

PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI DARI EFEK BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL

Erni Zulisani Rosida¹, Dhian Gowinda Luh Safitri², Suharti³, Melia Dwi Widayanti⁴

^{1,2,3,4} PGPAUD FIP Universitas Negeri Surabaya

¹erni22092.@mhs.unesa.ac.id, ²dhiansafitri@unesa.ac.id,

³suhartisuharti@unesa.ac.id, ⁴meliawidayanti@unesa.ac.id

ABSTRACT

Advances in digital technology allow children to easily access online games and can potentially influence their behavior, particularly the emergence of aggressive behavior. This study aims to identify forms of violent behavior in early childhood due to playing online games, examine the role of parents in preventing aggressive behavior, and examine the mentoring strategies implemented. This study used a qualitative method with a phenomenological approach. The research subjects included 9 informants, consisting of 3 parents as the main informants and 6 family members of children who use online games. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed using thematic analysis methods. The research findings indicate that the violent behavior that arises tends to be indirect aggression, such as anger, crying, tantrums, and throwing objects when experiencing defeat in the game or when game access is restricted. Parents have a crucial role as supervisors, guides, and educators in regulating the use of online games. The strategies implemented include limiting playing time, selecting age appropriate games, mentoring during game play, implementing sanctions, and shifting activities to more positive non-digital activities. In other words, active parental participation through appropriate parenting and guidance is an important factor in reducing the negative impact of playing online games on early childhood.

Keywords : Online games, aggressive behavior, young children, parental role, phenomenon

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital memungkinkan anak untuk mengakses *game online* dengan mudah dan dapat berpotensi memengaruhi perilaku anak, terutama munculnya perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk perilaku kekerasan pada anak usia dini akibat bermain *game online*, mengkaji peran orang tua dalam mencegah perilaku agresif, dan mengkaji strategi pendampingan yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian mencakup 9 orang narasumber, terdiri dari 3 orang tua sebagai narasumber utama dan 6 anggota keluarga anak pengguna *game online*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan metode analisis tematik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa perilaku kekerasan yang timbul cenderung berupa agresivitas tidak langsung,

seperti marah, menangis, uring-uringan, dan melempar barang di sekitarnya saat mengalami kekalahan dalam permainan atau ketika akses *game* dibatasi. Orang tua memiliki peran krusial sebagai pengawas, pembimbing, dan pendidik dalam mengatur penggunaan *game online*. Strategi yang diterapkan mencakup pembatasan waktu bermain, pemilihan *game* sesuai usia, pendampingan saat bermain *game*, penerapan sanksi, serta peralihan kegiatan ke aktivitas non-digital yang lebih positif. Dengan kata lain, partisipasi aktif orang tua melalui pola asuh dan bimbingan yang tepat merupakan faktor penting untuk mengurangi dampak negatif bermain *game online* pada anak usia dini.

Kata Kunci : Game online, perilaku agresif, anak usia dini, peran orang tua, fenomena

Pendahuluan

Perilaku kekerasan atau agresif merupakan tindakan yang dilakukan kepada orang lain sebagai luapan emosi atas reaksi yang dialami kepada orang lain, baik berupa fisik maupun verbal. Menurut Scheneiders, perilaku agresif ialah manifestasi emosi yang muncul sebagai respon terhadap kekecewaan yang dialami individu yang kemudian tercermin dalam bentuk perusakan terhadap orang lain atau objek secara sengaja, baik melalui ungkapan kata-kata maupun tindakan fisik (Marini *et al.*, 2024). Dengan kata lain, perilaku kekerasan atau agresif adalah bentuk tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain maupun benda di sekitarnya dengan cara melawan seperti memukul, menendang, mencubit, dan sebagainya, perilaku ini dilakukan sebagai reaksi untuk

meluapkan emosi sebagai bentuk kekecewaan atau keinginan yang tidak tercapai sesuai harapan. Dengan kata lain, perilaku kekerasan atau agresif adalah bentuk tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain maupun benda di sekitarnya dengan cara melawan seperti memukul, menendang, mencubit, dan sebagainya, perilaku ini dilakukan sebagai reaksi untuk meluapkan emosi sebagai bentuk kekecewaan atau keinginan yang tidak tercapai sesuai harapan.

Perilaku agresif pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Fisher dalam Arifin (2015) mengungkapkan bahwa terdapat delapan faktor yang menyebabkan perilaku agresif. Pertama, ada faktor kemarahan, yang merupakan emosi dengan ciri aktivitas tinggi dalam sistem parasimpatik serta perasaan

tidak puas yang mendalam. Kedua, faktor biologis yang terkait dengan gen yang berkontribusi pada perkembangan sistem saraf otak, yang mengatur perilaku agresi. Ketiga, terdapat kesenjangan generasi antara orang tua dan anak, yang dapat terlihat dari komunikasi yang terbatas dan kegagalan orang tua dalam berinteraksi, yang pada akhirnya bisa memicu perilaku agresif. Keempat, faktor kimia yang mencakup pengaruh genetik terhadap perilaku agresif. Kelima, faktor lingkungan. Keenam, pengaruh pembelajaran melalui model kekerasan yang anak lihat di televisi atau dalam *game online*. Ketujuh, faktor frustrasi, yang muncul akibat adanya hambatan dalam mencapai tujuan, kebutuhan, atau keinginan dan dapat menyebabkan kemarahan serta memicu agresi sebagai reaksi dari frustrasi tersebut. Terakhir, yang kedelapan adalah kesalahan dalam proses pendisiplinan, termasuk penerapan pola asuh yang keras seperti pemberian hukuman fisik, yang akhirnya mendorong anak untuk mengekspresikan kemarahannya secara agresif terhadap orang lain (Efendi *et al.*, 2024).

Di zaman digital ini, kemajuan dalam bidang pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang luar biasa dan menyentuh berbagai taraf kehidupan. Kemajuan yang signifikan dapat terlihat dari munculnya platform media sosial, perangkat aplikasi digital, serta perubahan dalam berbagai aktivitas lainnya yang kini telah berakhir pada penggunaan teknologi (Apriyanto, 2022). Hasil lain dari kemajuan teknologi yang memanfaatkan jaringan internet, dan saat ini sangat populer adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan berbasis grafis yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, gadget, atau perangkat lain yang terhubung ke internet (Zahra, 2023).

