUA

Ayah

Nama Ayah :

Usia :

Status Ayah : a. Kandung

b. Tidak Kandung

Pendidikan Terakhir :

Pekerjaan :

Jenis Kawasan Tempat Tinggal: a. Perumahan

b. Perkampungan

c. Apartemen

d. Lainnya.....

Ibu

Nama Ibu :

Usia :

Status Ibu : a. Kandung

b. Tidak Kandung

Pendidikan Terakhir :

Pekerjaan :

Jenis Kawasan Tempat Tinggal: a. Perumahan

b. Perkampungan

c. Apartemen

d. Lainnya.....

Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√).

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1.	Frekuensi	Saya memberi waktu khusus bermain gawai (HP) untuk anak				
		Saya memperbolehkan anak bermain gawai kapanpun di luar jam sekolah				
		Dalam seminggu saya memberikan waktu satu hari khusus untuk anak bermain gawai				
		Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya menonton video menggunakan gawai dalam seminggu				

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
		Dalam seminggu saya memberikan batasan jam anak ketika bermain game menggunakan gawai				
		Berapa hari dalam seminggu anak diperbolehkan bermain gawai?				
		Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya bermain game menggunakan gawai				
2.	Durasi	Saya tidak mempermasalahkan durasi atau lama bermain gawai (HP) untuk anak saya				
		Bagi saya penting sekali menetapkan seberapa lama anak bermain gawai (HP) setiap harinya				

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
		Berapa jam rata-rata anak diperbolehkan bermain gawai dalam sehari?				
4.	Agresif Fisik	Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat bermain, sehingga cenderung berkelahi dengan teman sebaya				
		Sulit bagi anak saya untuk menunggu tayangan film kesukaannya, sehingga anak cenderung menendang barang-barang yang ada disekitarnya				
		Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat membeli jajan, sehingga cenderung mendorong siapapun yang berada didepannya				

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
		Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk memukul benda-benda yang berada disekitarnya				
		Jika anak saya dibatasi untuk bermain gawai, maka dia cenderung menendang maupun memukul orang tuanya hingga tidak terkendali				
5.	Agresif Verbal	Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk berkata kasar kepada orang tua				
		Sulit bagi anak saya untuk tidak menghina temannya jika sedang bermain bersama-sama saat dikawasan				

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
		rumah maupun sekolah				
		Jika keinginan anak saya untuk meminjam mainan milik temannya tidak terpenuhi, maka dia selalu mengancam temannya dengan kejadian buruk				
		Sulit bagi anak saya untuk tidak berteriak saat sudah tidak diperbolehkan bermain gawai				

Lampiran 3 Surat Izin Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B462 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2025 17 Februari 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Rikza Azharona Susanti, M. Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Wardatus Sholihah
NIM : 210105110003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap
Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan
Lowokwaru
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, M. A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-3 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

17 Februari 2025

Kepada Yth.
Safira Nurannisa Pulungan, S.Pd., Gr
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

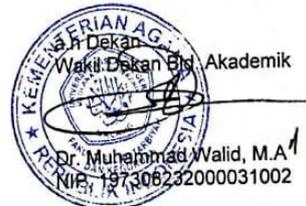
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Wardatus Sholihah
NIM : 210105110003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap
Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan
Lowokwaru
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, M. A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4 Lembar Validasi

Lembar Validasi Instrumen

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAWAI TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI DI KECAMATAN LOWOKWARU

Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru

Penyusun : Wardatus Sholihah

Instansi : FITK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini / Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Kecamatan Lowokwaru". Untuk itu peneliti membutuhkan dua orang sebagai validator dengan meminta ketersediaan ibu untuk melakukan penilaian terkait instrument yang akan digunakan dalam penelitian. Berbagai bentuk koreksi ibu, dari penilaian, pendapat, dan saran menjadi bermanfaat dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas instrument yang disusun. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang tertera dengan menjadi skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan:

