

## HUBUNGAN KEJADIAN TANTRUM PADA FREKUENSI PENGGUNAAN *GEDGET* PADA ANAK PRASEKOLAH DI RA MASYITOH V, PAUD ANAK SHALEH, TK BINA ANAPRASA KARANGAYAR PAITON

Nurdiana Kholidah A.H, Zainal Munir<sup>1\*</sup>, Vivin Nur Hafifah<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Nurul Jadid<sup>1,2</sup>

\*Corresponding Author : dnur70607@gmail.com

### ABSTRAK

Perilaku tantrum ini salah satu bentuk ekspresi emosi yang dapat berupa kemarahan yang meledak-ledak sehingga orang tua menganggapnya sebagai perilaku yang tidak baik. *American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Association of Pediatricians* menekankan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *teknologi* sama sekali. Dan sampai saat ini masih banyak anak usia prasekolah yang emosi hanya karena tidak diperbolehkan bermain *gadget*, karena sangat berbahaya jika anak bermain *gadget* maka ia akan lupa dengan apa yang dipelajarinya di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kejadian tantrum dengan frekuensi penggunaan *gadget*. Metode Penelitian korelasional dengan desain cross sectional digunakan pada penelitian ini. Sampel sejumlah 50 responden menggunakan purposive sampling. Pengumpulan data melalui kuesioner, data di analisis menggunakan uji *Rank Spearman*. Hasil membuktikan bahwa *frekuensi* tantrum 43% tinggi, dan *frekuensi gadget* 47% sering. Hasil tabulasi silang mendapatkan nilai *p value* 0,001, nilai  $p < 0,05$ . Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, terdapat hubungan kejadian tantrum pada penggunaan frekuensi *gadget*. Dari output SPSS yang diperoleh angka koefisien korelasi sebesar .296\*\* artinya tingkat kekuatan korelasi/hubungannya adalah hubungan yang cukup atau cukup kuat.

**Kata kunci** : anak prasekolah, *gadget*, tantrum

### ABSTRACT

*This tantrum behavior is a form of emotional expression which can take the form of explosive anger so that parents consider it bad behavior. The American Academy of Pediatrics and the Canadian Association of Pediatricians emphasize that children aged 0-2 years should not be exposed to technology at all. And to this day, there are still many preschool age children who get emotional just because they are not allowed to play with gadgets, because it is very dangerous if children play with gadgets and they will forget what they learned at school. Objective: To find out the relationship between tantrum incidents and the frequency of gadget use. Method: Correlational research with a cross sectional design was used in this study. A sample of 50 respondents used purposive sampling. Data was collected through questionnaires, data was analyzed using the Spearman Rank test. Results: proves that the frequency of tantrums is 43% high, and the frequency of gadgets is 47% frequent. The cross tabulation results obtained a p value of 0.001, p value <0.05. Conclusion: From the research conducted, there is a relationship between tantrum incidents and the frequency of use of gadgets. From the SPSS output, the correlation coefficient figure is .296\*\*, meaning that the level of strength of the correlation/relationship is a sufficient or strong enough relationship.*

**Keywords** : preschooler, *gadget*, tantrum

### PENDAHULUAN

Tahap awal perkembangan anak bermula dari sejak usia dini, dimana di masa itu merupakan masa keemasan mereka dalam berkembang, baik dari segi bahasa, motorik, dan perkembangan kognitif (Patmonodewo, 2000). Pada masa dini anak perkembangan akan terganggu jika orang tua membiasakan mereka bermain *gadget*. Menurut WHO (World Health Organization) ada tiga dampak dari bermain *gadget* yang berlebihan diantaranya anak akan

terbiasa mengasingkan diri, selalu tersulut emosi atau mudah marah, bahkan acuh tak acuh dengan lingkungan sekitarnya (Setiawan, 2018). Berdasarkan data dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada tahun 2020 terjadi 1.462 kasus anak pelaku agresif di sekolah, terdapat 749 kasus pelaku kekerasan di sekolah (*bullying*), dan sebanyak 713 kasus anak pelaku tawuran pelajar (Septriani et al., 2022).