Keberadaan *game online* saat ini memberikan dampak yang besar bagi semua kalangan yang terlibat, terutama untuk anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan. Di pasaran saat ini, banyak *game* yang mengandung unsur kekerasan, baik dalam bentuk visual, verbal, maupun tindakan agresif untuk mencapai tujuan dalam permainan. Bagi orang dewasa, jenis permainan ini dapat dianggap sebagai sekadar hiburan. Namun, anak-anak usia dini yang

masih dalam tahap perkembangan kognitif tidak dapat membedakan antara dunia imajinasi dalam *game* dan realitas kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang menunjukkan perilaku agresif karena terpapar oleh *game online* yang memiliki unsur kekerasan dalam bentuk ucapan kasar yang mereka tiru dari dialog dalam *game* atau memungkinkan munculnya tindakan fisik seperti memukul dan menendang saat bermain dengan teman sebayanya, membuat anak menjadi mudah marah dan frustrasi saat menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapannya.

Peran orang tua menjadi garda terdepan yang tidak tergantikan bagi anak, bukan hanya sebagai penyedia fasilitas, melainkan juga pendidik, pengawas, filter konten, dan *role model* bagi anaknya. Peran orang tua dan pola asuh yang efektif dalam melakukan tindakan yang tepat dapat menjadi kunci untuk meminimalkan dampak negatif adanya *game online* dan mengoptimalkan potensi positifnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) (Hidayat *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa hampir setengah dari anak-anak prasekolah di Indonesia sudah mampu

menggunakan gadget dan juga mengakses internet, dengan total 33,44% anak prasekolah di Indonesia telah menggunakan gadget, sementara yang dapat mengakses internet mencapai 24,96% pada tahun 2022. Data ini menunjukkan bahwa media digital kini telah menjadi hal yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, khususnya anak-anak prasekolah. Peran orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget khususnya untuk bermain *game* sangat penting, mengingat dalam beberapa *game online* memiliki unsur kekerasan didalamnya sehingga tidak sesuai jika diakses dan dimainkan oleh anak usia dini, contoh *game online* berdasarkan jenisnya seperti *first person shooter* (FPS), *real-time strategy* (RTS), *multiplayer online battle arena* (MOBA), dan *battle royal* (Maharani, 2025). Namun, ada sebagian orang tua yang belum memahami perannya sebagai garda terdepan dan filter bagi anaknya, keadaan ini diperparah dengan memberikan media elektronik terutama gadget pada anak sebagai pengalih perhatian atau penenang ketika anak sedang rewel, tanpa dibarengi dengan pengawasan terhadap konten yang diakses oleh anak. Fenomena populernya *game*

online pada kalangan anak usia dini menimbulkan dampak yang signifikan bagi anak. Fenomena ini sangat relevan dengan kondisi saat ini, mengingat kemajuan teknologi membuat anak lebih tertarik untuk bermain *game online*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, pentingnya untuk melakukan pendalaman lebih lanjut mengenai peran orang tua dalam mencegah kekerasan pada anak usia dini dari efek bermain *game online* di era digital. Penelitian ini mendalami pada peran orang tua atau dari sudut pandang orang tua mengenai efek *game online*. Terdapat banyak penelitian sebelumnya yang membahas mengenai efek *game online* terhadap aspek perkembangan anak usia dini, tetapi belum banyak penelitian yang membahas mengenai peran orang tua terutama dalam mencegah efek negatif dari bermain *game online* pada anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, menurut Bogdan serta Taylor dalam (Moleong, 2016) menjelaskan bahwa metodologi kualitatif adalah suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata baik yang

ditulis maupun yang diucapkan oleh individu serta perilaku yang bisa diamati. Berdasarkan pendekatan, penelitian kualitatif ini lebih relevan menggunakan pendekatan fenomenologi, karena menurut (Moleong, 2016) penelitian dalam perspektif fenomenologi berupaya untuk mengerti kejadian serta hubungan-hubungannya dengan individu-individu yang terlibat dalam situasi tertentu. Dengan kata lain, pendekatan ini mencoba untuk menggambarkan dan memahami objek sebagaimana adanya, serta digunakan peneliti untuk mengetahui dan mengidentifikasi mengenai peristiwa dan kaitan-kaitannya yang dialami subjek pada fenomena tertentu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan kegiatan pengamatan menggunakan pancaindra untuk memperoleh data. Teknik pengambilan data selanjutnya wawancara, wawancara merupakan bentuk perbincangan dengan maksud tertentu antara dua pihak yaitu orang yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara merupakan orang yang

memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, sehingga data yang ditelaah berasal dari keseluruhan wawancara mendalam (Safitri & Mahmudah, 2015). Teknik pengambilan data yang terakhir adalah dokumentasi. Dokumentasi yang dilakukan yaitu untuk mendukung teknik pengumpulan data sebelumnya yaitu observasi dan wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik. Analisis tematik merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengeksplorasi data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema melalui informasi yang telah dihimpun oleh peneliti. Dalam melakukan analisis data terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan peneliti, dalam (Rozali, 2022) dijelaskan dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa peneliti perlu meluangkan waktu untuk memahami dan mengenali dengan baik data yang tersedia sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Setelah memahami data, langkah selanjutnya yaitu pengkodean, yang mana peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama yang berasal dari hasil wawancara, dilanjutkan dengan mencari tema yang berfokus pada

pengidentifikasian tema sesuai dengan tujuan penelitian, dan yang terakhir adalah simpulan mengenai rangkuman kode-kode yang sudah diidentifikasi kemudian disusun menjadi tema-tema utama.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara semi terstruktur. Pada penelitian ini, melibatkan 9 narasumber yang merupakan orang tua dan juga anggota keluarga dengan rincian 3 orang tua sebagai narasumber utama dan 6 lainnya sebagai narasumber pendukung yang memahami dan juga mengetahui keseharian yang menjadi subjek anak pada penelitian ini. Jumlah narasumber dalam penelitian ini sudah ditentukan, sehingga tidak perlu untuk menambah jumlah narasumber untuk diambil datanya. Selain itu, jumlah narasumber dalam penelitian ini ditentukan oleh saturasi data yang sudah cukup mewakili data penelitian.

