



STRATEGI GURU DALAM MENGATASI PERILAKU AGRESIF DI ERA DIGITAL

Hana Masalwa*, Titin Kusayang

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Indonesia

Corresponding author: hanamasalwa6513@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dalam mengatasi perilaku agresif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang guru, sedangkan data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi, sedangkan analisis data menggunakan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa strategi utama yang diterapkan guru meliputi regulasi emosi melalui metode bermain dan bercerita, serta pemberian teladan positif. Strategi ini unik karena menekankan pembatasan gawai secara sistematis dan mendorong keterlibatan aktif orang tua. Strategi tersebut bertujuan membantu anak mengembangkan kontrol emosi dan keterampilan sosial secara positif dan konstruktif.

Kata Kunci: strategi guru; perilaku agresif; anak usia dini; era digital

ABSTRACT

This study aims to analyze the strategies implemented by teachers in dealing with aggressive behavior of early childhood in the digital era. The method used is qualitative research with a descriptive approach, where data is obtained through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that high exposure of children to digital devices and lack of social interaction contribute to increased aggressive behavior. To address this problem, teachers implement strategies based on emotional regulation through games and storytelling, as well as providing positive role models in daily interactions. The school also limits the use of gadgets and encourages creative and physical activities to help children develop social skills.

Keywords: teaching strategy; aggressive behavior; early childhood; digital era

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi dengan sangat pesat di masa awal kanak-kanak; masa ini sering disebut sebagai zaman keemasan (Mudianti & Rizqiyani, 2025). Pada periode ini, potensi manusia berkembang dengan cepat, di mana aspek fisik, motorik, mental, emosional, bahasa, dan sosial anak mengalami kemajuan yang signifikan (Af'idah et al., 2022). Oleh sebab itu, anak-anak memerlukan perhatian khusus, karena seluruh keuntungan dan hak istimewa dalam masa ini tidak akan bisa diulang kembali. Masa kanak-kanak dianggap sebagai fase yang sangat penting bagi pengembangan individu sepanjang hidupnya (Aulina, 2019).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha untuk membina anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Nurachadijat & Selvia, 2023). Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental anak (Masliati & Mayasri, 2023). Menurut Hurlock dalam Lubis (2019), perkembangan perilaku anak harus sesuai dengan tuntunan sosial, sedangkan perkembangan emosional adalah proses di mana anak belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya, serta

melatih respons terhadap berbagai rangsangan sosial yang berasal dari kelompok.

Perkembangan mental pada usia dini berlangsung dengan sangat cepat. Periode ini sangat penting untuk diperhatikan (Nikmah & Lubis, 2021). Pada tahun-tahun awal kehidupan, anak-anak mengalami masa-masa sensitif, yakni saat mereka memiliki kepekaan luar biasa untuk belajar dan berlatih hal-hal baru (Hafidz, 2022). Setiap anak berkembang dalam waktu yang berbeda-beda dan membutuhkan lingkungan yang mampu merangsang kemampuan berpikir mereka (Karim et al., 2024). Anak-anak adalah peniru ulung, yang dengan mudah menirukan apa yang mereka dengar, lihat, dan rasakan, tanpa merenungkan apakah perilaku tersebut benar atau salah (Kulbiah & Afriyanto, 2021). Mereka menyerap perilaku tersebut melalui berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti lingkungan sekitar, keluarga, serta pengaruh gadget di era modern ini, dan tak menutup kemungkinan faktor-faktor lain yang turut berperan (Diana, 2023).

Perilaku agresif adalah ekspresi kemarahan yang ditunjukkan melalui Tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain, dan bisa memiliki konsekuensi yang nyata. Nors dalam Permatasari et al. (2017) menyatakan bahwa salah satu dampak dari perilaku agresif adalah kurangnya kemampuan anak untuk berinteraksi dengan kawan-kawannya. Hal ini membuat anak semakin teralienasi dari lingkungan sosialnya, sehingga perilaku agresifnya semakin meningkat (Yasin & Istiqomah, 2024). Ketika perilaku tersebut terus berlanjut, hal ini dapat membahayakan baik diri mereka sendiri maupun orang lain di sekitar mereka (Batusangkar, 2022).