Tingkat insiden gangguan kontrol emosi anak cukup tinggi. Risdas Indonesia Tahun 2018 memperlihatkan data bahwa angka gangguan kontrol emosi di Indonesia 9,6% mengalami peningkatan sebanyak 6,0% (Kemenkes RI, 2018). Dengan kata lain, pertumbuhan sosial yang terjadi pada anak usia dini harus segera diajarkan kepada mereka, guna untuk penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya (Samsudin & Yusof, 2020). Hasil study pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK masyitoh, PAUD Anak Shaleh, TK Anaprasa pada bulan desember 2023 melalui wawancara dengan kepala sekolah menyatakan bahwa dari 110 ada kurang lebih 10 sampai 15 anak yang mengalami tantrum. Besarnya presentase kejadian tantrum tidak terkontrol ini, kemungkinan disebabkan karena adanya kesibukan orang tua dalam memberikan pendampingan kepada anak sehingga para orang tua memberikan *gadget* agar lebih tenang, hal ini menjadi salah satu penyebab anak mengalami kecanduan *gadget* dan perilaku tantrum (Apriyani et al., 2022).

Pemakaian *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini akan menjadikan mereka acuh tak acuh dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, dari apa yang mereka lihat dan tonton, mereka dapat meniru secara cepat karena ingatan mereka yang masih segar dalam usia tersebut membuat mereka mudah menangkap apa yang mereka lihat dan perhatikan, jika itu bersifat positif itu akan baik, namun jika sebaliknya hal itu akan membentuk karakter yang buruk. Anak yang sangat lama atau sudah menjadi kebiasannya dalam bermain *gadget* sampai lupa akan waktu akan menimbulkan efek yang tidak semestinya. (Saputri & Pambudi, 2018). Mutiara juga membuktikan dalam penelitiannya bahwa banyak anak usia dini yang menghabiskan waktunya lebih dari 2 jam per hari hanya untuk bermain *gadget* (Mutiara et al., 2020). Penelitian lainnya juga membuktikan bahwa pemakaian *gadget* pada anak usia dini yang melebihi 1 jam perhari secara berulang akan mengganggu perkembangan anak baik secara perilaku bahkan emosional, dimana anak akan lebih mudah marah, merengek untuk meminta *gadget* hingga anak tantrum jika *gadget* tidak lekas diberikan (Putri et al., 2023).

Suatu bentuk ekspresi emosional dapat berupa kemarahan meledak-ledak, mengamuk sambil menangis, menbanting-banting barang adalah hal yang sering orang tua hadapi ketika anak meminta *gadget* tetapi tidak diperbolehkan, hal ini dinamakan sebagai perilaku tantrum (Kurniyawan et al., 2022). Secara terus menerus, Pemakaian *gadget* akan berpengaruh pada psikologis anak. Anak yang suka bermain *gadget* melebihi batas 2 jam rentan lama kelamaan mentalnya akan bermasalah, seperti halnya anak akan lebih agresif, sensitif, mudah terbawa emosi, menyendiri, dan tidak bisa fokus (Prayuda et al., 2020). Orang tua maupun pendidik dituntut untuk dapat bertindak dengan tepat dalam mengatasi perilaku tantrum pada anak. Apabila orang tua dan pendidik keliru, maka mereka dapat kehilangan kesempatan dalam mengajarkan anak untuk dapat meluapkan emosinya secara normal, misalnya, marah, takut, kesal maupun kecewa (Imtikhani Nurfadilah, 2021).

Anak yang bisa meredam emosinya sendiri dengan baik membuktikan bahwa mereka dapat mengontrolnya sehingga menciptakan emosi yang tenang. Sedangkan, anak yang tidak dapat mengendalikan emosinya sehingga mereka lebih agresif dan berlebihan menunjukkan bahwa tindakan mereka sudah berarah pada yang negatif yakni disebut dengan temper tantrum (Imtikhani Nurfadilah, 2021). Tantrum dapat terjadi pada semua anak yang ketergantungan dengan *gadget* sejak dini. Sayangnya orang tua terkadang sering menyepelekan dan membiasakan hal tersebut, sehingga orang tua tidak memahami bahwa anaknya sedang berada pada arah yg negatif. Hal tersebut membuat para orang tua memberikan perlakuan dan tindakan yang kurang tepat dalam mengurangi kejadian tantrum pada anak, hingga menyebabkan

dampak perkembangan sosial anak hingga tahap selanjutnya. (Kurniawati & Utama, 2023). Biasanya tantrum pada anak banyak terjadi diusia delapan belas bulan sampai tiga tahun. Sedangkan, anak usia lima hingga enam tahun juga masih sering terjadi namun tingkatannya tidak begitu tinggi(Suhadianto & Ananta, 2021).