Hasil analisis tematik dari peran orang tua dalam mencegah kekerasan dari efek bermain *game online* memperoleh hasil 4 kategori yang didapatkan dari hasil wawancara

dengan seluruh narasumber terkait dengan peran orang tua, 4 kategori tersebut terdiri dari persepsi orang tua terhadap *game*, pengalaman anak bermain *game*, tantangan mendampingi anak bermain *game online*, dan strategi pendampingan orang tua.

1. Persepsi Orang Tua Terhadap *Game*



Gambar 4. 1 Temuan Persepsi Orang Tua Terhadap *Game*

Persepsi orang tua terhadap *game* merupakan tanggapan orang tua mengenai kekerasan dalam *game*. Dari analisis tematik dari persepsi orang tua terhadap *game online* terbagi menjadi dua kategori yaitu urgensi peran orang tua serta dampak negatif dan positif bermain *game*.

a. Urgensi Peran Orang Tua

Dari hasil analisis tematik ditemukan bahwa orang tua memiliki kesadaran tentang pentingnya peran dan juga pengawasan orang tua, hal ini

diungkapkan oleh narasumber seperti berikut :

“Sangat penting mbak, kalau saat bermain game kan dampaknya buruk dan berpengaruh pada mental anak, kalau yang dimainkan gamenya wajar-wajar kayak buat anak kecil boleh-boleh saja dalam batas wajarlah”.

Narasumber N1.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu narasumber di atas diperoleh temuan, bahwa orang tua memahami risiko yang ditimbulkan akibat dari bermain *game online* yang dapat berpotensi menimbulkan pengaruh buruk pada mental atau perkembangan emosi dan perilaku anak, namun orang tua tidak sepenuhnya melarang, diperbolehkan bermain tetapi *game* yang sesuai usia anak dan tidak mengandung unsur negatif.

b. Dampak Negatif dan Positif Bermain *Game*

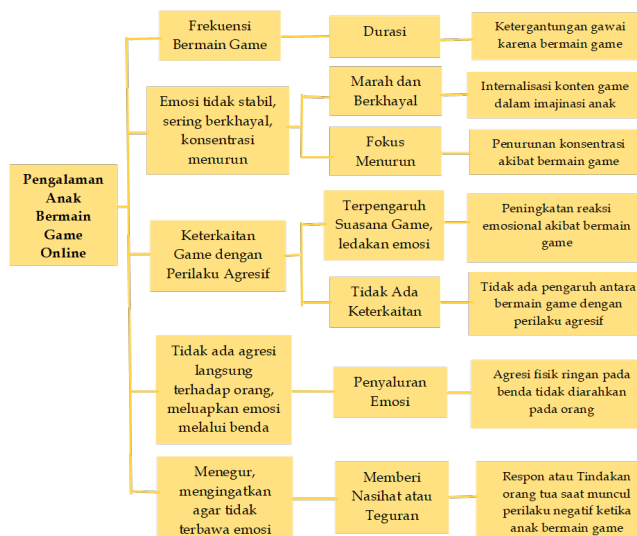
Dari hasil analisis tematik ditemukan, bahwa orang tua mengungkapkan terdapat dampak positif dan negatif dari *game online*, seperti yang diungkapkan salah satu narasumber berikut :

“Ada, kalau dampak positifnya menambah wawasan dan nalar cara dia berpikir, kalau dampak buruknya ya dia kecanduan, terus kadang itu

menirukan apa yang ada di dalam gamenya". Narasumber N1.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa orang tua memiliki dua pandangan mengenai penggunaan *game online* pada anak, yaitu dampak positif dan negatif. Narasumber menjelaskan secara positif, bermain *game* dapat memberikan manfaat positif seperti peningkatan pengetahuan dan membantu mengasah keterampilan berpikir anak. Namun, narasumber juga menyampaikan adanya efek negatif yaitu anak berisiko mengalami ketergantungan dan cenderung meniru tindakan yang ada dalam *game*.

2. Pengalaman Anak Bermain *Game Online*



Gambar 4. 2 Temuan Pengalaman Anak Bermain *Game Online*

a. Frekuensi Bermain *Game Online*

Durasi bermain *game* yang diterapkan narasumber berbeda-beda, namun rata-rata berkisar 30-1,5 jam setiap harinya, seperti yang diungkapkan narasumber berikut :

"Durasinya 1 jam, kadang setengah jam (30 menit), dalam sehari jika tidak diperbolehkan tantrum minta hp untuk main game, jadi setiap hari". Narasumber N1.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa waktu bermain *game* bagi anak berada pada rentang durasi 30 menit hingga 1 jam setiap harinya. Kegiatan bermain *game* dilakukan secara teratur setiap hari. Narasumber juga menyatakan bahwa ketika anak dilarang bermain *game*, anak menunjukkan reaksi emosional berupa tantrum dan meminta gawai untuk bisa bermain *game online* lagi. Hal tersebut menunjukkan kecenderungan ketergantungan terhadap *game online*, yang ditandai dengan intensitas bermain *game* setiap hari.

b. Emosi Tidak Stabil, Sering Berkhayal, Dan Fokus Menurun

Dari hasil wawancara, narasumber merasa ada perubahan ketikan anak mulai sering bermain *game*, yaitu emosi yang tidak stabil, sering berkhayal dan penurunan fokus, seperti yang diungkapkan narasumber berikut :

“Biasanya anaknya sering marah-marah kalau habis main game online itu, sering berkhayal anaknya itu, mengkhayalkan apa yang ada di game”. Narasumber N2

Pada hasil wawancara tersebut, diperoleh temuan bahwa, bermain *game online* berdampak pada kondisi emosional anak, terlihat dari timbulnya emosi negatif seperti kemarahan setelah sesi bermain. Di samping itu, kecenderungan anak untuk membayangkan konten *game* menunjukkan adanya internalisasi pengalaman yang didapat anak saat bermain ke dalam imajinasinya.