Antasari menjelaskan bahwa perilaku agresif mencakup segala tindakan yang sengaja diarahkan kepada orang lain ataupun objek dengan berniat merugikan, mengganggu, melukai, atau mencelakakan orang, baik secara fisik maupun mental, baik secara langsung maupun tidak langsung (Karim et al., 2024). Perilaku agresif ini tidak bisa kita biarkan begitu saja dan memerlukan upaya pengendalian agar dampak negatifnya tidak berlanjut hingga anak dewasa (Ningsih & Ummi, 2023). Perilaku semacam ini dapat memberikan dampak signifikan, tidak hanya pada diri anak, tetapi juga terhadap lingkungan sosialnya. Dampak yang dialami anak bisa berupa kehilangan teman atau dijauhi oleh teman-teman sebaya, sehingga membuat anak tersebut merasa terasing dan kurang nyaman berinteraksi (Suryana et al., 2022). Di sisi lain, dampak bagi orang lain bisa berupa timbulnya rasa takut, yang berujung pada hubungan sosial yang tidak sehat (Janah & Diana, 2023). Oleh karena itu, diperlukan bimbingan langsung dari guru untuk mencegah dan mengendalikan perilaku agresif anak agar tidak menjadi lebih parah, termasuk melakukan pengawasan serta menerapkan cara-cara untuk mengatasi sikap agresif pada anak usia dini.

Di zaman digital saat ini, teknologi berkembang sangat maju dan membuat pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada anak-anak (Luvita & Rahma, 2025). Anak-anak sudah terbiasa menggunakan gadget dan terpapar berbagai tayangan digital, seperti video dan permainan, serta berinteraksi di media sosial (Marpaung, 2018). Meskipun teknologi dapat memberikan manfaat, penggunaannya yang tidak bijaksana dapat membawa dampak negatif. Salah satu konsekuensi buruk yang sering muncul adalah peningkatan perilaku agresif (Ulya et al., 2021). Terlalu sering menonton tayangan atau bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dapat membuat anak menjadi lebih mudah marah, berteriak, atau bahkan memukul teman-temannya (Fitriani, 2022).

Peran guru sangat penting dalam menangani berbagai perilaku anak. Kesalahan dalam penanganan dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak (Aquami, 2018). Anak-anak usia dini sangat memerlukan bimbingan dan arahan dari para guru, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi setiap pendidik untuk menghadapinya

(Amira, 2024). Dengan demikian, guru perlu memiliki keterampilan dan strategi yang tepat untuk menghadapi anak di sekolah (Mustika, 2020).

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul *Strategi Guru Di TK Pembina Desa Semerap Dalam Mengatasi Perilaku Agresif di Era Digital*, dengan tujuan untuk memahami bagaimana cara guru menangani anak yang berperilaku agresif di zaman sekarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina Desa Semerap pada bulan Januari hingga Maret 2025. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang guru. Data utama berupa hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran dan interaksi sosial anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipasi, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan metode ini didasarkan pada teori Creswell (2015) yang menyatakan bahwa pendekatan kualitatif efektif untuk menggali makna dan memahami konteks sosial secara mendalam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi: 1) observasi, di mana peneliti melakukan penjelajahan secara umum dan menyeluruh serta mendeskripsikan segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan; serta 2) wawancara, dengan tenaga pendidik sebagai narasumber utama. Proses analisis data mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan dengan memastikan tidak ada perbedaan antara temuan peneliti dan fakta yang sebenarnya terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru (Guru A, komunikasi pribadi, 20 Januari 2025), diketahui bahwa anak-anak sering menunjukkan perilaku agresif ketika berebut mainan. Guru tersebut menyampaikan bahwa anak-anak kerap marah ketika mainannya diambil teman sehingga ada yang membentak atau memukul. Untuk mengatasi hal tersebut, guru biasanya mengajak anak duduk sejenak dan bercerita tentang pentingnya berbagi.

