Jambura Early Childhood Education Journal, (2026)
ISSN (p): 2654-752X; ISSN (e):2716-2974
Volume (8) Nomor (1), (Maret) (2026), Halaman (203-215)
DOI: https://doi.org/10.37411/jecej.v8i1.5072

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5-6 tahun

Della Citra[1], Pujian Zaskia Fitri[2], Ranti Ruhmiyati Resni[3], Dhania Annisa Meutia Falaqgethi[4], Defi Juwita[5], Erika Rizkia Amelia[6], Bunga Rindiantika[7]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
dellacitra242@gmail.com*

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Februari) (2026)
Di revisi (Maret) (2026)
Disetujui (Maret) (2026)

Keywords:

penggunaan gadget; perilaku agresif; anak usia 5–6 tahun

Abstract

Indications of aggressive behavior among children aged 5–6 years associated with excessive gadget use. The aggressive behaviors identified included physical and verbal aggression, such as hitting, pushing, taking toys, shouting, using harsh words, and difficulty controlling emotions when gadget use was stopped. This study aimed to determine the effect of gadget use on the level of aggressive behavior among children aged 5–6 years in Lubai Ulu District, Muara Enim Regency. This study employed a quantitative approach using an ex post facto method and a correlational design. Data were collected using questionnaires administered to parents to obtain information regarding gadget use and children's aggressive behavior. The data were analyzed using prerequisite tests and hypothesis testing to determine the effect of gadget use on children's aggressive behavior. The results showed that gadget use had a positive and significant effect on the level of aggressive behavior among children aged 5–6 years. Therefore, active involvement from parents and teachers is needed to supervise and regulate children's gadget use, particularly in terms of duration, frequency, intensity, and the content accessed, so that gadget use remains appropriate to the developmental needs of early childhood.

Abstrak

Indikasi perilaku agresif pada anak usia 5–6 tahun yang berkaitan dengan penggunaan gadget secara berlebihan. Perilaku agresif yang ditemukan meliputi agresi fisik dan verbal, seperti memukul, mendorong, merebut mainan, membentak, berkata kasar, serta kesulitan mengendalikan emosi ketika penggunaan gadget dihentikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5–6 tahun di Kecamatan Lubai Ulu, Kabupaten Muara Enim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto dan desain korelasional. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada orang tua untuk memperoleh data mengenai penggunaan gadget dan perilaku agresif anak. Data penelitian dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh antara variabel penggunaan gadget terhadap perilaku agresif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengendalikan penggunaan gadget, terutama berkaitan dengan durasi, frekuensi, intensitas, dan konten yang diakses anak agar penggunaannya tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

© 2026 Della Citra, Pujian Zaskia Fitri, Ranti Ruhmiyati Resni, Dhania Annisa Meutia Falaqgethi, Defi Juwita, Erika Rizkia Amelia, Bunga Rindiantika
Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Perkembangan anak pada usia 0-6 tahun merupakan periode yang sangat sensitif, sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), karena pada fase ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada tahap tersebut, berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial-emosional, dan nilai agama mengalami perubahan yang signifikan, sehingga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak pada tahap selanjutnya. Pada usia ini, anak memiliki kemampuan yang optimal dalam menerima, mengolah, dan menyerap berbagai informasi dari lingkungannya. Anak juga cenderung mudah meniru perilaku yang dilihat tanpa mempertimbangkan apakah perilaku tersebut benar atau salah. Oleh karena itu, baik faktor internal maupun eksternal memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan perkembangan anak.