Penurunan konsentrasi juga menjadi salah satu perubahan yang muncul, seperti yang diungkapkan oleh narasumber berikut :

“Anaknya itu fokusnya menjadi menurun saat belajar”. Narasumber N8.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber ditemukan bahwa frekuensi bermain *game online*

dapat berpengaruh terhadap kemampuan fokus anak. Aktivitas *game* yang memberikan stimulasi cepat dan menarik dapat membuat anak terbiasa dengan rangsangan instan, sehingga ketika menghadapi aktivitas seperti belajar yang memerlukan perhatian lebih lama, anak menjadi lebih mudah terdistraksi dan kurang fokus.

c. Keterkaitan Game Dengan Perilaku Agresif

Dari hasil analisis tematik, dari pengalaman narasumber tidak muncul perilaku agresif yang ditujukan pada orang lain, namun muncul perilaku negatif berupa ledakan emosi ketika anak bermain *game*, seperti yang diungkapkan oleh narasumber berikut: *“Bisa, biasanya anak terpengaruh dengan gamenya, jadinya anaknya itu mengikuti suasana gamenya, bisa marah-marah, bisa emosi sendiri begitu, jadi ada pengaruh menurut saya”*. Narasumber N2.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa *game online* berpengaruh pada keadaan emosional anak. Narasumber mengungkapkan bahwa anak biasanya dipengaruhi oleh atmosfer dalam permainan, sehingga emosi yang muncul terkait dengan kondisi sepanjang permainan. Hasil ini

menunjukkan Anak tidak hanya berinteraksi secara pasif dengan permainan, tetapi juga menginternalisasi atmosfer yang terdapat di dalamnya, seperti ketegangan, kompetisi, dan dorongan untuk menang.

Selain itu, terdapat juga narasumber yang menyampaikan tidak ada keterkaitan antara *game* dan perilaku agresif, seperti yang diungkapkan sebagai berikut :

“Tidak ada, anaknya tidak ada perilaku seperti itu”. Narasumber N8.

d. Tidak Ada Agresi Langsung

Diperoleh temuan bahwa terdapat agresi tidak langsung yang ditujukan pada benda, seperti yang diungkapkan narasumber berikut:

“Belum pernah, saat ini belum pernah memukul orang lain, kadang melempar bantal, kadang melempar apa yang ada di sekitarnya”. Narasumber N2.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa, anak tidak pernah memperlihatkan perilaku agresif yang berpotensi melukai orang lain, seperti memukul. Walaupun begitu, narasumber menyatakan bahwa dalam situasi tertentu, anak kadang-kadang menunjukkan perilaku seperti melempar bantal atau barang-barang

di sekitarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun tidak ada agresi langsung terhadap individu lain, anak tetap menunjukkan bentuk agresivitas tidak langsung yang ditujukan pada objek atau benda.

e. Menegur Dan Mengingat

Dari hasil analisis tematik ditemukan, ketika narasumber merasa bahwa ketika perilaku negatif ini muncul maka akan ada teguran yang dilakukan atau memberikan penjelasan, seperti yang diungkapkan narasumber di bawah ini:

“Saya menegurnya, saya bilang itu tidak baik, yang ada di game itu juga tidak baik, itu hanya sebuah permainan tidak nyata, jadinya itu tidak harus dibuat marah, tidak harus ikut terhanyut”. Narasumber N2.

Menurut hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa orang tua memberikan reaksi langsung berupa teguran dan memberikan penjelasan ketika anak menunjukkan reaksi emosional setelah bermain *game*. Narasumber memberikan teguran pada anak dan menjelaskan bahwa perilaku dalam *game* bukanlah hal yang baik untuk dicontoh, dan *game* hanyalah permainan yang tidak nyata. Dengan memberikan penjelasan orang tua berusaha membantu anak menyadari bahwa,

emosi yang tidak jelas karena bermain *game*, tidak perlu dibawa hingga ke dunia nyata.

3. Tantangan Mendampingi Anak Bermain *Game Online*



Gambar 4. 3 Temuan Tantangan Mendampingi Anak Bermain *Game Online*

a. Frustrasi Saat Kalah Bermain *Game*

Dari hasil analisis tematik ditemukan ketika anak berada pada posisi kalah atau tidak beruntung pada *game*, anak akan menunjukkan reaksi emosional, seperti yang diungkapkan oleh narasumber berikut:

"Biasanya anaknya itu marah, kesel, sebel, gabisa kalau kalah, kesel saja".
 Narasumber N2.

Dari hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa anak menunjukkan reaksi emosional yang negatif saat mengalami kekalahan ketika bermain *game*. Temuan yang diperoleh ini mengindikasikan bahwa keadaan kompetitif dalam *game* dapat memicu timbulnya emosi negatif pada anak, terutama saat hasil permainan

tidak memenuhi harapan. Ketidakmampuan anak untuk menghadapi kekalahan menunjukkan bahwa kemampuan pengaturan emosi dan kendali diri anak yang masih belajar untuk menerima ketika berada pada kondisi kecewa, sehingga muncul reaksi emosional negatif seperti marah dan kesal.

b. Pembatasan Jenis *Game* Dan Pertimbangan Usia

Untuk alasan pembatasan jenis *game* berdasarkan isi atau konten dalam *game* dan sesuai dengan usia anak, seperti yang diungkapkan narasumber berikut:

"Iya, kadangkala game ada yang banyak tindakan kekerasan gitu, khawatirnya anak itu menirukan, kalau gamenya sebatas wajar buat dimainkan anak ya boleh saya perbolehkan, ya pertimbangannya ya wajar boleh dimainkan anak kecil dan tidak membawa pengaruh buruk".
 Narasumber N1.