Skor 4: Sangat Relevan

Skor 3: Relevan

Skor 2: Cukup Relevan

Skor 1: Tidak Relevan

Terlepas dari penilaian yang dilakukan oleh ibu, peneliti juga memohon untuk ibu memberikan isian mengenai jenis kesalahan dan saran pada kotak yang sudah disediakan. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan penelitian dari ibu. Untuk itu sebelum penelitian dilakukan, peneliti memohon ibu mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS:

Nama : Rika Azharona Susanti, M. Pd

NIP : 198908052023212051

Instansi : FITK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini / Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

NO	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Aspek Kelayakan				
	1. Indikator sudah sesuai untuk penilaian anak usia dini.		✓		
	2. Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 2-6 tahun.		✓		
	3. Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.	✓			
	4. Kejelasan petunjuk pengisian instrument.			✓	
2.	Aspek Ketepatan Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD.	✓			
	2. Bahasa mudah untuk dipahami.		✓		
3.	Aspek Ketepatan Isi				
	1. Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.	✓			
	2. Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.		✓		

Jenis Kesalahan

- Intruksi pengisian angket sebanyak 2' atas kolom tabel (8 buah identitas)

Saran Perbaikan

--

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka instrument penelitian pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
<input type="checkbox"/>	Belum layak digunakan

Malang, 21 Oktober 2024

Validator



Rikza Azharona Susanti, M. Pd

NIP. 198908052023212051

IDENTITAS:

Nama : Safira Nurannisa Pulungan, S.Pd., Gr

Instansi : KB-TK Surya Buana

NO	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Aspek Kelayakan				
	1. Indikator sudah sesuai untuk penilaian anak usia dini.			✓	
	2. Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 2-6 tahun.		✓		
	3. Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.		✓		
	4. Kejelasan petunjuk pengisian instrument.	✓			
2.	Aspek Ketepatan Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD.			✓	
	2. Bahasa mudah untuk dipahami.		✓		
3.	Aspek Ketepatan Isi				
	1. Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.		✓		
	2. Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.		✓		

Jenis Kesalahan**Saran Perbaikan**

- Penambahan indikator pada Variabel Frekuensi dan durasi tentang rentang waktu penguasaan gawai
- Kalimat indikator yang lebih detail tentang pengaruh gawai
- Penambahan keterangan / indikator tentang tontonan yang dilihat / ditonton anak pada gawai.

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka instrument penelitian pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini dinyatakan:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan

Malang, 21 Oktober 2024

Validator



Safira Nurannisa Pulungan, S.Pd., Gr

Lembar Kuesioner Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian			
			SL	SR	KK	TP
1.	Frekuensi	Saya memberi waktu khusus bermain gawai (HP) untuk anak				
		Saya memperbolehkan anak bermain gawai kapanpun di luar jam sekolah				
		Dalam seminggu saya memberikan waktu satu hari khusus untuk anak bermain gawai				
		Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya menonton video menggunakan gawai dalam seminggu				
		Dalam seminggu saya memberikan batasan jam anak ketika bermain game menggunakan gawai				
		Saya tidak mempermasalahkan seberapa sering anak saya bermain game menggunakan gawai				

2.	Durasi	Saya tidak memperlakukan durasi atau lama bermain gawai (HP) untuk anak saya				
		Bagi saya penting sekali menetapkan seberapa lama anak bermain gawai (HP) setiap harinya				
3.	Jenis Aktivitas	Saya membiasakan anak untuk belajar menggunakan gawai				
		Saya tidak memperlakukan anak ketika makan sambil menonton video di youtube				
		Saya memperlakukan anak bermain game sambil berbaring				
4.	Agresif Fisik	Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat bermain, sehingga cenderung berkelahi dengan teman sebaya				
		Sulit bagi anak saya untuk menunggu tayangan film kesukaannya, sehingga anak cenderung menendang barang-barang yang ada disekitarnya				
		Sulit bagi anak saya untuk menunggu giliran saat membeli jajan, sehingga cenderung mendorong orang yang berada didepannya				

		Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk memukul				
5.	Agresif Verbal	Jika keinginan anak saya tidak dipenuhi, maka dia cenderung untuk berkata kasar				
		Sulit bagi anak saya untuk tidak menghina temannya jika sedang bermain bersama				
		Jika keinginan anak saya untuk meminjam mainan milik temannya tidak terpenuhi, maka dia selalu mengancam temannya dengan kejadian buruk				
		Sulit bagi anak saya untuk tidak berteriak saat sudah tidak diperbolehkan bermain gawai				

PEDOMAN PENELITIAN

SL (Selalu)	SR (Sering)	KK (Kadang-Kadang)	TP (Tidak Pernah)
Anak selalu diperbolehkan menggunakan gawai dan muncul perilaku agresif tidak pada setiap kesempatan atau situasi yang relevan	Anak diperbolehkan bermain gawai dan muncul perilaku agresif dalam banyak kesempatan atau situasi.	Anak diperbolehkan bermain gawai dan muncul perilaku agresif dalam situasi tertentu	Anak tidak pernah diperbolehkan bermain gawai dan tidak pernah berperilaku agresif

Skor 4: Selalu

Skor 3: Sering

Skor 2: Kadang-Kadang

Skor 1: Tidak Pernah

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/10/2024 25 Oktober 2024
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

Yth. **Kepala Sekolah KB-TK Surya Buana**
Jl. Joyo Tambaksari No.33, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Mala
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : WARDATUS SHOLIAH
NIM : 210105110003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VII (Tujuh)
Contact Person : 085784220953
Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/10/2024 25 Oktober 2024
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

Yth. **Kepala Sekolah TK MUSLIMAT NU 31**
Jl Sumpersari Gang 4 No. 261 D4, Kecamatan Lowokwaru, Kota
Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : WARDATUS SHOLIAH
NIM : 210105110003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VII (Tujuh)
Contact Person : 085784220953
Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/10/2024 25 Oktober 2024
Perihal : **Izin Penelitian Skripsi**

Yth. **Kepala Sekolah TK MUSLIMAT NU 21**
Jl Kertorejo No. 27, Ketawanggede, Kecamatan Lowokwaru, Kota
Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

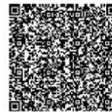
Nama : WARDATUS SHOLIAH
NIM : 210105110003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VII (Tujuh)
Contact Person : 085784220953
Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Kecamatan Lowokwaru
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.

Lampiran 6 Data Angket Non Responden

No	Inisial	Gender	Butir Item																Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	MA R	L	4	4	1	3	4	2	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	61
2	AH A	L	4	2	2	1	1	2	1	1	4	3	4	3	2	2	2	3	48
3	WP	L	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	4	3	31
4	TA	P	3	3	3	4	2	2	1	3	3	2	2	3	4	2	2	4	55
5	M	L	1	1	2	1	3	1	1	4	1	1	2	1	1	1	3	4	34
6	ZA	P	2	2	2	4	2	2	3	4	3	1	4	4	4	1	2	4	54
7	APL	P	2	4	1	2	3	2	1	1	4	4	3	4	2	4	2	4	54
8	SM	P	1	4	2	2	1	2	1	3	4	3	4	4	3	2	1	1	50
9	NS	P	3	2	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	32
10	CT	P	3	2	2	2	3	2	2	4	4	4	2	2	1	1	2	2	50
11	RD P	L	2	2	2	4	2	2	2	3	4	4	3	4	4	2	2	2	56
12	EN	P	4	4	2	4	4	2	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	65
13	AA	P	3	2	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	31
14	L	P	2	2	1	1	2	1	1	4	1	1	2	1	1	2	1	2	34
15	CP A	P	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	67
16	ZDS	L	4	3	4	1	3	2	4	3	3	4	3	2	2	3	2	4	58

17	ZA	P	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	38
18	RA	P	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	MH M	L	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
20	W	P	2	2	4	4	4	4	1	3	3	3	4	4	4	2	4	3	66	
21	SI	P	4	1	3	2	1	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	34	
22	NZ	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	1	1	1	1	39	
23	LA	P	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
24	FN A	P	2	2	1	4	1	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
25	MS R	L	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	28	
26	PNJ	P	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	4	3	4	3	38	
27	NP	P	4	1	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	66	
28	AA	P	1	2	1	3	1	2	2	1	1	4	3	3	1	2	1	2	37	
29	MSI	L	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	23	
30	K	P	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	30	