Pada umumnya anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi dokter anak Amerika dan perhimpunan dokter anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan untuk anak 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius(S. Anggraeni, 2019). Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak.

Di era sekarang ini, teknologi kian makin berkembang pesat. Salah satunya yang menarik ialah beragam aplikasi dari macam-macam game, informasi kecantikan, bahkan game dalam bentuk pembelajaran, semakin menumbuhkan perasaan orang tua yang berfikir bahwa anak bisa dapat mudah belajar banyak hal dan cepat menyerap informasi, namun sayangnya hal tersebut juga menimbulkan hal tidak baik jika diberikan secara terus menerus pada anak yang belum cukup umur (Roza et al., 2018). Anak yang terlalu dini sudah berkecambungan dengan *gadget* di setiap aktivitas sehari-harinya bisa memberikan negatif, jika penggunaannya berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua (Nugroho et al., 2022). Samsudin dalam penemuannya juga menyatakan jika anak bermain *gadget* terlalu sering akan mempengaruhi waktu istirahat atau tidur anak, dimana otak yang semestinya beristirahat digunakan secara terus menerus hingga bisa menyebabkan anak merasa mudah tersulut emosinya (Samsudin & Yusof, 2020).

Jika anak terlalu sering bermain *gadget*, hal ini dapat berdampak serius pada waktu istirahat atau tidur mereka (Asmosari et al., 2024). Paparan layar secara berlebihan, khususnya di malam hari, mengganggu ritme sirkadian atau jam biologis tubuh yang berperan dalam mengatur waktu tidur dan bangun. Cahaya biru yang dipancarkan dari layar *gadget* menghambat produksi hormon melatonin, yaitu hormon yang berfungsi untuk membantu tubuh merasa mengantuk (Ridwan & Fauziyah, 2022).. Dalam jangka panjang, kualitas tidur yang buruk akan menyebabkan anak kekurangan waktu tidur yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan optimal (Dhea, 2020).

Ketika otak tidak mendapatkan waktu istirahat yang cukup, fungsi kognitif seperti konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir logis dapat menurun. Hal ini tentu berdampak pada performa anak dalam kegiatan sehari-hari, termasuk dalam proses belajar di sekolah (Batinah, 2022). Selain itu, otak yang terus-menerus distimulasi oleh konten visual dan audio dari *gadget* membuatnya bekerja tanpa henti, sehingga anak lebih mudah merasa lelah secara mental. Kondisi ini dapat menyebabkan anak menjadi lebih sensitif, mudah tersinggung, dan cenderung sulit mengendalikan emosi. Tidak jarang, anak menunjukkan perilaku agresif, tantrum, atau menarik diri dari lingkungan sosialnya karena merasa tidak nyaman secara emosional (Glory et al., 2024).

Selain gangguan tidur dan emosi, kebiasaan bermain *gadget* secara berlebihan juga dapat mengurangi waktu anak untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya (Widya et al., 2024). Padahal, interaksi sosial sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, empati, dan keterampilan sosial anak (Nofiani, 2021). Ketika waktu luang lebih banyak dihabiskan dengan *gadget* daripada bermain aktif atau berinteraksi, perkembangan sosial dan emosional anak bisa terganggu. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengatur durasi dan waktu penggunaan *gadget*, terutama menjelang waktu tidur, serta menggantinya dengan aktivitas yang lebih menenangkan seperti membaca buku,