Dari hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa orang tua merasa khawatir mengenai konten kekerasan yang ada dalam *game online*. Berdasarkan wawancara tersebut, menunjukkan bahwa orang tua selektif dalam memilih jenis permainan yang diperbolehkan, dengan mempertimbangkan aspek konten dan kemungkinan

pengaruhnya terhadap anak. Di samping itu, kekhawatiran mengenai potensi peniruan perilaku agresif menunjukkan kesadaran orang tua akan dampak media digital terhadap perkembangan perilaku anak.

c. Menangis Dan Marah Saat Dibatasi

Dari hasil analisis tematik ditemukan, bahwa ketika mencoba untuk dibatasi reaksi yang timbul dari anak marah dan menangis, seperti yang diungkapkan narasumber berikut:

“Pernah, reaksinya menangis dan marah-marah anaknya”. Narasumber N4.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa anak bereaksi secara emosional saat orang tua membatasi bermain *game*. Hal ini menunjukkan bahwa pembatasan bermain *game* dapat memicu reaksi penolakan dari anak, yang dapat dilihat dari adanya reaksi emosional, seperti marah dan menangis.

d. Pemberhentian Bermain *Game* Secara Langsung

Dari hasil analisis tematik, ketika anak melampaui batas bermain *game*, respon orang tua yaitu dengan pemberhentian *game* secara

langsung, seperti yang disampaikan narasumber berikut:

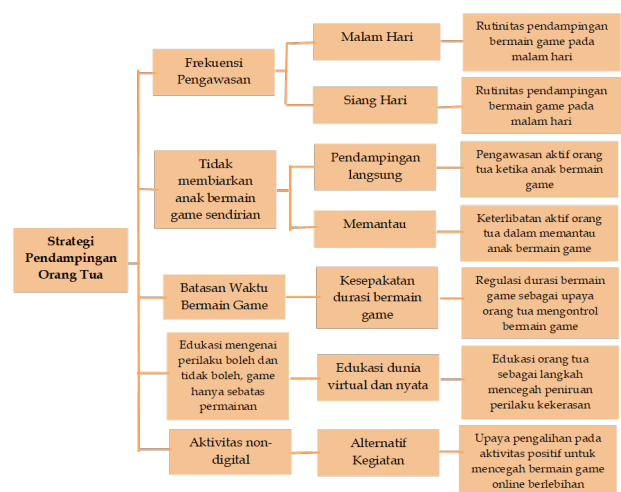
“Kalau sudah lewat waktu bermain game hpnya saya ambil”. Narasumber N8.

Dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa orang tua menerapkan kebijakan ketat dalam membatasi waktu bermain *game* anak. Pengambilan gawai adalah bentuk pengendalian langsung yang bertujuan untuk menghindarkan anak dari bermain *game* secara berlebihan.

Selain pemberhentian secara langsung, terdapat narasumber yang juga memberikan sanksi ketika anak melanggar batas penggunaan gawai, seperti yang diungkapkan narasumber sebagai berikut :

“Hpnya langsung saya ambil dan pernah tidak saya berikan hp selama 1 minggu”. Narasumber N7.

4. Strategi Pendampingan Orang Tua



Gambar 4. 4 Temuan Strategi Pendampingan Orang Tua

a. Frekuensi Pengawasan

Frekuensi strategi pendampingan oleh narasumber dilakukan setelah rutinitas harian yaitu malam hari, seperti yang diungkapkan oleh narasumber di bawah :

“Biasanya anaknya lebih sering main game pada malam hari, pada saat saya di rumah sedang mendampingi”. Narasumber N2.

Menurut hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa anak lebih sering bermain *game* di malam hari, terutama saat orang tua berada di rumah dan bisa mendampingi secara langsung.

Selain pada malam hari, strategi pendampingan juga dilakukan pada siang hari oleh anggota keluarga ketika orang tua bekerja, sehingga pendampingan masih tetap berlangsung meskipun bukan dengan orang tua, seperti yang diungkapkan narasumber di bawah :

“Setelah pulang sekolah sama setelah pulang ngaji, siang sama sore”. Narasumber N3.

b. Bentuk Pendampingan

Berdasarkan hasil analisis tematik, ditemukan, bentuk strategi pendampingan yang dilakukan berupa pendampingan langsung dan pemantauan, seperti yang diungkapkan narasumber berikut:

“Iya, biasanya itu saya duduk di sampingnya anaknya, saya pantau anaknya main hpnya bagaimana”. Narasumber N4.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa, orang tua memberikan pendampingan secara langsung saat anak bermain *game*. Narasumber mengungkapkan bahwa ketika anak bermain, narasumber duduk di sebelah anak dan mengawasi anak.

Temuan ini mengindikasikan partisipasi aktif orang tua dalam mengawasi aktivitas anak bermain *game*. Pendampingan secara langsung memungkinkan orang tua memahami berapa lama waktu penggunaan, serta respon perilaku dan emosi yang muncul saat anak bermain.

c. Batasan Waktu Bermain *Game*

Batasan waktu ini dibuat untuk menetapkan berapa lama waktu anak bermain *game* dan agar narasumber lebih mudah mengontrol anak, seperti yang diungkapkan oleh narasumber sebagai berikut :

“Ada, pada siang hari hanya boleh 30 menit dan 1 jam saat malam hari”. Narasumber N7.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa orang tua menentukan batasan waktu

bermain *game* yang bervariasi tergantung pada aktivitas anak dalam sehari. Narasumber mengungkapkan bahwa di siang hari anak diizinkan bermain selama 30 menit, sementara di malam hari diberikan waktu lebih lama, yaitu sekitar 1 jam. Selisih waktu antara siang dan malam menunjukkan adanya penyesuaian terhadap situasi serta kegiatan anak.

d. Edukasi Perilaku Boleh Dan Tidak Boleh

Dari hasil analisis tematik mengenai edukasi ini merupakan upaya orang tua untuk memberikan pemahaman antara dunia virtual dan nyata, seperti yang diungkapkan oleh narasumber di bawah ini :

