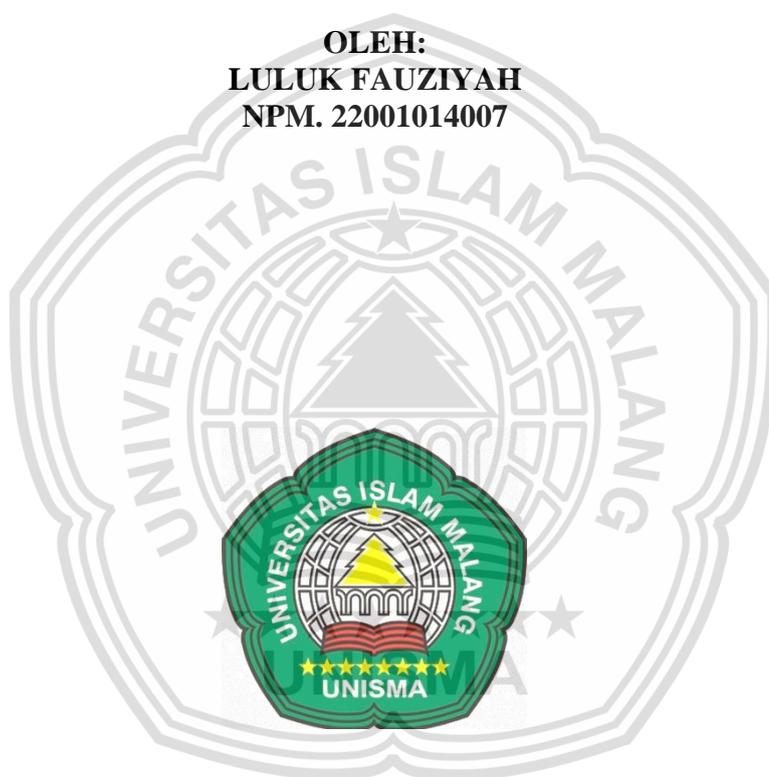




**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
LULUK FAUZIYAH  
NPM. 22001014007**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2024**



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh:  
★ **Luluk Fauziah** ★ ★  
**NPM. 222001014007**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2024**

## ABSTRAK

Fauziyah, 2024. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mutiara Sari, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Eko Setiawan, M.Pd.

**Kata Kunci** : *Intensitas penggunaan smartphone, perilaku agresif*

Era perkembangan yang cepat telah menghadirkan teknologi canggih yang dilengkapi dengan berbagai fitur yang mempermudah aktivitas sehari-hari dan saat ini, manusia bergantung pada teknologi tersebut. Baik anak-anak maupun orang dewasa aktif menggunakan teknologi informasi tersebut, salah satunya yaitu *smartphone*. Pada dasarnya penggunaan *smartphone* sangat mempengaruhi perilaku anak. Hal ini terjadi apabila tidak adanya pengawasan dari orang tua yang dapat menyebabkan gangguan perilaku agresif pada anak.

Dari latar belakang penelitian di atas maka peneliti merumuskan masalah, yakni bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari, bagaimana perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari, dan bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari, mendeskripsikan perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari, dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun.

Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian dilakukan dengan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi, dimana variabel *independent* yang digunakan adalah intensitas penggunaan *smartphone* dan variabel *dependent* adalah perilaku agresif anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU 01 Singosari dengan jumlah populasi 76 wali murid yang dijadikan sampel karena populasi tersebut kurang dari 100 responden. Instrumen penelitian ini menggunakan *skala likert* dengan teknik pengumpulan data yaitu kuesioner dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku agresif menunjukkan bahwa (1) Intensitas penggunaan *smartphone* yang paling tinggi pada indikator durasi penggunaan *smartphone* dalam sehari. (2) Data keseluruhan perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari yaitu sebesar 3,24. (3) Adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun.