mendengarkan cerita, atau berbincang bersama (Hidayati, 2023). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kejadian tantrum dengan frekuensi penggunaan *gadget*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain cross sectional, yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak usia dini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang bersekolah di tiga lembaga pendidikan, yaitu RA Masyitoh V sebanyak 50 orang, PAUD Anak Shaleh sebanyak 25 orang, dan TK Anaprasa sebanyak 25 orang, sehingga total populasi berjumlah 100 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, di mana seluruh populasi dijadikan sampel karena memenuhi kriteria yang telah ditetapkan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di ketiga lokasi pendidikan tersebut selama bulan Maret hingga April 2025. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan menggunakan skala *Likert* sebagai alat ukur. Instrumen tersebut disusun untuk mengukur dua variabel utama, yaitu frekuensi penggunaan *gadget* dan tingkat kejadian tantrum pada anak. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Rank Spearman*, guna mengetahui hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Penelitian ini tidak melalui persetujuan uji etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan, dikarenakan penelitian ini hanya sekedar membagikan lembar kuesioner dan tidak melakukan pemeriksaan apapun yang berisiko membahayakan responden.

## HASIL

### Karakteristik Responden

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

Variabel	Frekuensi	Presentase (%)
<b>Usia</b>		
4 tahun	36	36,0
5-6 tahun	64	64,0
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki - Laki	64	64,0
Perempuan	36	36,0
<b>Frekuensi Tantrum</b>		
Tinggi	43	43,0
Sedang	34	34,0
Ringan	23	23,0
<b>Penggunaan Gadget</b>		
Sering	47	47,0
Sedang	35	35,0
Jarang	18	18,0

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa rerata rentang usia responden 5-6 tahun mendominasi sebanyak 64 anak. Sedangkan, jenis kelamin yang mendominasi ialah anak laki-laki sebanyak 64 anak. *Frekuensi Tantrum* tinggi paling mendominasi sebanyak 43 anak dan penggunaan *gadget* paling dominan ialah sering sebanyak 47 anak.

### Analisis Bivariat

Berlandaskan tabel 2, mendapati hasil adanya hubungan signifikan antara kejadian tantrum pada penggunaan *gadget* dengan nilai *p value* 0,001 (<0,05) dengan korelasi positif  $r = 0.296$  yang berarti cukup atau cukup kuat.

**Tabel 2. Tabulasi Silang Hubungan Kejadian Tantrum pada Penggunaan Frekuensi *Gedget*, Kolerasi *Rank Spearman***

Tantrum	Penggunaan <i>Gedget</i>					Correlation Coefficient	Asymp.sig. (2-tailed)
	>1-2 jam Sering	1-2 jam Sedang	<1 jam Jarang	Total	%		
>177-265: Tinggi	20	14	9	43	43,0%	.296	.001
89-176: Sedang	12	15	7	34	34,0%		
5-88: Ringan	15	6	2	23	23,0%		
<b>Jumlah</b>	<b>47</b>	<b>35</b>	<b>18</b>	<b>100</b>			
	<b>47,0%</b>	<b>35,0%</b>	<b>18,0%</b>		<b>100%</b>		

## PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden Usia dan Jenis Kelamin

Dari hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil pada tabel 1 rerata jenis kelamin anak terbanyak yaitu jenis kelamin laki-laki dengan rentang usia berada diantara 5-6 tahun. Sejalan dengan asumsi Hanna yang menyatakan mayoritas anak yang menjadi tantrum karena terlalu sering dalam bermain *gedget* ialah anak dengan jenis kelamin laki-laki (Hanna & Nuryanti, 2024). Dalam hal ini, Khaulani mengemukakan bahwasanya anak usia 3-6 tahun (prasekolah) fase dimana merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir, dimana usia ini sebagai karakter yang mulai dibentuk. Biasanya anak di usia tersebut merupakan masa bersenang-senang dengan teman sebayanya, namun jika mereka telah ketergantungan dengan *gedget* mereka akan memilih untuk menyendiri dan mengurangi interaksi dengan orang lain sebagaimana mestinya ialah teman sebayanya (Khaulani et al., 2020).