"Kalau anaknya sih kayaknya sudah ngerti, maksudnya kalau game ada perang-perangan atau tembakan kan itu Cuma sebatas game, kalau di dunia nyatakan anaknya tau, gak diterapkan lah kayak perkelahian antar teman kan gaboleh mencontoh seperti game, kalau game kan itu permainannya memang begitu, ya dibilangin saja gaboleh dilakukan dalam sehari-hari disekolah atau dirumah". Narasumber N1.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa anak sudah memahami perbedaan antara dunia permainan (*game*) dan kenyataan. Temuan ini menunjukkan bahwa edukasi yang

diberikan oleh orang tua turut membantu anak dalam memahami perbedaan antara perilaku di dunia maya dan realitas. Penjelasan yang disampaikan berulang kali oleh orang tua membantu anak dalam menginternalisasi nilai-nilai yang memiliki kaitan dengan perilaku yang dapat diterima di lingkup sosial.

e. Aktivitas Non-Digital

Berbagai aktivitas non-digital ini ditawarkan narasumber agar anak tidak berlebihan bermain *game*, seperti yang diungkapkan oleh narasumber sebagai berikut:

"Banyak, seperti melukis, membaca, bermain dengan saudara mungkin lebih baik daripada bermain online". Narasumber N2.

Hasil wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa orang tua memberikan berbagai pilihan aktivitas untuk anak selain bermain *game online*, narasumber berpendapat bahwa kegiatan-kegiatan tersebut lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain *game* secara berlebihan. Memberikan pilihan kegiatan non-digital sebagai alternatif merupakan salah satu strategi pendampingan yang diterapkan orang tua untuk mengurangi frekuensi bermain *game* sebagai sumber hiburan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang sudah didapat dan ditelaah, diperoleh 4 temuan besar yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Persepsi Orang Tua Terhadap Game Yang bersifat Dualistik

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh mengindikasikan bahwa orang tua memiliki pandangan yang bersifat dualistik terhadap pemakaian *game online* pada anak-anak usia dini. Pandangan ini ditandai oleh pengakuan bahwa *game online* memiliki dua aspek, yaitu sebagai sarana yang dapat memberikan manfaat dan juga berpotensi menimbulkan efek negatif bagi perkembangan anak.

Dari aspek positif, orang tua melihat *game online* sebagai alat yang dapat memperluas pengetahuan anak, mengenalkan teknologi digital sejak usia dini, serta mengasah kemampuan kognitif seperti berpikir logis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Pandangan ini mengindikasikan bahwa orang tua memahami bahwa *game* tidak sepenuhnya negatif, melainkan dapat menjadi sarana untuk merangsang perkembangan kognitif jika dimanfaatkan dengan benar dan sesuai.

Walaupun demikian, di sisi lain orang tua juga mengungkapkan kecemasan mengenai efek buruk yang ditimbulkan oleh *game online*. Dampak tersebut mencakup kecenderungan adiksi, penurunan fokus belajar, perubahan perilaku emosional, serta kemungkinan anak meniru tindakan atau perilaku yang ada dalam permainan, terutama yang mengandung unsur kekerasan.

Pandangan yang bersifat dualistik ini relevan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura yang menyatakan bahwa manusia memperoleh pengetahuan dari lingkungannya melalui proses pengamatan, bukan melalui stimulus tertentu yang dikondisikan dan kemudian diterapkan pada perilaku belajar manusia (Ambriyani *et al.*, 2025). Berdasarkan teori ini, anak memperoleh pengetahuan melalui observasi, peniruan, dan internalisasi terhadap tingkah laku yang mereka lihat di lingkungan, termasuk media digital seperti *game online*. Ketika anak terpapar konten *game*, terutama yang mengandung unsur kekerasan atau persaingan tinggi, anak berisiko meniru perilaku tersebut di dunia nyata. Akibatnya, anak menjadi lebih mudah menginternalisasi pengalaman

dari permainan dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui perilaku maupun ekspresi emosional, sehingga orang tua merasa khawatir terhadap kemungkinan anak meniru tindakan yang terdapat dalam *game*.

2. Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengelola Penggunaan *Game* *Online*

Pola asuh menurut Diana Baumrind (1967) pada dasarnya merupakan kontrol orang tua, yaitu cara orang tua mengawasi, mengarahkan, dan mendukung anak-anaknya dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan menuju proses kedewasaan (Mailinda *et al.*, 2024). Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan orang tua dalam mengelola pemakaian *game online* pada anak usia dini cenderung mencerminkan pola asuh yang menggabungkan pengendalian dengan tetap memberikan kebebasan yang terbatas. Orang tua menetapkan ketentuan yang tegas mengenai penggunaan *game*, termasuk pembatasan waktu bermain, penjadwalan waktu bermain, serta kewajiban anak untuk menyelesaikan kegiatan utama seperti belajar dan mengaji sebelum diizinkan bermain

game, sehingga anak memahami tentang prioritas pada aktivitasnya sehari-hari. Di samping itu, orang tua juga memberikan konsekuensi jika aturan tersebut tidak diikuti, seperti penangguhan akses sementara terhadap gawai.

Secara teoretis, hasil ini relevan dengan gagasan pola asuh otoritatif (*Authoritative Parenting*) yang dikemukakan oleh Diana Baumrind. Secara umum, pola pengasuhan orang tua ini menggabungkan pengawasan dan motivasi, di mana mereka secara bersamaan mengawasi perilaku anak dan mendorong untuk mematuhi aturan yang berlaku di keluarga sesuai standar yang telah ditentukan (Supiani & Ramli, 2024). Pada pola asuh ini, orang tua tidak hanya membuat aturan, tetapi juga memberikan penjelasan serta dukungan emosional kepada anak. Pola asuh ini dianggap yang paling efisien dalam mendukung pertumbuhan anak, karena dapat menumbuhkan kemandirian, disiplin, serta kemampuan mengatur diri.

Pola asuh otoritatif ditandai oleh kontrol yang kuat, aturan yang tegas, serta komunikasi yang transparan antara orang tua dan anak, dengan kata lain yakni kontrol

(*demandingness*) dan kehangatan atau responsivitas (*responsiveness*) yang diterapkan dengan seimbang. Aspek kontrol tampak melalui adanya peraturan yang tegas mengenai pemanfaatan *game*, seperti pembatasan waktu bermain yaitu 30 menit hingga 1 jam, larangan bermain sebelum menuntaskan tanggung jawab seperti belajar dan mengaji, serta penerapan sanksi berupa pengambilan gawai jika anak melanggar peraturan.