Guru lain menjelaskan strategi pembatasan penggunaan gawai di sekolah (Guru B, komunikasi pribadi, 22 Januari 2025). Ia menyatakan bahwa sekolah tidak memperbolehkan anak membawa telepon seluler dan sebagai gantinya menyediakan permainan tradisional seperti congklak dan engklek agar anak-anak tetap aktif bergerak. Selain itu, seorang guru menambahkan pentingnya keteladanan (Guru C, komunikasi pribadi, 25 Januari 2025). Guru ini menyampaikan bahwa ketika anak marah, ia berusaha berbicara dengan sabar karena anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa. Menurutnya, jika guru bersikap keras, anak-anak juga akan menjadi keras.

Data observasi menunjukkan bahwa perilaku agresif yang muncul antara lain memukul, membentak, dan mengganggu teman. Sikap agresif anak juga dianalisis menggunakan teori Bandura (teori belajar sosial), yang menjelaskan bahwa anak belajar dari model. Anak yang terbiasa melihat konflik di media digital cenderung meniru perilaku tersebut. Oleh karena itu, guru menghadirkan model interaksi positif di kelas.

Berdasarkan data observasi, anak yang menunjukkan sikap agresif seperti memukul, membentak, dan mengganggu temannya, diberikan kegiatan *storytelling*

tentang persahabatan dan permainan peran konflik sosial. Hal ini sesuai dengan teori regulasi emosi oleh Thompson (1994), bahwa anak perlu mengenali dan mengelola emosi melalui intervensi yang eksplisit. Guru memberikan contoh verbal dan nonverbal dalam mengelola emosi marah melalui dialog empati.

Guru menerapkan strategi regulasi emosi melalui metode bercerita, bermain peran, dan keteladanan. Strategi ini sejalan dengan teori regulasi emosi (Thompson), teori belajar sosial (Bandura), serta teori perkembangan sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembentukan perilaku. Selain itu, guru juga menerapkan penguatan positif (*reinforcement*) terhadap perilaku baik dan menghindari hukuman fisik. Anak-anak yang menunjukkan sikap kooperatif diberikan pujian atau kesempatan menjadi pemimpin permainan.

Guru menggunakan pendekatan behavioristik (Skinner) dengan *reinforcement* positif untuk perilaku sosial yang baik, dan menghindari hukuman langsung. Kegiatan seni, bermain di luar ruang, dan permainan kelompok juga menjadi bagian penting strategi guru, sejalan dengan teori perkembangan sosial Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal.

Data wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembatasan *gadget* secara total diterapkan saat di sekolah, serta melibatkan orang tua dalam pengawasan konten di rumah. Hal ini menunjukkan keunggulan strategi sekolah ini dibanding TK lain di daerah yang tidak mempunyai kebijakan pembatasan *gadget* secara terstruktur. Strategi ini unik karena menggabungkan tiga pendekatan: emosi, sosial, dan kognitif.

Kebijakan sekolah dalam membatasi penggunaan gawai serta menggantinya dengan permainan tradisional terbukti efektif menekan perilaku agresif. Strategi ini juga melibatkan peran orang tua, terutama dalam mengawasi anak di rumah dan konsisten menerapkan aturan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru tidak hanya berfokus pada pengendalian emosi anak, tetapi juga membangun karakter positif melalui kegiatan kreatif, teladan, dan kerja sama dengan orang tua.

Delapan teori utama yang mendasari strategi guru dalam penelitian ini meliputi: (1) Teori regulasi emosi oleh Thompson; (2) Teori behavioristik oleh Skinner; (3) Teori perkembangan sosial oleh Vygotsky; (4) Teori belajar sosial oleh Bandura; (5) Teori perkembangan moral oleh Kohlberg; (6) Teori perkembangan emosi oleh Saarni; (7); Teori bermain oleh Parten; dan (8) Teori ekologi perkembangan anak oleh Bronfenbrenner. Dengan dasar teori tersebut, strategi guru tidak hanya mencegah agresivitas, tetapi juga mendorong perkembangan karakter positif anak.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak anak usia dini yang menghabiskan waktu berlebihan dengan perangkat digital seperti ponsel, tablet, dan televisi. Konten digital yang mereka akses, baik secara sadar maupun tidak, sering kali mengandung unsur kekerasan atau perilaku yang tidak sejalan dengan perkembangan anak. Ketidacukupan pengawasan dan minimnya batasan penggunaan teknologi membuat anak lebih rentan terpengaruh serta meniru perilaku yang mereka lihat. Akibatnya, ekspresi agresi dalam interaksi sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah, semakin meningkat.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru-guru mengadopsi berbagai strategi yang berfokus pada pendekatan emosional dan sosial. Salah satu metode yang diterapkan adalah pengajaran regulasi emosi melalui permainan dan bercerita. Anak-anak diajarkan untuk mengenali berbagai emosi yang mereka alami serta cara mengekspresikannya dengan baik. Metode permainan peran terbukti sangat efektif dalam membantu anak-anak memahami situasi sosial tertentu dan menemukan solusi yang lebih konstruktif untuk mengatasi konflik tanpa harus *resort to violence*.