Anak merupakan peniru yang sangat baik, di mana mereka dengan mudah meniru apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan tanpa melalui proses pertimbangan mengenai benar atau salahnya suatu perilaku. Perilaku tersebut terbentuk melalui pengaruh faktor internal maupun eksternal, seperti lingkungan sekitar, keluarga, serta perkembangan teknologi, khususnya penggunaan *gadget* di era modern saat ini. Tidak menutup kemungkinan adanya faktor lain yang turut memengaruhi perkembangan anak (Iftaqul Janah & Diana, 2023). Perkembangan zaman yang pesat telah menghadirkan teknologi canggih dengan berbagai fasilitas yang memudahkan aktivitas sehari-hari. Saat ini, manusia cenderung bergantung pada teknologi tersebut. Jika dahulu *gadget* hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, kinipenggunaannya telah meluas ke berbagai kalangan, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya antara lain dapat membantu anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan, misalnya melalui aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Di sisi lain, interaksi sosial pada anak usia dini juga sangat penting untuk mengembangkan karakter, sehingga anak mampu beradaptasi dan diterima dengan baik di lingkungan masyarakat.Namun, perkembangan teknologi yang pesat juga menimbulkan permasalahan, salah satunya ketika penggunaan *gadget* tidak terkontrol, yang dapat berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini (Putri, 2021). Penggunaan yang berlebihan dapat memicu perilaku

negatif, seperti munculnya perilaku agresif yang termasuk dalam perilaku maladaptif. Perilaku tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain lingkungan keluarga, sosial budaya, sekolah, serta kepribadian anak. Selain itu, faktor lain seperti pengalaman, usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi juga turut memengaruhi (Mastuinda & Suryana, 2021).

Saat ini, peran orang tua sebagai teman bermain anak sering kali tergantikan oleh penggunaan *gadget*. Padahal, masa usia dini merupakan periode yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikis. Pada tahap ini, anak membutuhkan berbagai aktivitas fisik untuk mendukung perkembangan tubuhnya secara optimal. Jika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan sejak usia dini, dikhawatirkan perkembangan sosialnya dapat terhambat (Hasanah, 2019). Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan pihak terkait lainnya dalam memastikan perkembangan anak usia dini berjalan secara optimal dan seimbang. *Gadget* sendiri merupakan perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Umumnya, *gadget* mencakup perangkat seperti komputer, permainan elektronik, telepon, dan sejenisnya, yang masing-masing dirancang dengan kegunaan tertentu (Syifa et.al., 2019).

Perilaku agresif salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan sosial baik yang diterima langsung maupun tidak langsung. Pengaruh lingkungan secara langsung seperti pergaulan sehari-hari dengan keluarga, teman sebaya, dan orang yang lebih tua. Sedangkan pergaulan secara tidak langsung dapat melalui televise, radio, *gadget*, buku (Cindy et.al., 2022). Perilaku agresif pada anak usia dini selain dapat menimbulkan tantangan dalam perkembangan sosial emosional, namun juga bagi keharmonisan dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan (Nasution et.al., 2024). Perilaku agresif pada anak usia dini adalah ketika anak memasuki usia 3-7 tahun yang sudah menjadi bagian dari perkembangannya yang sering menimbulkan masalah di sekolah dan rumah. Jika keadaan ini menetap maka akan berindikasi mengalami gangguan psikologis. Beberapa studi menemukan bahwa dampak dari agresif cenderung akan ditolak teman sebayanya (Swit & Slater, 2021).

Dalam usia 5-6 tahun, anak sangat membutuhkan stimulus sosial dari lingkungan sekitarnya agar kemampuan sosialnya berkembang optimal.Interaksi sosial merupakan

bagian penting dari proses sosialisasi anak. Melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, anak belajar mengenai nilai, norma, serta cara berkomunikasi dan bekerja sama. Namun, ketika *gadget* menjadi pengganti teman bermain atau bahkan pengasuh digital, kualitas dan kuantitas interaksi sosial dapat terganggu secara signifikan. Berkurangnya interaksi sosial dan kurangnya aktivitas fisik turut memperbesar potensi munculnya perilaku agresif. Kondisi ini mengidentifikasikan bahwa durasi pengguaan *gadget* dapat berkaitan erat dengan meningkatnya agresivitas pada anak usia dini. Penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak sangatlah beragam, pada penelitian ini akan berfokus pada salah satu yang menimbulkan anak berperilaku menyimpang yaitu pengaruh *gadget* (Iftaqul Janah & Diana, 2023). Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan beriteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya (Yumarni, 2022).Tetapi disisi lain, anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mengembangkan emosi negatif pada perkembangan emosional skala kesulitan seperti anak mudah marah dan suka membangkang.