Lampiran 7 Data Total Skor Angket *Non Sampel* Usia 4-6 tahun Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

No	Inisial	Gender	Total Butir Item	Skor
1	MAR	L	20	54
2	AHA	L	20	39
3	WP	L	20	28
4	TA	P	20	47
5	M	L	20	29
6	ZA	P	20	46
7	APL	P	20	46
8	SM	P	20	41
9	NS	P	20	27
10	CT	P	20	42
11	RDP	L	20	47
12	EN	P	20	56
13	AA	P	20	26
14	L	P	20	27
15	CPA	P	20	57
16	ZDS	L	20	51
17	ZA	P	20	33
18	RA	P	20	20
19	MHM	L	20	34
20	W	P	20	55
21	SI	P	20	31
22	NZ	P	20	32
23	LA	P	20	19
24	FNA	P	20	29
25	MSR	L	20	24
26	PNJ	P	20	34

27	NP	P	20	56
28	AA	P	20	32
29	MSI	L	20	19
30	K	P	20	25

Lampiran 8 Data *Non Sampel* Variabel X (Intensitas Bermain Gawai)

No	Inisial	Gender	Frekuensi		Durasi	
			Total Butir Item	6	Total Butir Item	2
			Skor		Skor	
1	MAR	L	18		8	
2	AHA	L	12		2	
3	WP	L	10		2	
4	TA	P	17		4	
5	M	L	9		5	
6	ZA	P	14		7	
7	APL	P	14		2	
8	SM	P	12		4	
9	NS	P	11		3	
10	CT	P	14		6	
11	RDP	L	14		5	
12	EN	P	20		7	
13	AA	P	13		4	
14	L	P	9		5	
15	CPA	P	21		7	
16	ZDS	L	17		7	
17	ZA	P	13		4	
18	RA	P	7		4	
19	MHM	L	11		5	

20	W	P	20	4
21	SI	P	15	7
22	NZ	P	12	4
23	LA	P	8	2
24	FNA	P	14	6
25	MSR	L	11	2
26	PNJ	P	6	2
27	NP	P	19	7
28	AA	P	10	3
29	MSI	L	7	2
30	K	P	9	2

Lampiran 9 Data *Non Sampel* Variabel Y (Perilaku Agresif Anak Usia Dini)

No	Inisial	Gender	Agresi Fisik		Agresi Verbal	
			Total Butir Item	5	Total Butir Item	4
			Skor		Skor	
1	MAR	L	16		16	
2	AHA	L	16		16	
3	WP	L	7		7	
4	TA	P	14		14	
5	M	L	6		6	
6	ZA	P	14		14	
7	APL	P	18		18	
8	SM	P	18		18	
9	NS	P	8		8	
10	CT	P	16		16	
11	RDP	L	18		18	
12	EN	P	16		16	
13	AA	P	5		5	

14	L	P	7	7
15	CPA	P	17	17
16	ZDS	L	16	16
17	ZA	P	10	10
18	RA	P	5	5
19	MHM	L	10	10
20	W	P	18	18
21	SI	P	5	5
22	NZ	P	12	12
23	LA	P	5	5
24	FNA	P	5	5
25	MSR	L	6	6
26	PNJ	P	12	12
27	NP	P	16	16
28	AA	P	13	13
29	MSI	L	5	5
30	K	P	7	7

Lampiran 10 Data Angket Responden

No	Butir Item																	Skor Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	
1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	3	1	3	1	1	1	31
2	3	4	1	1	3	4	1	2	2	3	1	3	1	4	1	3	2	45
3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	2	31
4	2	2	3	2	1	1	4	4	4	1	3	3	1	4	3	1	4	50
5	3	2	1	2	1	2	1	4	1	3	1	3	1	1	1	3	3	39
6	2	4	4	1	4	3	1	2	3	1	2	4	1	3	4	3	2	51
7	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1	3	39
8	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	4	1	1	3	4	41
9	1	4	4	2	4	4	1	4	2	2	2	3	4	3	2	2	4	60
10	3	3	1	3	1	3	3	4	3	3	2	4	4	3	1	1	4	54