## ABSTRAK

Fauziyah, 2024. *The Effect of Smartphone Use Intensity on Aggressive Behavior of Children Aged 4-5 Years*. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, University of Islam Malang. Supervisor 1: Dr. Mutiara Sari, M.Pd. Supervisor 2: Dr. Eko Setiawan, M.Pd.

**Kata Kunci** : *Intensity of smartphone use, aggressive behavior*

The rapid development era has brought advanced technology equipped with various features that facilitate daily activities, and currently, humans rely on this technology. Both children and adults actively use this information technology, one of which is smartphones. Essentially, the use of smartphones significantly influences children's behavior. This occurs when there is a lack of parental supervision, which can lead to aggressive behavior in children.

Based on the above research background, the researcher formulated the problems: how does the intensity of smartphone use affect children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 01 Singosari? What are the aggressive behaviors exhibited by children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 01 Singosari? And how does smartphone use influence aggressive behavior in children aged 4-5 years?

The aim of this research is to describe the intensity of smartphone use and its effect on aggressive behavior in children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 01 Singosari. The study also aims to describe the aggressive behavior exhibited by these children and the influence of smartphone use on such behavior.

To achieve these objectives, the research employs a quantitative approach with a correlational study design. The independent variable is the intensity of smartphone use, and the dependent variable is aggressive behavior in children aged 4-5 years. The research is conducted at TK Muslimat NU 01 Singosari, with a population of 76 parents of students sampled due to the population being less than 100 respondents. The research instrument utilizes a Likert scale, and data collection techniques include questionnaires and documentation.

Based on the research results, the relationship between the intensity of smartphone use and aggressive behavior shows that: (1) the highest intensity of smartphone use is indicated by the duration of daily smartphone usage. (2) The overall score for aggressive behavior among children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 01 Singosari is 3.24. (3) There is an influence of smartphone use intensity on aggressive behavior in children aged 4-5 years.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Era perkembangan yang cepat telah menghadirkan teknologi canggih yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memudahkan aktivitas sehari-hari dan saat ini, mausia bergantung pada teknologi tersebut. Baik anak-anak maupun orang dewasa menggunakan teknologi informasi yang sering disebut sebagai *gadget* (Mil, S., & Shanzivani, S. 2023).

*Gadget* adalah alat komunikasi elektronik dan ada PDA (*Personil Digital Assistant*) yang memiliki kemampuan mirip dengan komputer (Usman *et al.*, 2019). Ada berbagai jenis gadget seperti ponsel/*smartphone*, laptop, komputer, tablet, kamera digital, dll (Ompusunggu *et al.*, 2022). *Smartphone* sebagai salah satu gadget yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana sosial, pendidikan, dan platfrom untuk pengembangan karakter (Rahiem *et al.*, 2022). *Smartphone* membedakan diri dari telepon genggam atau perangkat PDA lainnya melalui kecerdasan perangkat, sensor-sensor yang dimilikinya, dan kemampuan konektivitas jaringan yang memungkinkannya terhubung dengan platfrom media (Lee & Lee, 2016 dalam Mil, S., & Shanzivani, S. 2023).

*Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berinteraksi melalui media sosial dan komunikasi dengan kerabat, tetapi juga memainkan peran penting sebagai alat pembelajaran dalam era digital (Hijriyani & Astuti, 2020). Selain itu, *smartphone* juga berperan sebagai alat komunikasi, platfrom media sosial,

alat penunjang pendidikan, dan sarana pengembangan kepribadian (Rahiem *et al.*, 2022).

Penggunaan *smartphone* pada anak harus didampingi dan diawasi oleh orang tua, keadaan tersebut menunjukkan betapa pentingnya peran orang tua ketika anaknya menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu orang tua harus memperhatikan anak ketika sedang menggunakan *smartphone* dengan cara mengontrol setiap konten yang dilihat anak dan memperhatikan durasi penggunaannya (Nofiani, 2021).