Masalah perkembangan sosial dalam jangka panjang dapat muncul dari perilaku agresif yang tidak ditangani dengan baik. Anak-anak dengan perilaku ini cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat dan dapat mengembangkan perilaku antisosial dikemudian hari (Marini et.al., 2024). Namun, pada kenyataannya masih ditemukan berbagai fenomena yang menunjukkan bahwa anak usia dini mengalami hambatan dalam perkembangan emosi dan perilakunya. Kondisi ini tercermin dari rendahnya kemampuan anak dalam mengenali, mengontrol, serta mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi. Ketidakmampuan tersebut dapat menyebabkan anak kesulitan dalam mengelola perasaan seperti marah, kecewa, atau frustrasi, sehingga emosi yang muncul cenderung diekspresikan secara tidak proporsional. Dalam jangka panjang, hal ini dapat berkembang menjadi perilaku yang tidak terorganisir, seperti tantrum yang berlebihan, kesulitan berinteraksi dengan lingkungan sosial, hingga munculnya kecenderungan perilaku agresif baik secara verbal maupun nonverbal.

Teori belajar sosial menurut (Bandura,1973), manusia belajar langsung melalui observasi, peniruan, melalui peniruan akan muncul tingkah laku baru dan akan berdampak pada keseharian anak dimana dia berada. Pada dasarnya anak adalah seorang

peniru, jika dia melihat anak lain sedang melakukan sesuatu dia akan langsung meniru, tanpa memikirkan baik dan buruknya. Sedangkan teori perkembangan sosial Erikson, setiap fase perkembangan individu ditandai dengan munculnya konflik sosial atau krisis ego tertentu yang harus diselesaikan sebagai bagian dari proses penyesuaian diri terhadap tuntutan lingkungan. Apabila anak tidak mendapatkan cukup kesempatan untuk berinteraksi langsung, misalnya karena terlalu lama menggunakan *gadget*, maka perkembangan sosial dapat terhambat. Akibatnya, anak bisa menarik diri dari lingkungan sosial (Nasrul Rizky, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada lembaga pendidikan TK di Kecamatan Lubai Ulu, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan, ditemukan beberapa indikasi perilaku agresif pada anak, baik dalam bentuk agresi verbal maupun fisik. Perilaku agresi verbal yang teramati antara lain berupa berkata kasar, membentak teman, serta menolak instruksi guru ketika merasa terganggu. Sementara itu, perilaku agresi fisik yang muncul meliputi memukul, mendorong, merebut mainan teman, serta menunjukkan respons marah yang berlebihan ketika keinginannya tidak terpenuhi. Beberapa anak menunjukkan perubahan emosi yang cepat, mudah tersinggung, serta mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri ketika aktivitas bermain *gadget* dihentikan. Peneliti melakukan pengamatan langsung di sekolah serta wawancara informal dengan guru dan beberapa orang tua. Berdasarkan informasi dari orang tua, durasi penggunaan *gadget* pada anak bervariasi, namun terdapat kecenderungan penggunaan lebih dari 2 jam per hari, terutama untuk aktivitas menonton video dan bermain *game* daring.

Hasil penelitian Iftaqul Jannah dan Diana (2023) menunjukkan bahwa kebiasaan yang diberikan orang tua dalam penggunaan *gadget* dapat memicu munculnya perilaku agresif pada anak. Meskipun demikian, pernyataan orang tua bukanlah satu-satunya penyebab anak berperilaku agresif, tetapi lingkungan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan tersebut. Oleh karena itu, sebagai orang tua, perlu dilakukan upaya pencegahan dan pengurangan perilaku agresif anak melalui komunikasi yang efektif antara orang tua, anak, dan pihak sekolah.Selain itu, hasil penelitian dari Mil dan Shanzivani (2023), variabel yang berkaitan dengan bermain smartphone memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap agresivitas anak usia dini. Perilaku agresif tersebut disebabkan beberapa faktor salah satunya penggunaan *gadget* lebih dari batasan waktu yang sudah ditentukan. Mengakses *YouTube* dengan konten kartu anak-anak adalah