1 1	3	1	2	2	3	2	2	1	3	1	1	4	1	3	1	1	4	42
1 2	1	4	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	2	1	3	1	3	46
1 3	1	2	2	1	4	2	1	3	3	1	3	1	1	4	1	3	4	44
1 4	1	2	3	2	1	2	1	3	1	1	1	3	3	1	4	1	3	39
1 5	1	2	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	4	39
1 6	2	2	1	2	1	2	1	4	4	3	1	1	2	2	4	1	3	46
1 7	1	2	1	2	4	2	2	1	1	2	1	3	3	3	1	1	3	40
1 8	2	1	4	1	4	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	1	4	39
1 9	1	2	2	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	4	1	3	36
2 0	2	1	2	1	1	1	1	4	3	1	3	1	1	4	1	2	3	39
2 1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	1	1	3	4	3	1	1	3	40
2 2	1	2	2	2	2	2	1	4	3	4	1	1	1	4	1	4	4	48
2 3	2	1	1	2	1	4	1	1	3	1	1	3	1	4	4	1	3	40
2 4	2	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	3	4	36
2 5	1	2	1	1	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	4	1	4	37
2 6	3	2	3	1	3	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	1	2	38
2 7	2	3	1	2	4	1	1	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	56
2 8	1	3	3	1	2	2	1	1	4	3	2	3	2	4	3	4	4	52
2 9	2	2	3	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	3	1	1	3	37
3 0	4	2	4	1	4	1	1	4	4	3	2	4	3	2	4	4	4	62
3 1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	3	31
3 2	1	1	4	3	3	2	4	3	4	3	1	4	3	4	3	4	2	58

33	4	2	1	1	2	1	3	1	3	1	4	3	4	4	3	3	4	54
34	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	3	1	2	3	30
35	4	4	1	3	1	3	4	1	2	4	2	4	4	4	4	1	4	58
36	4	2	1	1	4	2	1	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	57
37	3	4	3	3	2	2	4	1	4	4	2	4	3	3	3	4	4	64
38	3	2	4	2	3	4	1	4	4	3	1	4	3	4	4	1	4	60
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	3	28
40	2	3	4	1	4	3	1	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	65

Lampiran 11 Data Hasil Survei Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

No	Responden	Gender	Usia	Total
1	MAIR	L	5	25
2	RPS	P	6	39
3	GAPTK	L	6	28
4	NAA	P	6	43
5	CKNJ	P	5	33
6	MZMS	L	6	44
7	RM	p	5	32
8	FAP	P	6	31
9	FARA	P	4	48
10	GKNZ	L	5	46
11	SNE	P	4	35
12	EW	L	6	35
13	NAS	P	6	37
14	NAM	P	6	33
15	SKA	P	3.5	32

16	MBH	L	3,5	36
17	QRA	L	4	33
18	K	L	6	34
19	AAPP	L	6	30
20	KKK	L	6	32
21	ECK	P	6	33
22	MRPW	L	5	39
23	RBP	L	6	34
24	WSAP	P	5	30
25	SK	P	6	30
26	SAI	P	4	30
27	DNN	P	3	46
28	AK	L	6	43
29	SAA	P	6	30
30	MKAR	L	6	51
31	GAAA	P	6	24
32	FAP	P	6	49
33	MRZ	L	6	44
34	FA	P	6	25
35	A	L	6	50
36	ASI	L	6	48
37	NAE	P	6	53
38	MNZ	L	6	51
39	A	L	5	22
40	MQA	P	5	53

Lampiran 12 Data Sampel Variabel X (Intensitas Bermain Gawai)