Ada dua aspek yang perlu dipertimbangkan, yaitu durasi dan konten. Anak-anak dibawah usia 5 tahun dapat diberikan *smartphone*, namun mereka harus berhati-hati dalam berapa lama menggunakannya. Misalnya saja menggunakan *smartphone* seminggu sekali, seperti saat libur sekolah, dan hanya memberikan waktu luang selama 30 menit (Triastutik, 2018).

Penggunaan *smartphone* pada anak mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif menggunakan *smartphone* bisa meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak, terutama membantu mereka dalam mengatur kecepatan kemampuan otak kanan. Tak hanya itu, penggunaan *smartphone* juga dapat mendukung penyelesaian tugas sekolah, menyediakan informasi terbaru, memperbaiki kemampuan bahasa anak, serta menggairahkan kreativitas mereka (Hasibuan, 2022). Selain itu, melalui penggunaan *smartphone*, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbahasa dan juga melibatkan orang tua dalam pengawasan langsung terhadap mereka (Maulia *et al.*, 2020).

Penelitian berikutnya menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dengan pengawasan orang tua dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas berpikir anak (Maulia *et al.*, 2020). Riset lain yang melibatkan 31 orang tua di Amerika menunjukkan bahwa *smartphone* memberikan kemudahan untuk mengakses informasi terkait pendidikan dan kesehatan, mengatasi kebosanan, serta mengurangi tekanan pada anak (McDaniel & Radesky, 2017).

Dibalik kelebihan tersebut, anak-anak yang tidak memberikan waktu saat menggunakan *smartphone* cenderung mengalami ketergantungan terhadap perangkat tersebut. Penggunaan yang berlebihan dari *smartphone* juga berdampak pada anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu banyak untuk hal tersebut (Kurniasari, Anggraheni & Dewi, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* memiliki dampak negatif pada perkembangan sosial emosional mereka. Hal ini tercermin dalam persentase sebesar (53,5%) dimana anak-anak menjadi individu yang lebih tertutup, lebih suka kesendirian, mengalami gangguan pola tidur, menunjukkan perilaku agresif, kurang kreativitas, dan berpotensi menjadi korban *cyberbullying* (Sulistiawati, 2019). Sebanyak (26%) anak yang menggunakan *gadget* masuk dalam kategori penggunaan *smartphone* yang tinggi, yang menyebabkan mereka sering menentang, tidak menunjukkan minat dalam bermain dengan teman seumurannya, dan menunjukkan perilaku agresif (Syifa *et al.*, 2019). Peneliti lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak pada gangguan pertumbuhan otak pada anak-anak, obesitas, kurang tidur, masalah kesehatan mental, dan perilaku agresif (Susmiati *et al.*, 2020).

Perilaku agresif muncul dari kejadian yang disaksikan dan mendengarkan secara langsung. Ini berarti meniru contoh yang pernah dilihat atau ungkapan perilaku kasar seperti, membahayakan, menyakiti atau mencelakakan orang lain (Sugiarti, 2022). Dari sudut pandang yang berbeda menyatakan bahwa perilaku agresif mencakup tindakan yang dapat melukai diri sendiri atau orang lain baik secara lisan maupun non-lisan (Nugraheni & Christiana, 2019). Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah hasil peniruan perilaku yang mencelakakan dan berpotensi melukai diri sendiri atau seseorang, berdasarkan pengalaman yang dialami oleh individu.

Selain itu perilaku agresif anak memiliki dua jenis, yang pertama adalah perilaku verbal, seperti menggunakan kata-kata yang tidak pantas atau hinaan, berteriak serta membentak. Sedangkan yang lainnya adalah perilaku fisik, seperti mencengkram, menendang atau menyepak, memukul, dan mencubit (Marpaung, 2018).

Pada dasarnya penggunaan *smartphone* sangat mempengaruhi perilaku anak. Hal ini terjadi apabila tidak adanya pengawasan dari orang tua yang menyebabkan anak-anak menonton video atau *game* yang tidak sesuai dengan usianya dan secara tidak langsung dapat mempengaruhi cara berfikir anak.