Anak prasekolah yang menghabiskan waktunya dengan *gedget* akan mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangannya mengalami keterlambatan, dimana sebagai orang tua seharusnya tidak mengenalkan mereka pada *gedget* di usianya yang masih dini, karena pada masa itu adalah masa emas bagi mereka untuk mendapatkan pelajaran yang bisa mengasah otak mereka, sehingga ketika mereka telah memasuki tahap sekolah, mereka dapat berperan aktif, cerdas, dan kreatif (Narulita, 2022). Sejalan dengan asumsi Sari menyebutkan bahwa kebiasaan lama bermain *gedget* akan mempengaruhi perkembangan sosial anak (Sari, 2019). Septriani berpendapat dalam penelitiannya bahwa selain perkembangan anak yang terjadi melambat, bermain *gedget* dapat menyebabkan anak tidak bisa mengontrol emosinya, terbukti saat anak tidak diperbolehkan bermain *gedget* seperti biasanya anak bisa menangis histeris, mengamuk, serta marah tak terkendali, ini merupakan perilaku tantrum yang terjadi pada anak (Septriani et al., 2022). Sependapat dengan Yustanta yang membuktikan dalam penelitiannya bahwa usia 4-6 tahun yang ketergantungan bermain *gedget* melebihi batas waktu >1 jam sangat memungkinkan terjadinya tantrum pada anak (Yustanta, 2024).

Maka dari itu, peneliti menarik kesimpulan bahwa semakin tinggi kecanduan bermain *gedget*, khususnya bagi anak usia dini atau tahap prasekolah akan berakibat cukup fatal, karenanya di masa usianya itu mereka seharusnya dapat mengenal lebih banyak lingkungan sekitarnya. Hal ini seharusnya dapat menjadi alasan bagi orang tua untuk mengambil tindakan yang lebih baik kedepannya, agar perkembangan anak di usianya tidak mengalami keterlambatan dan dapat berpengaruh positif baginya dan bagi lingkungannya.

### Karakteristik Reponden Kejadian Tantrum dan Frekuensi Penggunaan *Gedget*

Dari hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil pada tabel 1 memperlihatkan hasil mayoritas anak menggunakan *gedget* adalah sering dan kejadian tantrum berada di kategori tinggi. Sejalan dengan asumsi Yustanta mayoritas anak yang bermain *gedget* >1 jam menyebabkan kejadian tantrum pada anak tinggi (Yustanta, 2024). Trisno Putri juga

membuktikan dalam penemuannya bahwa kebanyakan anak yang mengalami tantrum terjadi pada mereka yang keseringan menghabisnya waktunya bermain gedit (Trisno Putri et al., 2023).

Tantrum yang terjadi pada anak dapat membahayakan kondisi psikologis dan fisiknya, mereka akan mengalami ledakan amarah yang memungkinkan akan mencederai fisik mereka sendiri, akibatnya jika hal tersebut berulang kali terjadi maka kondisi psikologisnya akan terganggu (Jannah & Jannah, WirdatuAlini, 2019). Pada masa prasekolah anak seharusnya dikenalkan dengan dunia seusia mereka dan lingkungannya, sehingga membuat mereka lebih aktif dan kreatif dalam mengasah otaknya. Sebaliknya, jika anak telah diperkenalkan dengan hal-hal yang intsan melalui gedit yang biasa digunakan, akan menghambat kinerja otak mereka sehingga jika mereka sudah mulai asik dengan dunianya yang serbat instan dan tiba-tiba hal kesenangan mereka direnggut, mereka akan marah sejadi-jadinya (Mazaya & Rusmariana, 2022). Sebagaimana Ghina Larasyifa juga berpendapat bahwa Temper tantrum akan membentuk karakter anak yang buruk seperti, anak mudah cemas, suka menyendiri, penakut, dan menghindari orang lain atau enggan untuk berinteraksi bahkan sesama anak seusianya (Larasyifa & Iswari, 2023).

Dalam hal ini, peneliti berasumsi bahwa penggunaan gedit terlalu sering pada anak usia dini dapat memiu terjadinya tantrum pada anak. Kebanyakan dari orang tua yang menyepelekan hal ini, dan merasa bahwa kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah adalah suatu hal yang biasa. Para orang tua juga beranggapan jika anak-anak sudah seharusnya akan merengek dan menangis jika keinginannya tidak terpenuhi. Kurangnya informasi tentang pentingnya penanganan tantrum inilah yang membuat para orang tua kadang membiarkan, mendiamkan saja, dan bahkan memenuhi segala keinginan anak bila anaknya sedang tantrum. Selain itu tiap keluarga memiliki cara masing-masing dalam mendidik dan membangun kepribadian anak.