aktivitas bermain *gadget* yang paling banyak dilakukan dengan screen time anak paling banyak 2-5 jam. Menurut Nurrisa (2023) Penggunaan *gadget* sebetulnya dapat digunakan di lain waktu atau dapat di ulang lagi tapi tidak terus terusan karena hal ini dapat mengembangkan pikiran, imajinasi dan berlatih kritis, dapat menarik perhatian anak, serta dapat mengenalkan huruf, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll. tetapi Orang tua juga sebaiknya tidak menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab kepada *gadget* untuk menemani anak, apalagi membiarkan anak terlalu fokus pada gadget hanya agar tidak mengganggu pekerjaan rumah. Orang tua perlu mengawasi dan mengontrol konten yang diakses anak melalui perangkat tersebut. Selain itu, penting bagi orang tua untuk berdiskusi dengan anak mengenai isi dari *gadget* yang mereka gunakan, melalui tanya jawab yang membangun.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana penggunaan *gadget* memengaruhi tingkat perilaku agresif anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan edukatif bagi orang tua, pendidik, serta masyarakat dalam mengelola penggunaan *gadget* secara lebih bijak dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling* dan sampel pada penelitian ini adalah 120 anak. Penelitian ini akan dilakukan di TK IKI PTPN VII Unit Beringin, TK Handayani, TK RA Al-Asna, yang berada Kec. Lubai Ulu, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Waktu penelitian akan dilakukan pada semester genap 2025-2026. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket), dengan menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP).

Hasil Penelitian dan Dikusi

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		120
Normal Parameters	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,19670205
Most Extreme Differences	Absolute	,062
	Positive	,032
	Negative	-,062
Test Statistic		,062
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	1,413	19	97	,139
	Based on Median	1,002	19	97	,465
	Based on Median and with adjusted df	1,002	19	48,702	,475
	Based on trimmed mean	1,383	19	97	,153

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, diperoleh hasil 0,153 > 0,05. Maka disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	1921,816	32	60,057	3,964	,000
		Linearity	1144,060	1	1144,060	75,5112	,000
		Deviation from Linearity	777,756	31	25,089	1,656	,053

Within Groups	1318,109	87	15,151
Total	3239,925	119	

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, diperoleh nilai *deviation from linearty* menunjukan 0,035 > 0,05. Maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secaara signifikansi antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel perilaku agresif.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients [a]

Model		Unstandardized B	Cefficients Std.Eror	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	11,951	2,333		3,585	,000
	Penggunaa Gadget	,406	,051	,594	8,026	,000

$$\hat{Y} = a + b\,x$$

$$\hat{Y} = 11{,}951 + 0{,}406$$

Model persamaan regresi tersebut bermakna :

1. *Constant* (α) = 11,951 artinya apabila perilaku agresif itu *constant* atau tetap, maka penggunaan *gadget* sebesar 11,951
2. Koefisien arah regresi/ β (X) = 0,406 artinya, apabila perilaku agresif meningkat satu (1) satuan, maka penggunaan *gadget* juga akan mengalami peningkatan sebesar 0,406

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,594[a]	,353	,345	4,214

a. Paradictors. (Constannt), Penggunaan *Gadget*

Nilai R square 0,353 bermakna bahwa pengunaan *gadget* mempengaruhi perilaku agresif anak sebesar 35,3% sedangkan sisanya 64,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa:

a. nilai signifikansi variabel x sebesar 0,00< 0,05
b. nilai t-hitung > t-tabel (8,026 >1,793).

Berdasarkan 2 dasar pengambilan keputusan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat agresif anak usia 5-6 tahun.