Berdasarkan informasi yang didapat oleh penulis pada hari Sabtu, 02 Desember 2023 dari salah satu guru Kelompok A di TK Muslimat NU 01 Singosari Ibu Ummul Chikmah memberikan informasi bahwa di Kelompok A masih terdapat anak yang berperilaku agresif, seperti berteriak, tantrum, berkata kasar, bahkan sampai menangis ingin pulang hanya untuk bermain *smartphone*.

Selain itu ada juga dampak positifnya yaitu, menambah pengetahuan pada anak, meningkatkan kreativitas anak, dan menambah kosa kata baru. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi terkait Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun yang terjadi di TK Muslimat NU 01 Singosari.

### B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas penggunaan *smartphone* pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari?
2. Bagaimana perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun?

### C. Tujuan

1. Mendeskripsikan intensitas penggunaan *smartphone* pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari.
2. Mendeskripsikan perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun.

#### D. Hipotesis Penelitian

Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif anak usia 4-5 tahun

#### E. Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak.
- b. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Mahasiswa

Harapannya, penelitian ini bisa menjadi acuan untuk memahami bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak.

###### b. Bagi Peneliti

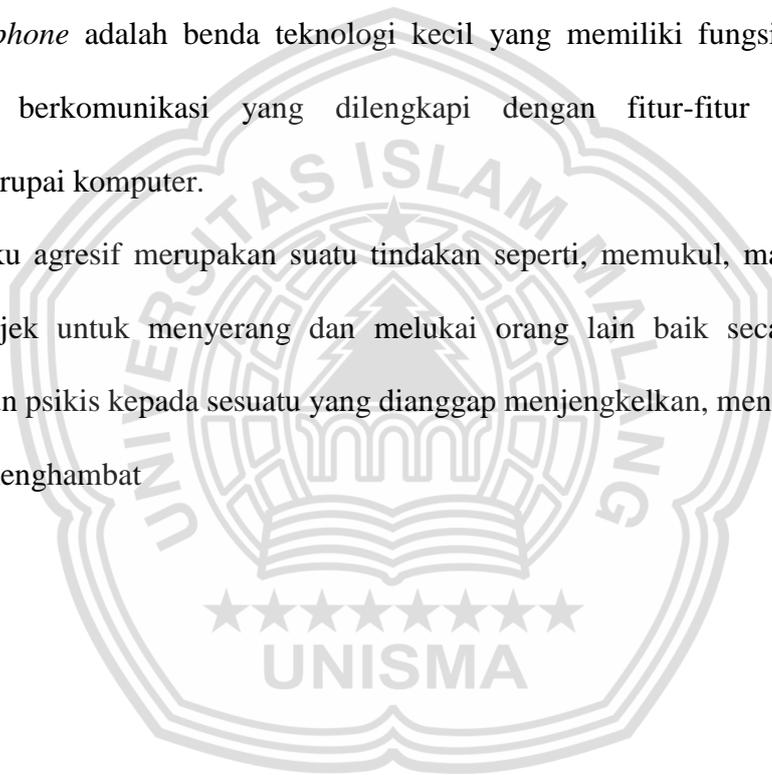
Peneliti ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman pribadi dalam hal penelitian tentang intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun.

c. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada dosen dalam rangka meningkatkan proses belajar mahasiswa yang dipimpinnya.