Sebaliknya, aspek responsivitas tampak dari sikap orang tua yang masih memberi kesempatan kepada anak untuk bermain *game* dalam batas yang wajar, juga adanya keterlibatan langsung orang tua dengan menemani di samping anak dan mengawasi aktivitas bermain.

3. Kecenderungan Disregulasi

Emosi Dan Munculnya

Agresivitas Tidak Langsung

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa anak usia dini yang bermain *game online* cenderung mengalami kesulitan dalam pengelolaan emosi (disregulasi emosi), yang ditandai dengan munculnya reaksi seperti marah, kesal, dan uring-uringan, terutama saat menghadapi kekalahan dalam

permainan. Di samping itu, juga terdapat kecenderungan bentuk agresivitas yang tidak langsung, seperti melempar objek di sekitarnya, tanpa mengarah pada tindakan yang secara langsung menyakiti orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game*, terutama yang kompetitif dan mengharuskan kemenangan, dapat memicu munculnya respon emosional yang kuat pada anak. Kekalahan dalam *game* menjadi pemicu yang menimbulkan rasa frustrasi, yang kemudian diekspresikan melalui perilaku emosional yang negatif.

Secara teoritis, kondisi disregulasi emosi ini sejalan dengan teori psikoanalitik Sigmund Freud (1856-1939), yang menyatakan bahwa perilaku agresif berkaitan dengan dorongan instingtif (terutama dorongan destruktif atau *thanatos*) yang harus diekspresikan (Astrup *et al.*, 2021). Dalam struktur kepribadian Freud, prevalensi id yang memuat dorongan instingtif serta belum matangnya fungsi ego dan superego pada anak usia dini, menyebabkan anak cenderung mengekspresikan emosi secara langsung tanpa pengendalian yang baik. Dengan demikian, perilaku seperti marah,

menangis, atau melempar barang dapat dipandang sebagai cara untuk melepaskan ketegangan psikis (katarsis) yang belum terarah.

Menurut teori Frustrasi–Agresi yang dikemukakan oleh John Dollard (1939) dan berkembang dari Leonard Berkowitz, teori ini menjelaskan bahwa frustrasi yang timbul dari ketidakberhasilan dalam meraih tujuan dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk berperilaku agresif. dalam praktiknya menurut Eron dan Huesmann (1994) tidak semua perilaku agresif dapat ditujukan pada sumber frustrasi, sehingga individu cenderung mengalihkan pada sasaran lain (Meydiningrum & Darminto, 2020). Dalam penelitian ini, kegagalan atau kekalahan dalam permainan menjadi pemicu frustrasi yang memunculkan agresivitas, meskipun dalam bentuk tak langsung, seperti pada temuan yang diperoleh anak melempar bantal atau guling sebagai bentuk frustrasi yang timbul karena hasil bermain *game* yang tidak sesuai dengan harapan.

Temuan ini juga dapat dikaitkan dengan Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura, yang menegaskan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari

melalui pengamatan dan peniruan. Individu belajar melalui observasi langsung, pengalaman langsung dan proses peniruan. Sebagian besar model yang dicontohkan bukan hanya model nyata (individu), tetapi juga model simbolik (adegan kekerasan dalam film, televisi, dan video game) (Meydiningrum & Darminto, 2020). Paparan pada konten permainan yang memiliki elemen kompetitif tinggi atau kekerasan dapat menambah dorongan anak untuk menunjukkan emosi dengan cara yang agresif, meskipun secara tidak langsung.

Berbeda dengan agresivitas yang bersifat langsung, hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa anak lebih sering mengekspresikan agresi dengan cara tidak langsung, melalui pelampiasan emosi negatif pada lingkungan sekitar atau dengan menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan. Bentuk perilaku yang ditemukan meliputi kemarahan, kesal, menangis, uring-uringan, hingga melempar barang seperti bantal, guling, atau benda lainnya ketika anak menghadapi kekalahan saat bermain atau saat orang tua membatasi waktu bermain. Reaksi tersebut muncul sebagai wujud ketidakmampuan anak dalam mengatasi rasa kecewa,

frustrasi, serta emosi negatif yang dialami saat bermain *game online*. Dalam situasi ini, tindakan seperti melempar bantal atau barang di sekitarnya bisa dianggap sebagai cara untuk melepaskan ketegangan yang masih dalam batas yang cukup aman, meskipun tetap membutuhkan pengawasan.

4. Upaya Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Game Online* Pada Anak

Secara teori, temuan ini relevan dengan konsep *parental mediation*, teori *parental mediation* menurut Clark (2011) mengungkapkan bahwa orang tua menerapkan berbagai strategi komunikasi interpersonal dalam usaha orang tua untuk menengahi dan mengurangi efek negatif media dalam kehidupan anak-anak (Wulandari & Santoso, 2019). Dalam penggunaan media, konsep *parental mediation* mencakup tiga bentuk utama yang pertama, *restrictive mediation*, yaitu pembatasan penggunaan media dengan aturan yang mengatur durasi dan waktu bermain. Dalam penelitian ini, orang tua menentukan batas waktu tertentu, *game* apa yang boleh dimainkan, konten apa yang boleh diakses, memutuskan kapan anak diizinkan untuk bermain dan

sebagainya. Kedua, *active mediation*, yaitu memberikan penjelasan dan pendidikan kepada anak tentang konten yang mereka konsumsi. Orang tua dalam penelitian ini memberikan pemahaman kepada anak bahwa isi dalam permainan tidak seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari apabila konten dalam permainan tersebut mengandung unsur negatif. Ketiga, *co-use mediation*, yaitu partisipasi langsung orang tua ketika anak menggunakan media, seperti duduk di dekat anak dan mengawasi aktivitas bermain. Ketiga jenis mediasi ini menggambarkan pendekatan yang menyeluruh dalam mendampingi anak bermain *game online*.