No	Inisial	Gender	Usia	Frekuensi		Rata-Rata Frekuensi	Durasi		Rata-Rata Durasi
				Total Butir Item	6		Total Butir Item	2	
				Skor			Skor		
1	MAIR	L	5	7		3 hari	3		2-3 jam
2	RPS	P	6	16		3 hari	3		3 jam
3	GAPTK	L	6	11		3 hari	2		1-2 jam
4	NAA	P	6	11		Tidak ada batasan waktu	8		2 jam
5	CKNJ	P	5	11		Tidak ada batasan waktu	5		1-2 jam
6	MZMS	L	6	18		3 hari	3		4 jam
7	RM	p	5	11		3 hari	2		3 jam
8	FAP	P	6	10		4-5 hari	2		1-2 jam
9	FARA	P	4	19		Tidak ada batasan waktu	5		5 jam
10	GKNZ	L	5	14		4 hari	7		2 jam
11	SNE	P	4	13		3 hari	3		1-2 jam
12	EW	L	6	9		2 hari	4		3 jam
13	NAS	P	6	12		3 hari	4		1-2 jam
14	NAM	P	6	11		Tanpa batasan waktu	4		2 jam
15	SKA	P	3.5	10		2 hari	4		3 jam

16	MBH	L	3,5	10	Tanpa batasan waktu	5	5 jam
17	QRA	L	4	12	1 hari	3	8 jam
18	K	L	6	13	3 hari	5	1-2 jam
19	AAPP	L	6	10	2 hari	2	2 jam
20	KKK	L	6	8	3 hari	5	2 jam
21	ECK	P	6	11	3 hari	4	1-2 jam
22	MRPW	L	5	11	3 hari	5	2 jam
23	RBP	L	6	11	3 hari	2	1-2 jam
24	WSAP	P	5	9	3 hari	2	4 jam
25	SK	P	6	9	3 hari	2	5 jam
26	SAI	P	4	14	3 hari	2	2 jam
27	DNN	P	3	13	3 hari	4	2 jam
28	AK	L	6	12	3 hari	2	1-2 jam
29	SAA	P	6	10	3 hari	2	1-2 jam
30	MKAR	L	6	16	3 hari	5	2 jam
31	GAAA	P	6	6	3 hari	2	2 jam
32	FAP	P	6	14	3 hari	7	2 jam
33	MRZ	L	6	11	Tanpa batasan waktu	4	2 jam
34	FA	P	6	6	3 hari	2	5 jam
35	A	L	6	16	3 hari	5	2 jam
36	ASI	L	6	14	3 hari	5	5 jam
37	NAE	P	6	17	3 hari	5	1-2 jam
38	MNZ	L	6	18	3 hari	5	6 jam
39	A	L	5	6	3 hari	2	4 jam
40	MQA	P	5	17	2 hari	5	1-2 jam

Lampiran 13 Data Sampel Variabel Y (Perilaku Agresif Anak Usia Dini)

No	Inisial	Gender	Usia	Agresi Fisik		Agresi Verbal	
				Total Butir Item	5	Total Butir Item	4
				Skor		Skor	
1	MAIR	L	5	9		6	
2	RPS	P	6	10		10	
3	GAPTK	L	6	9		6	
4	NAA	P	6	12		12	
5	CKNJ	P	5	9		8	
6	MZMS	L	6	11		12	
7	RM	p	5	11		8	
8	FAP	P	6	10		9	
9	FARA	P	4	13		11	
10	GKNZ	L	5	16		9	
11	SNE	P	4	10		9	
12	EW	L	6	14		8	
13	NAS	P	6	9		12	
14	NAM	P	6	9		9	
15	SKA	P	3.5	10		8	
16	MBH	L	3,5	11		10	
17	QRA	L	4	10		8	
18	K	L	6	7		9	
19	AAPP	L	6	9		9	
20	KKK	L	6	9		10	
21	ECK	P	6	10		8	
22	MRPW	L	5	10		13	
23	RBP	L	6	9		12	
24	WSAP	P	5	10		9	
25	SK	P	6	9		10	