### **Hubungan Kejadian Tantrum dengan Frekuensi Penggunaan *Gadget* pada Anak**

Dari hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil pada tabel 2 didapati nilai korelasi 0,296 yang maknanya cukup kuat dan terdapat hubungan secara signifikan kejadian tantrum dengan frekuensi penggunaan gedit diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan frekuensi *gedget*. Sejalan dengan penelitian Yustanta yang membuktikan bahwa keseringan bermain *gedget* pada anak usia 4-6 tahun yang melebihi batas waktu >1 jam dapat memicu terjadinya tantrum (Yustanta, 2024). Sunarto juga berasumsi bahwa anak yang bermain *gedget* > 1 jam per-harinya lebih berpotensi untuk menekan terjadinya tantrum diabndingkan dengan anak yang <1 jam bermain *gedget* (Sunarto et al., 2023).

*Gadget* mengubah kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-harinya, mereka yang sering menyendiri, marah berlebihan, dan enggan berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, bahkan menjadi pembangkang (E. O. Putri et al., 2020). Dalam lima tahun terakhir, pemakaian *gadget* pada anak mengalami peningkatan hampir dua kali lipat. Anak sangat rentan mengalami adiksi atau kecanduan *gadget* yang berdampak negatif berupa perilaku yang berulang-ulang, dan menimbulkan masalah psikososial serta perubahan performa aktivitas sehari-hari anak. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap adiksi *gadget* pada anak, namun orangtua memiliki peran penting dalam pencegahan adiksi *gadget* tersebut.(Nurhidayah et al., 2021).

Dalam hal ini diperkuat oleh penelitian Trisno Ayu yakni anak usia 1 hingga 5 tahun telah menggunakan *gedget* dan memiliki temper tantrum. Hal ini dapat mengakibatkan sesuatu yang cukup berbahaya, misalnya anak akan melampiaskan kekesalannya dengan amukan amarah yang tidak dapat terkontrol bahkan berguling-guling di lantai yang keras, jika benda disekitarnya terdapat benda keras dan tajam sangat memungkinkan akan mencederai fisik mereka (Trisno Putri et al., 2023). Rachmaniah menyebutkan bahwa anak yang mempunyai tanda dia ketergantungan *gedget* adalah mereka bermain lebih dari 1-2 jam setiap harinya,

marah yang berlebihan, merasa frustrasi dan bingung saat dilarang memakai *gadget*, terobsesi dengan *gadget*, kehilangan fokus, bahkan merasa malas dalam melakukan hal-hal yang seharusnya seperti, mandi, makan, bahkan rutinitas belajarnya (Rachmaniah et al., 2023). Nikmah juga sependapat bahwasanya keseringan bermain *gadget* menimbulkan perilaku agresif, mudah sensitif, dan cenderung sering membantah jika tidak diperbolehkan bermain *gadget* (Nikmah & Lubis, 2021).

Dari asumsi peneliti, Anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya setiap hari dengan *gadget* cenderung menjadi sangat aktif dalam mengeksplorasi berbagai fitur aplikasi yang mereka mainkan. Seiring waktu, mereka tidak hanya menggunakan aplikasi yang sederhana, tetapi mulai tertarik pada aplikasi atau permainan yang lebih menantang, interaktif, dan mampu memberikan rangsangan visual serta audio yang lebih kuat (Ulfah, 2020). Ketertarikan ini biasanya berakar dari keinginan anak untuk mendapatkan sensasi kesenangan dan kepuasan instan, yang pada akhirnya dapat membentuk pola perilaku adiktif terhadap *gadget* (Alawiyah & Yunitasari, 2023).

Dalam prosesnya, anak akan lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dan secara perlahan mulai kehilangan minat terhadap aktivitas bermain yang bersifat fisik dan social (Septriani et al., 2022). Dunia nyata yang semula menjadi ruang eksplorasi anak seperti bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebaya, atau terlibat dalam permainan imajinatif digantikan oleh dunia digital yang serba instan dan pasif. Anak menjadi kurang fokus terhadap lingkungan sekitarnya, cenderung menarik diri, dan menunjukkan penurunan kepekaan social (S. D. Anggraeni et al., 2024). Mereka bisa menjadi tidak peduli terhadap orang lain, kurang responsif terhadap situasi di sekelilingnya, bahkan mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi yang sehat dan efektif (Rokhmiati & Ghanesia, 2019).