Selain konsep *parental mediation*, upaya pendampingan orang tua juga sejalan dengan teori kelekatan (*Attachment Theory*) Jhon Bowlby. Menurut Bowlby, kelekatan merupakan kebutuhan biologis yang diperoleh secara alami, di mana anak memiliki insting untuk membangun hubungan emosional dengan pengasuh utama sebagai bagian dari mekanisme evolusi untuk kelangsungan hidup. Dalam penelitian ini, keterlibatan orang tua yang menemani anak saat bermain, mengawasi kegiatan anak,

memberikan petunjuk dan penjelasan, menunjukkan adanya hubungan yang erat dan responsif antara orang tua dan anak. Hal ini menunjukkan terbentuknya *secure attachment*, di mana anak merasa terlindungi, diperhatikan, dan didukung oleh orang tua yang telah menciptakan kepercayaan diri anak yang kuat dan mendukung perkembangan selanjutnya (Fairuzillah *et al.*, 2025).

Selain itu, strategi mengalihkan perhatian ke aktivitas non-digital seperti berkumpul dan bermain dengan teman, membaca, atau melakukan kegiatan yang kreatif juga menggambarkan usaha orang tua dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak, karena anak-anak harus diberikan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan belajar melalui permainan agar anak tidak mudah jenuh dan sebagai salah satu pengalihan pada aktivitas non-digital (Dhieni *et al.*, 2021). Kolaborasi antara pengawasan, edukasi, dan ikatan emosional menjadi elemen penting dalam mengatur penggunaan *game online* agar tetap bermanfaat dan meminimalkan efek negatif pada anak-anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku kekerasan yang muncul pada anak usia dini akibat bermain *game online* cenderung berupa agresivitas tidak langsung, seperti marah, kesal, uring-uringan, menangis saat mengalami kekalahan, serta tindakan melempar barang di sekitarnya. Perilaku ini mencerminkan adanya kesulitan dalam pengaturan emosi yang dipengaruhi oleh jenis game yang bersifat kompetitif dan sangat stimulatif.

Dalam upaya pencegahan, peran orang tua menjadi krusial sebagai pengawas, pembimbing, dan pendidik. Orang tua berusaha menghindari timbulnya perilaku agresif dengan menetapkan aturan bermain *game* yang jelas, mengawasi aktivitas bermain anak, serta memberikan edukasi tentang perbedaan antara perilaku dalam permainan dan kehidupan nyata.

Selain itu, pendekatan atau strategi yang digunakan orang tua bersifat holistik, mencakup pengaturan waktu bermain, pemilihan *game* yang sesuai dengan usia anak, pendampingan langsung saat anak bermain, penerapan konsekuensi saat aturan dilanggar, serta pengalihan

aktivitas ke kegiatan non-digital yang lebih positif. Oleh karena itu, partisipasi aktif orang tua melalui metode pola asuh yang sesuai dan pendekatan pendampingan yang teratur menjadi faktor utama dalam mencegah terjadinya perilaku kekerasan karena bermain *game online* pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambriyani, N., Palawa, A. H., Dahliani, & Anugrah, M. R. (2025). TEORI PEMBELAJARAN SOSIAL. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 7334–7346.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3155/2796>
- Apryanto, F. (2022). Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi Digital Di Era Society 5.0. *Media Husada Journal Of Community Service*, 2(2), 130–134.
<https://doi.org/10.33475/mhjcs.v2i2.35>
- Atrup, Mintonrowulan, & Paini. (2021). Teori Kepribadian Psikoanalisis Klasik dan Penerapannya dalam Proses Konseling di Sekolah. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 2021–2031.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, Z. Z. R., & Suharti. (2021). Pelatihan Merancang Kegiatan dan Alat Permainan Edukatif untuk Matematika Awal. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 129–136.
<https://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi/article/view/8965>
- Efendi, Y., Suryadi, A., Amaliyah, N., Magister, J., Pendidikan, T., Pascasarjana, S., & Muhammadiyah, U. (2024). Prilaku Agresif Anak Di Rumah Dalam Bermain Game Online. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ, November*.
- Fairuzillah, M. N., Ilmiatun, N. J., Dirgantara, Y., Chaudhary, M. Z. I., & Suharti. (2025). Parents ' Strategies in Educating the Young Children to Memorize the Qur'an. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 137–150.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/81914/33929>
- Hidayat, J. N., Prasetyarini, A., Anam, K., Wahyuni, R., & Kebidanan, P. S. (2023). HUBUNGAN PERAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK KARTIKA V-11 , MELATI Pendahuluan. *E-Jurnal Penelitian*, 01(05), 1038–1044.
<https://ejournal.naureendigiton.com/index.php/mj>
- Maharani, F. (2025). Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3, 191–204.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4555>
- Mailinda, R., Rosyadi, M. A., & Solikatun. (2024). Pola Asuh Anak Pada Keluarga Nelayan Dalam Perkembangan Pendidikan Anak (Studi Kasus

- Pola Asuh Anak Pada Keluarga Nelayan Di Desa Kuranji Dalang Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat). *Proceeding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi*, 2(1), 109–126.
- Marini, T., Sholihah, M., & Nusir, L. (2024). Studi Kasus Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini. *Journal Buah Hati*, 11(1), 15–26.
- Meydiningrum, & Darminto, E. (2020). PERILAKU AGRESIF DITINJAU DARI PERSPEKTIF TEORI BELAJAR SOSIAL DAN KONTROL DIRI. *Jurnal BK Unesa*, 11(04).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34436>
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68.
www.researchgate.net
- Safitri, D. G. L., & Mahmudah, S. (2015). Persepsi Guru Taman Kanak-kanak Terhadap Pendidikan Seksual Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 4(2).
- Supiani, A., & Ramli, M. (2024). PEMETAAN POLA PENGASUHAN ANAK. *JIPKM: Jurnal Ilmiah Psikologi Dan Kesehatan Masyarakat*, 2(2), 658–672.
<https://jipkm.com/index.php/jipkm/article/view/264/240>
- Wulandari, H., & Santoso, M. B. (2019). PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA PRASEKOLAH DALAM MENGGUNAKAN GADGET. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 213–226.
- Zahra, A. D. (2023). Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156–166.