Selain itu, guru juga berperan sebagai teladan bagi anak-anak. Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, mereka berusaha menunjukkan sikap sabar, ramah, dan empatik. Dengan melihat contoh positif dari guru, anak-anak akan lebih mudah meniru perilaku baik dalam interaksi sosial mereka. Tak hanya itu, guru juga mendorong orang tua untuk menerapkan pola asuh yang sejalan dengan apa yang diajarkan di sekolah, sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman yang konsisten dalam memahami batasan dan konsekuensi dari tindakan mereka.

Selain pembelajaran yang bertumpu pada karakter, sekolah juga menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gawai selama berada di lingkungan sekolah. Sebagai alternatif, anak-anak diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kreatif dan fisik yang dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan motorik mereka. Permainan tradisional, seni, musik, dan kegiatan eksplorasi di luar ruangan menjadi pilihan menarik bagi anak-anak untuk mengalihkan perhatian dari ketergantungan pada perangkat digital.

Ketika anak-anak menunjukkan perilaku agresif, guru tidak langsung memberikan hukuman, melainkan lebih mengutamakan pendekatan edukatif. Anak yang terlibat dalam tindakan agresif diajak berbincang secara pribadi untuk menggali perasaan mereka dan memahami dampak tindakan tersebut terhadap orang lain. Guru juga memberikan contoh solusi yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah, seperti menggunakan kata-kata yang tepat, berbicara dengan tenang, atau meminta bantuan orang dewasa ketika mengalami kesulitan. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar mengelola emosi mereka, tetapi juga memahami pentingnya komunikasi yang baik dalam menyelesaikan konflik.

Dalam mendukung upaya sekolah, guru juga aktif memberikan edukasi kepada orang tua mengenai cara mengelola penggunaan teknologi di rumah. Salah satu metode yang digunakan adalah mengadakan seminar parenting dan memberikan panduan sederhana melalui grup komunikasi orang tua. Orang tua diberi pemahaman tentang pentingnya membatasi waktu layar, memilih konten yang sesuai, dan mendorong lebih banyak interaksi langsung dengan anak, seperti bermain bersama, membaca buku, atau melakukan aktivitas fisik yang menyenangkan. Dengan adanya keselarasan antara sekolah dan rumah, diharapkan anak-anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang lebih kondusif untuk perkembangan emosional dan sosial mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengatasi perilaku agresif anak di era digital mencakup pendekatan emosional dan sosial, pemberian teladan positif, pembatasan penggunaan teknologi digital, penerapan metode pembelajaran berbasis karakter, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. Dengan melaksanakan strategi-strategi ini secara konsisten, diharapkan anak-anak dapat mengelola emosi mereka dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan sosial yang lebih positif, dan mengurangi kecenderungan perilaku agresif mereka.

Dengan menjalin kerja sama yang erat antara guru, orang tua, dan lingkungan sekitar, kita berharap anak-anak dapat berkembang menjadi individu yang lebih baik. Mereka diharapkan memiliki kontrol emosi yang sehat serta kemampuan untuk menghadapi tantangan di era digital dengan sikap yang positif dan konstruktif. Dukungan optimal dari berbagai pihak akan mempersiapkan anak-anak untuk membangun karakter yang kuat dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, tanpa melupakan nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi perilaku agresif anak di era digital memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan emosi anak secara positif. Dengan memadukan pendekatan emosional, pembelajaran berbasis karakter, pembatasan penggunaan teknologi, serta melibatkan orang tua, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik dan mengurangi perilaku agresif. Konsistensi dalam penerapan strategi dan kerjasama yang erat antara sekolah dan keluarga menjadi faktor kunci dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua orang untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan memastikan bahwa anak-anak mendapatkan bimbingan yang tepat agar dapat tumbuh menjadi individu yang sehat secara emosional dan sosial. Strategi tersebut terdiri atas langkah-langkah: identifikasi emosi anak, penerapan metode bercerita dan bermain peran, keteladanan oleh guru, pembatasan penggunaan gawai, dan edukasi kepada orang tua.