Diskusi

Secara deskriptif, penggunaan *gadget* dalam penelitian ini berada pada kategori tinggi, yaitu 65% dari 120 responden. Kondisi tersebut diperkuat oleh tiga dimensi pembentuk penggunaan *gadget* yang juga dominan pada kategori tinggi. Dimensi durasi berada pada kategori tinggi sebesar 54%, frekuensi sebesar 71%, dan intensitas sebesar 49%. Tingginya durasi penggunaan menunjukkan bahwa anak memiliki waktu yang cukup besar untuk beraktivitas dengan *gadget*. Tingginya frekuensi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dilakukan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan tingginya intensitas menunjukkan adanya keterikatan yang cukup kuat terhadap *gadget*, termasuk reaksi emosional ketika anak tidak diberikan *gadget*. Ketiga aspek tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan *gadget* pada anak dalam penelitian ini bukan sekadar penggunaan sesekali, tetapi telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian. Menurut Teori Belajar Sosial Albert Bandura, perilaku dapat dipelajari melalui proses observasi dan peniruan terhadap model yang diamati. Anak usia 5–6 tahun memiliki kecenderungan imitasi yang tinggi sehingga perilaku yang dilihat melalui lingkungan, termasuk media digital, dapat menjadi sumber pembelajaran perilaku.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *gadget* dapat menjadi media yang memperkenalkan berbagai model perilaku kepada anak. Apabila anak memperoleh paparan terhadap konten yang menunjukkan kemarahan, bentakan, ancaman, kekerasan, atau perilaku agresif lainnya, anak dapat mengamati pola tersebut dan berpotensi

menirunya dalam interaksi sehari-hari. Proses tersebut menjadi lebih mungkin apabila anak memperoleh penguatan atau melihat bahwa perilaku agresif memberikan hasil tertentu, misalnya mendapatkan perhatian atau membuat orang lain mengikuti keinginannya. Dengan demikian, teori Bandura membantu menjelaskan hubungan antara penggunaan *gadget* dan perilaku agresif melalui proses observasi, imitasi, dan penguatan. Semakin tinggi penggunaan *gadget*, semakin besar pula peluang anak memperoleh paparan terhadap berbagai model perilaku. Namun, perlu ditegaskan bahwa bukan keberadaan *gadget* semata yang menyebabkan perilaku agresif, melainkan pola penggunaan, jenis konten yang ditonton, intensitas paparan, dan kondisi lingkungan yang menyertai penggunaan *gadget*. Hasil penelitian juga dapat dipahami melalui Teori Konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan anak. Menurut teori ini, perkembangan kognitif dan sosial anak dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya. Anak membangun pengetahuan serta kemampuan melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain.

Apabila penggunaan *gadget* berlangsung dalam waktu yang tinggi, kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang tua, guru, dan teman sebaya dapat berkurang. Padahal, melalui interaksi langsung tersebut anak belajar mengenai cara berbicara, berbagi, bergantian, memahami perasaan orang lain, menyelesaikan konflik, serta mengendalikan emosi. Berkurangnya pengalaman sosial secara langsung dapat menyebabkan kesempatan anak untuk melatih kemampuan tersebut menjadi lebih terbatas. Dalam penelitian ini, kondisi tersebut memiliki keterkaitan dengan hasil pada variabel perilaku agresif. Sebanyak 60% anak berada pada kategori tinggi dalam perilaku agresif. Sementara itu, agresi fisik berada pada kategori tinggi sebesar 51% dan agresi verbal berada pada kategori tinggi sebesar 47%.

Tingginya agresi fisik menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan mengendalikan respons fisik ketika marah atau menghadapi konflik. Sementara itu, tingginya agresi verbal menunjukkan bahwa sebagian anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan ucapan ketika berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan. Hal ini dapat dikaitkan dengan kebutuhan anak usia dini untuk mendapatkan pengalaman sosial yang cukup agar mampu belajar mengelola emosi dan menyelesaikan konflik secara positif. Selain Bandura dan Vygotsky, hasil penelitian dapat dikaitkan dengan teori perkembangan sosial Erikson yang menempatkan interaksi sosial

sebagai bagian penting dalam proses perkembangan anak. Anak usia dini membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan kemandirian, inisiatif, kemampuan berinteraksi, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan.