Kondisi ini tentu menjadi tantangan besar bagi orang tua, terutama bagi mereka yang memiliki anak usia prasekolah, yaitu fase penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Hadi & Sumardi, 2023). Pada tahap ini, peran orang tua sangat krusial dalam membentuk kebiasaan yang sehat serta mendampingi anak dalam proses tumbuh kembangnya. Orang tua harus lebih bijak dalam mengambil langkah dan tindakan untuk membatasi penggunaan *gadget* secara proporsional (Rahmania et al., 2024). Kontrol, pengawasan, dan pendampingan perlu dilakukan secara konsisten. Misalnya, dengan menetapkan jadwal penggunaan *gadget*, menyediakan alternatif aktivitas yang mendukung perkembangan anak seperti menggambar, membaca buku cerita, bermain peran, atau kegiatan luar ruangan, serta melibatkan diri secara aktif dalam aktivitas anak (Rismala et al., 2021).

Lebih dari sekadar mengawasi, orang tua juga perlu memahami isi atau konten dari aplikasi yang digunakan anak, sehingga dapat memastikan bahwa apa yang dikonsumsi anak sesuai dengan usianya dan tidak berdampak negatif pada perilaku maupun nilai-nilai yang terbentuk (Hidayat & Maesyaroh, 2022). Dengan keterlibatan yang aktif, komunikasi yang terbuka, dan penerapan batasan yang sehat, orang tua dapat membantu anak untuk tetap tumbuh dalam keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata, sehingga anak tidak hanya cerdas secara teknologi, tetapi juga sehat secara emosional dan social (Harahap et al., 2024).

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berusia 5 tahun dan dominan berjenis kelamin laki-laki. Perkembangan sosial anak akan berpengaruh terhadap bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan anak dan apa yang bisa diperoleh dari interaksi tersebut. Anak yang tantrum berhubungan dengan *gadget* secara signifikan terhadap perkembangan sosial anak prasekolah (4-6 tahun) di RA Masyitoh V, PAUD Anak Sholeh, TK Anaprasa Karanganyar Paiton Probolinggo.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih kepada pembimbing, instritusi yang telah membimbing dan membantu melancarkan seluruh kegiatan dalam penelitian ini hingga selesai.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alawiyah, Y., & Yunitasari, S. E. (2023). Pemanfaatan Program Bimbingan Konseling Untuk Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1840–1848.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Anggraeni, S. D., Astuti, Y., & Arisanti, A. Z. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Innovative: Journal Of Social...*, 4, 18323–18344.
- Apriyani, R. K., Rahayu, D. P., Rustanti, N., & Hamid, N. D. U. (2022). Penyuluhan Gizi Seimbang Dan Bahaya Penggunaan Gadjet Pada Anak-Anak Tk Melati Asri Di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (ADI DHARMA)*, 1(1), 27–32.
- Asmorosari, F., Asikhin, N. N., Kusbiantoro, D., & Harmiardillah, S. (2024). Pengaruh Edukasi Audio Visual terhadap Pengetahuan Ibu dalam Penanganan Anak Temper Tantrum Usia Prasekolah di Tk Desa Kepoh Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. *Inovasi Kesehatan Global*, 1(3), 207–218.
- Batinah, B. (2022). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dan Interaksi Anak Dengan Orang Tua Di Tk Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Dhea, A. P. (2020). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Dan Paud Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*. STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Glory, R., Hastutiningtyas, W. R., & Rosdiana, Y. (2024). *Hubungan Perilaku Tantrum dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan Tlogomas Kota Malang*. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hanna, H., & Nuryanti, T. (2024). Hubungan *Gadget* terhadap Gangguan Perkembangan pada Anak. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 13(02), 142–148. <https://doi.org/10.33221/jikm.v13i02.2649>
- Harahap, G. R., Jannah, M., Saharani, D., & Hizkia, H. (2024). *Menyiapkan Anak Untuk Dunia Digital : Panduan Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Teknologi*. 2(5), 19–37.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayati, N. R. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Subulul Huda Lampung Timur*. Iain Metro.
- Imtikhani Nurfadilah, M. F. (2021). Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini untuk Mengatasi Temper Tantrum pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 69–76. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.28831>
- Jannah, A., & Jannah, WirdatuAlini, W. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah di Kelompok Bermain Permata. *Jurnal Ners*, 3(2), 1–10.