Guru di sekolah lain dapat mengadaptasi strategi regulasi emosi dan keteladanan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Kemudian, perlu adanya pelatihan guru secara berkala untuk memperkuat keterampilan sosial-emosional anak. Selain itu, pemerintah daerah diharapkan mendukung kebijakan pembatasan akses anak terhadap konten digital yang tidak sesuai usia.

DAFTAR PUSTAKA

- Af'idah, I. N., Rosyadah, I. F., & Putri, R. A. (2022). Analisis gangguan kecemasan sosial anak berkebutuhan khusus pada usia dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 167–184. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i2.540>
- Amira, D. (2024). Strategi guru dalam mengatasi perilaku agresif pada anak usia 4–6 tahun di TK Tarbiyah Islamiyah Tebas tahun pelajaran 2022–2023, *Jurnal Samawa: Sakinah Mawaddah Warahmah*, 7(2).
- Aquami, A. (2018). Hubungan kompetensi guru dan peran orang tua terhadap hasil belajar siswa di MIN Se-Kota Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2211>
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-09-3>
- Diana, R. (2023). Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Fitriani, N. (2022). Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif (berbicara) anak usia 5–6 tahun melalui metode bercerita dengan media wayang kartun di TK Anak Sholeh Muslimat NU Tuban. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 72–82. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp72-82>
- Hafidz, N, Maemonah, & Baryati. (2022). Eksistensialisme menurut Maria Montessori dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 18-27.
- Janah, I. A., & Diana, R. (2023). Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Karim, A., Utoyo, S., & Laiya, S. W. (2024). Strategi guru dalam mengatasi perilaku agresif anak usia dini di TK Negeri Kihadjar Dewantoro 1. *Student Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 108–119. <https://doi.org/10.37411/sjece.v4i1.2055>

- Kulbiah, A., & Afriyanto, A. (2021). Metode dongeng sebagai media pembentuk karakter pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 1(1), 80–84. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v1i1.2510>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain, *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Luvita, Z. O., & Rahma, A. (2025). Upaya guru meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Aba Sekampung Lampung Timur, *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Masliati, T., & Mayasri, E. (2023). Penerapan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun di RA Insan Tamam Pamarayan Kabupaten Serang Provinsi Banten. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(2), 205–214. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i2.40>
- Mudianti, H., & Rizqiyani, R. (2025). Pengembangan media buku cerita digital dalam meningkatkan moral anak usia 4–5 tahun, *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Mustika, H. (2020). Strategi guru dalam menangani perilaku agresif anak usia dini di TK IT Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4–6 tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>
- Ningsih, D. (2023). Penerapan metode bercerita berbasis edukatif untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berbicara anak kelompok B TKIT Ummi di Kota Bengkulu. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1)
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran lembaga pendidikan anak usia dini dalam implementasi kurikulum dan metode belajar pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57–66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Permatasari, D. A., Sugito, S., & F, A. S. (2017). Dinamika perilaku agresif anak yang bermain game pada anak kelompok B4 di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17702>
- Rahayu, S. P., Mutya, M. F. T., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak pada masa early childhood, *Psyche 165 Journal*, 15(4).
- Suryana, E., Hamdani, M. I., Bonita, E., & Harto, K. (2022). *The golden age: Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan Islam*, 6.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Yasin, N. S., & Istiqomah, S. (2024). *Implementasi Metode Bercerita dalam Menanamkan Nilai Moral dan Agama Siswa di TK Arridho Cengkareng Jakarta Barat*. Skripsi Sarjana, Institut Ilmu Al-Quran Jakarta