Dalam konteks penggunaan *gadget*, anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital dapat memiliki kesempatan interaksi sosial yang lebih terbatas. Kondisi tersebut dapat berpengaruh terhadap kesempatan anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berbagi, memahami aturan, mengungkapkan keinginan dengan tepat, serta menyelesaikan konflik dengan teman. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan *gadget* hanya sebesar 35,3%. Hal ini berarti terdapat 64,7% variasi perilaku agresif yang tidak dapat dijelaskan oleh penggunaan *gadget* dalam model penelitian ini. Temuan ini menjadi bagian penting dalam pembahasan karena menunjukkan bahwa perilaku agresif anak tidak dapat dipahami hanya berdasarkan penggunaan *gadget*.

Faktor lain yang mungkin berkaitan dengan perilaku agresif antara lain pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, hubungan dengan teman sebaya, kondisi sosial lingkungan, kemampuan regulasi emosi, pengalaman anak, dan faktor perkembangan lainnya. Faktor-faktor tersebut tidak dianalisis dalam penelitian ini sehingga tidak dapat dinyatakan sebagai penyebab berdasarkan hasil statistik penelitian. Namun, keberadaan kontribusi sebesar 64,7% menunjukkan pentingnya mempertimbangkan faktor-faktor lain tersebut dalam penelitian berikutnya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* perlu dilihat secara lebih komprehensif. *Gadget* pada dasarnya tidak selalu memberikan dampak negatif bagi anak. *Gadget* dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan, memperoleh informasi, dan mengembangkan kreativitas apabila digunakan secara tepat. Permasalahan lebih berkaitan dengan bagaimana *gadget* digunakan, berapa lama digunakan, seberapa sering digunakan, seberapa kuat keterikatan anak terhadap *gadget*.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu, khususnya penelitian Iftaqul Janah dan Diana (2023) yang menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan *gadget* yang diberikan orang tua dapat berkaitan dengan munculnya perilaku agresif pada anak. Penelitian Mil dan Shanzivani (2023) juga menunjukkan adanya pengaruh aktivitas penggunaan *gadget* terhadap agresivitas anak,

terutama ketika penggunaannya melebihi batas waktu yang ditentukan. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut melalui pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* dan pengujian regresi linear sederhana. Perbedaan penelitian ini terletak pada cara penggunaan *gadget* dikaji melalui dimensi durasi, frekuensi, dan intensitas, sedangkan perilaku agresif dikaji melalui agresi fisik dan agresi verbal. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dengan menunjukkan besarnya kontribusi penggunaan *gadget* terhadap perilaku agresif anak usia 5–6 tahun, yaitu sebesar 35,3%. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai besarnya kontribusi variabel penggunaan *gadget* terhadap variasi perilaku agresif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5–6 tahun di TK Kecamatan Lubai Ulu, Kabupaten Muara Enim, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat perilaku agresif anak usia 5–6 tahun. Semakin tinggi penggunaan *gadget* yang ditinjau dari durasi, frekuensi, dan intensitas penggunaan, maka semakin tinggi pula kecenderungan anak menunjukkan perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengurangi interaksi sosial anak, meningkatkan kesulitan dalam mengendalikan emosi, serta memunculkan respons marah ketika penggunaan *gadget* dihentikan.

Daftar Pustaka

Bandura, A. (1973). Aggression: A social learning analysis. Prentice

Cindy, A. P. S., Faridah, F., Yoga, K., & Nur, C. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. Jurnal Obsesi, 6(6), 6559–6568.

Hasanah, M. (2019). Muhimmatul Hasanah. Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 2(2), 208–214.

Iftaqul 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

Marini, T., Sholihah, M., & Nusir, L. (2024). Studi Kasus Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 11(1), 15–26.

Mastuinda, M., & Suryana, D. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 4*(2), 121. https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18126

Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 203-217.

Nasution, M., Masitah, W., Naimi, N., & Sitepu, J. M. (2024). Comiclife: aneffective intervention toreduce aggressive behavior in early childhood. In *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (Vol. 9, Issue 2, pp. 345–355).

Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Jendela Pls, 6(1), 58-66

Swit, C. S., &Slater, N. M. (2021). Relational aggression during early childhood: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 58(January), 101556. https://doi.org/10.1016/j.avb.2021.101556

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310

Yumarni, V., & Ma'arif Jambi, S. (n.d.). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini (Vol. 8). https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369