26	SAI	P	4	8	6
27	DNN	P	3	17	12
28	AK	L	6	14	15
29	SAA	P	6	10	8
30	MKAR	L	6	16	14
31	GAAA	P	6	9	7
32	FAP	P	6	15	13
33	MRZ	L	6	15	14
34	FA	P	6	8	9
35	A	L	6	16	13
36	ASI	L	6	16	13
37	NAE	P	6	17	14
38	MNZ	L	6	15	13
39	A	L	5	8	6
40	MQA	P	5	17	14

Lampiran 15 Data Responden Tentang Intensitas Bermain Gawai Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini

Responden	Intensitas Bermain Gawai			Perilaku Agresif		
	Frekuensi	Durasi	Jumlah	Agresi Fisik	Agresi Verbal	Jumlah
MAIR	3	3	6	17	6	23
RPS	3	3	6	10	10	20
GAPTK	3	4	7	17	6	23
NAA	1	4	5	12	12	24
CKNJ	1	4	5	16	8	24
MZMS	3	3	6	11	12	23
RM	3	3	6	17	8	25
FAP	2	4	6	16	9	25
FARA	1	2	3	13	11	24
GKNZ	2	4	6	16	9	25
SNE	3	4	7	10	9	19
EW	3	3	6	14	8	22
NAS	3	4	7	9	12	21
NAM	1	4	5	17	9	26
SKA	3	3	6	10	8	18

MBH	1	2	3	11	10	21
QRA	4	1	5	10	8	18
K	3	4	7	17	9	26
AAPP	3	4	7	9	13	22
KKK	3	4	7	17	10	27
ECK	3	4	7	10	8	18
MRPW	3	4	7	17	13	30
RBP	3	4	7	9	12	21
WSAP	3	3	6	10	14	24
SK	3	2	5	16	10	26
SAI	3	4	7	8	6	14
DNN	3	4	7	17	12	29
AK	3	4	7	14	15	29
SAA	3	4	7	10	8	18
MKAR	3	4	7	16	14	30
GAAA	3	4	7	9	7	16
FAP	3	4	7	15	13	28
MRZ	1	4	5	15	14	29
FA	3	2	5	8	9	17
A	3	4	7	16	13	29
ASI	3	2	5	16	13	29
NAE	3	4	7	17	14	31
MNZ	3	2	5	15	13	28
A	3	3	6	8	6	14
MQA	3	4	7	17	14	31

Lampiran 16 Data Tingkat Persentase Responden

Responden	Frekuensi	Durasi	Agresi Fisik	Agresi Verbal
1	Tinggi	Sedang	Tinggi	Rendah
2	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
3	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah
4	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
5	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
6	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
7	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang
8	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang
9	Rendah	Rendah	Sedang	Sedang
10	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang
11	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
12	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
13	Tinggi	Tinggi	Rendah	Sedang
14	Rendah	Tinggi	Tinggi	Sedang

15	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
16	Rendah	Rendah	Sedang	Sedang
17	Tinggi	Rendah	Sedang	Sedang
18	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang
19	Tinggi	Tinggi	Rendah	Tinggi
20	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang
21	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
22	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
23	Tinggi	Tinggi	Rendah	Sedang
24	Tinggi	Sedang	Sedang	Tinggi
25	Tinggi	Rendah	Sedang	Sedang
26	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah
27	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang
28	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi
29	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
30	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi
31	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah
32	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi
33	Rendah	Tinggi	Sedang	Tinggi
34	Tinggi	Rendah	Rendah	Sedang
35	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi
36	Tinggi	Rendah	Sedang	Tinggi
37	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi
38	Tinggi	Rendah	Sedang	Tinggi
39	Tinggi	Sedang	Rendah	Rendah
40	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

BIODATA MAHASISWA



Nama : Wardatus Sholihah
NIM : 210105110003
Tempat, Tanggal Lahir : Balikpapan, 20 Juni 2003
Fakultas/Jurusan/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan/Pendidikan Islam Anak
Usia Dini
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : JL. P. Antasari No. 44 RT. 008, Kel.
Karang Rejo, Kec. Balikpapan Tengah
No. Telepon : 085784220953
Alamat email : wardatus2006@gmail.com

Malang, 18 Februari 2025

Mahasiswa

Wardatus Sholihah