## F. Definisi Operasional

1. *Smartphone* adalah benda teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus untuk berkomunikasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih menyerupai komputer.
2. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan seperti, memukul, marah dan mengejek untuk menyerang dan melukai orang lain baik secara fisik maupun psikis kepada sesuatu yang dianggap menjengkelkan, mengganggu atau menghambat



## BAB VI

### PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan uraian dari hasil pembahasan penelitian.

#### A. Kesimpulan

Dari data yang diperoleh dari penelitian dan pengujian yang dilakukan dalam pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *smartphone* pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari yang paling tinggi dengan hasil 3,95 pada indikator durasi penggunaan *smartphone*, sedangkan yang paling rendah yaitu dengan hasil mean 2,17 pada indikator frekuensi tingkat keseringan penggunaan *smartphone* dalam sehari.
2. Perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 01 Singosari dipicu dengan penggunaan *smartphone* yang paling tinggi dengan hasil 3,34 pada indikator marah, sedangkan perilaku agresif yang tidak sering muncul atau dengan hasil yang paling rendah yaitu dengan hasil 2,28 pada indikator mengejek.
3. Adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* yang tidak normal pada anak sehingga menyebabkan anak berperilaku agresif. Maka didapatkan hasil yang signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan ini dinyatakan bahwa besar pengaruh antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku agresif adalah 0,015%.

## B. Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, pendidik memberikan himbauan atau informasi bahwa bahaya menggunakan *smartphone* terlalu lama pada anak usia dini terutama pada perilaku agresif.
2. Bagi orang tua, hendaknya dapat meminimalisir dengan mengawasi setiap konten yang sesuai dengan usia anak dan membatasi penggunaan *smartphone* serta tidak melewati batas pemakaian pada anak. Orang tua juga harus konsisten untuk memberikan penggunaan *smartphone* pada anak misal seminggu sekali dan hanya memberikan waktu luang 30 menit.
3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga bisa mengeksplor lebih lanjut topik yang terkait dengan permasalahan Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun dengan subjek, objek dan masalah yang berbeda, sehingga mampu menyajikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool* (Doctoral dissertation, stikes hang tua surabaya).
- Amiruddin and Ishak, R., Prediksi Jumlah Mahasiswa Registrasi Per Semester Menggunakan Linier Regresi pada Universitas Ichsan Gorontalo, *ILKOM Jurnal Ilmiah*,10(2),2018,pp. 136–143.
- Atas, S. K. P. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Siswa.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Bentuk Perilaku Agresif Anak Setelah Menonton Televisi pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1295-1302.
- Etnanta, Y. C., dan Irhandayaningsih, A. 2017. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. 6: 371-380.
- Gunawan, C. (2018). *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data Dengan IBM SPSS Statistic 25)*. Deepublish.
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Universitas Diponegoro.
- Gusniar dan Prima Aulia. Dampak Perceraian Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Bina Bangsa Kampung Tongah, Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020.
- Hasibuan, D. A., Novita, F., Hayati, I., & Zailani, Z. (2022). Dampak Gadget Bagi Anak Usia Dini Pada TK Islam Mutiara Amaliyah Dalu XB Tanjung Morawa. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 126-132.
- Hermawan, R. (2019). Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada. *Thufula*, 8, 16.

- Kontesa, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*).
- Kurniasari, A., Anggraheni, I., & Dewi, M. S. (2022). Implementasi Media Sosial Dalam Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Kusuma Bangsa Dusun Gumul Kecamatan Pujon Kabupaten Malang). *Jurnal Dewantara*, 4(3), 9-16.
- Kurniawan, A. (2020). Penerapan Algoritma Certainty Factor Pada Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Smartphone Berbasis Web (*Doctoral dissertation, ISB ATMA LUHUR*).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life). *Jurnal Kopasta*, 5(2), 62.
- Mastuinda, D. S. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 4(1).
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di Tk-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Journal Of Issues In Midwifery*, 4(1), 29-40. <https://doi.org/10.21776/Ub.Joim.2020.004.01.4>
- Mcdaniel & Radesky, J. S. (2017). *Technoference: Parent Distraction With Technology And Problems, Associations With Child Behavior. Child Development, Epub Ahead Of Print*.
- Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 203-217.
- Mokalu, J. V., dkk. 2016. Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompaso. *Acta Diurna Komunikasi*. 5: 1-9.
- Nadhirah, Yahdinil Firda. 2017. Perilaku Agresi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2).
- Nara Jati P, Identifikasi Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 4 Ngaglik, Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, h. 11.