- Khaulani, F., S. N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. (2023). Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini di TK ABA Sumbawa. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 374–378. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5311>
- Kurniyawan, E. H., Fitri, L. N., S. L. A., Jiwa, D. K., Keperawatan, F., & Jember, U. (2022). Fungsi Afektif Keluarga Dan Temper Tantrum Pada Anak Prasekolah : Studi Cross-Sectional. *Jurnal Kesehatan Komunitas Indonesia (JKKI)*, 2(1), 1–9.
- Larasyifa, G., & Iswari, M. (2023). Efektivitas Differential Reinforcement of Alternative Behavior untuk Mengurangi Perilaku Tantrum (Menyakiti Diri Sendiri) pada Anak Down Syndrome. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28676–28680. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11559>
- Mazaya, S., & Rusmariana, A. (2022). Gambaran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah : Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 1, 2230–2236. <https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.1044>
- Mutiara, V. S., Silviani, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan mental emosional anak usia prasekolah. *Call for Paper Seminar Nasional Kebidanan*, 77–83.
- Narulita, D. (2022). Jurnal Pustaka Keperawatan. *Jurnal Pustaka Keperawatan*, 1(1), 27–33.
- 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>
- Nofiani, F. (2021). *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Egosentris, Agresif Dan Pembangkangan Anak Usia Dini Di TK Islam Al-Husna Cisereh*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi *Gadget* Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12.
- Patmonodewo, S. (2000). Pendidikan anak prasekolah. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan, pendidikan pra sekolah*, 33.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>
- Putri, N. R. I. A. T., Astuti, V. W., & Zuhurfillah, I. (2023). Penggunaan *gadget* dan kejadian temper tantrum pada anak usia 1 hingga 5 tahun. *Jurnal Keperawatan Rafflesia*, 5(1), 47–56.
- Rachmaniah, R. A., Adiningsih, B. S. U., & Putri, T. H. (2023). Hubungan *Gadget* Addiction dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Perumnas II Pontianak. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 3(3), 662–678. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i3.9909>
- Rahmania, K., Muliana, N. P., & Afina, F. M. (2024). *Peran orang tua dalam mendampingi*

- anak yang terpengaruh oleh gadget. 1020(1), 23–29.*
- Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rokhmiati, E., & Ghanesia, H. (2019). Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 8(1), 92. <https://doi.org/10.31596/jcu.v8i1.309>
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Samsudin, A. R., & Yusof, H. M. (2020). Penggunaan Gajet Terhadap Perkembangan Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak (Special Issue)*, 9, 113–126.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 265–278.
- Sari, I. Y. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 1–63.
- Septriani, E., Imron, K., & Oktamarina, L. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu). *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1425–1431. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.587>
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146–157.
- Suhadianto, & Ananta, A. (2021). Pelatihan Menghadapi Perilaku Tantrum Pada Anak Di Paud Kartini Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Nasional*, 01(02), 15–22.
- Sunarto, S., Marindawati, M., Sumaningsih, R., & Sulikah, S. (2023). Durasi Penggunaan *Gadget* Yang Tidak Menyebabkan Temper Tantrum Pada Anak. *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES"(Journal of Health Research "Forikes Voice")*, 14(3).
- Trisno Putri, N. R. I. A., Astuti, V. W., & Zuhurillah, I. (2023). Penggunaan *Gadget* dan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/10.33088/jkr.v5i1.907>
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital*. Edu Publisher.
- Widya, R., Rozana, S., Ependi, R., & Zahrita, Z. (2024). Psikologi Perilaku Anak Usia Dini: Mengatasi Temper Tantrum Pada Anak Usia Dini. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yustanta, B. F. (2024). Penggunaan *Gadget* Dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia 4-6 Tahun. 03(04), 1312–1320.