- Nikolaus Duli, Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 127.
- Nitakusminar, M., Susilowati, E., & Koswara, H. (2020). Intervensi Kontrol-Diri Terhadap Perilaku Agresif Anak Jalanan Di Kota Cimahi. Peksos: *Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, 19(2).
- Nofiani, F. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Egosentris, Agresif Dan Pembangkangan Anak Usia Dini Di TK Islam Al-Husna Cisereh (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*).
- Nugraheni, L., & Christiana, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Anak Usia Dini Dan Penanganan Konselor Di Tk Bina Anak Sholeh (Bas). *Tuban The Factors Of Aggressive Behavior's Influence And Counselors Handling In The Early Childhood In Tk Bina Anak Sholeh (Bas) Tuban. Jurnal Bk Unesa*, 04, 338–346.
- Ompusunggu, K., Elisa Silaban, L., Aliando Padang, L., & Nababan, D. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di Smk St.Nahanson Parapat Sipoholon. In *Jurnal Penyuluhtrisnawati Hutabarat,Trisnawati Trisnawati Julyn Masyarakat Indonesia* (Vol. 1, Issue 4). <https://Jurnal2.Untagsmg.Ac.Id/Index.Php/Perigel14>
- Prabawati, E. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Books.
- Puadah, M. S., Rachmah, H., & Mulyani, D. (2022). Analisis Dampak Negatif Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Daerah X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* (Jrpgp), 81–86.
- Putri, R. D. (2021). Perilaku Agresif Anak Usia 4-6 Tahun Di Dusun Selingkung Desa Bukik Gadang Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto.
- Rahiem, M. D. H., Fitri, A., & Faeruz, R. (2022). Video Pembelajaran Dan Lembar Kerja Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Selama Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3967–3980. <https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i5.2435>

- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis.
- Setyawan, I. D. A. (2021). Petunjuk praktikum uji normalitas & homogenitas data dengan SPSS.
- Siahaan, Y. E., Sutapa, P., & Yus, A. (2020). Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Perilaku Agresif verbal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1472-1486.
- Sugiarti, Y. H. A. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 82.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen penelitian.
- Sulfemi, W. B. (2019). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar ips.
- Sulistiawati, Y. Dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget And, Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Ellness Healthy Magazine*, 1(2), 255–260.
- Sumargo, B. (2020). Teknik sampling. Unj press.
- Susanti, A. D., dkk. 2018. Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 7: 1-14.
- Susmiati, Saida, N., & Abidin, R. (2020). Tingkat Agresivitas Anak Usia 4-5 Tahun Pada Keluarga Dengan Pola Asuh Kekerasan Di Paud Khodijah Aisyiyah Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *Pedagogi: Jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini*, 6(1), 76–82.
- Syamsiah, N. (2020). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di MTs Negeri 7 Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.  
<https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jisd/Index>

- Tola Yeza Piti. 2018. Perilaku Agresif Anak Usia Dini Di Lihat Dari PolaAsuh Orang Tua. *Jurnal Buah Hati*. 5(1).
- Trianggana, D. A., Peramalan Jumlah Siswa-Siswi Melalui Pendekatan Metode Regresi Linear, *Jurnal Media Infotama*, 16(2), 2020, pp. 115–120.
- Triastutik, Yeni, “Hubungan bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun”, Skripsi pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan, Jombang: 2018.
- Usman, D. O., Bus, M., & Susanto, V. A. (2019). The Effect Of The Use Of Learning Media (Gadgets), *Learning Independence, And Learning Motivation On Learning Achievement Of Office Administrative Education Students For The 2019 State University Of Jakarta Preliminary*. [Www.Onlinedoctranslator.Comelectroniccopyavailableat:Https://Ssrn.Com/Abstract=4130762](https://www.onlinedoctranslator.com/abstract=4130762)
- Yeni Triastutik, “Hubungan bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun”, Skripsi: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan, 2018, h. 1.

