

PENGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN TEMPER TANTRUM PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN

Brivian Florentis Yustanta¹

Program Studi S1 Kebidanan STIKES Karya Husada Kediri, brivianflorentis@gmail.com,¹

Abstrak

Gadget merupakan alat salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi sehingga banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, dan bermain. Namun, kondisi ini membuat orang tua mulai mengeluhkan adanya perubahan tingkah laku anak seperti menangis, mengamuk, hingga berperilaku kasar jika tidak diberi *gadget* sesuai keinginan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4–6 tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung. Desain penelitian adalah *kohort retrospektif* dengan pendekatan kuantitatif korelasi. Variabel independen pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* dan variabel dependen yaitu kejadian *temper tantrum*. Populasi sebanyak 180 orang tua dan sampel 124 responden dengan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4–6 tahun dengan nilai $p=0,007 < \alpha=0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum*.

Kata kunci: *Gadget*, *Temper Tantrum*, Anak usia 4-6 Tahun

Abstract

Gadget is one of the sophisticated tools that provide various application features so that many parents give gadgets to children as a medium of learning, communication tools, and play. However, this condition makes parents begin to complain about changes in children's behavior such as crying, tantrums, and violent behavior if they are not given gadgets according to their wishes. This study aims to determine the relationship between gadget use and the incidence of temper tantrums in children aged 4-6 years at RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung. The research design is a retrospective cohort with a quantitative correlation approach. The independent variable in this study is the use of gadgets and the dependent variable is the incidence of temper tantrums. The population was 180 parents and a sample of 124 respondents with simple random sampling technique. The results showed that there was a significant relationship between the use of gadgets and the incidence of temper tantrums in children aged 4-6 years with a p value of = 0.007 < $\alpha = 0.05$ so that H_1 was accepted, meaning that there was a relationship between the use of gadgets and the incidence of temper tantrums.

Keywords: *Gadgets, Temper Tantrum, Children aged 4-6 years*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih termasuk *gadget* membawa dampak tersendiri bagi sebagian orang. *Gadget* diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang berbentuk kecil dan memiliki berbagai fungsi khusus yang dirancang dengan teknologi canggih seperti laptop, tablet atau *iPad*, *handphone* atau *smartphone*, televisi dan berbagai perangkat lainnya [1]. *Gadget* memiliki daya tarik untuk anak-anak karena *gadget* memiliki berbagai macam aplikasi, seperti *game*, video *online* sampai ke aplikasi pembelajaran. Penyajian dari aplikasi tersebut menjadi lebih menarik karena menggunakan berbagai macam karakter dan

beraneka warna sehingga menarik minat anak-anak untuk memakai *gadget* [2].

Penggunaan *gadget* yang berlebih dapat mengganggu perkembangan anak, terutama pada anak pra-sekolah. Pada usia anak pra-sekolah, perkembangan emosi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam perkembangan anak karena kemampuan anak dalam mengolah suatu emosi yang ada pada dirinya dan mengenal emosi diri sendiri sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan di sekitarnya yang memiliki pengaruh terhadap perilaku anak [3].

Anak usia pra-sekolah 4–6 bulan memiliki kemampuan yang luar biasa untuk meningkatkan perkembangannya dengan segera. Usia

prasekolah ini merupakan periode emas, dimana perkembangan seorang balita akan mengalami banyak perubahan yang sangat besar [4]. Perkembangan otak pada anak akan meningkat dengan pesat, yang akan berfungsi sebagai manipulasi dari setiap hobi dan kualitas manusia. Stimulasi mungkin sangat penting dalam proses perkembangan seorang balita, dengan memberikan stimulasi dapat meningkatkan keterampilan sederhana yang dimiliki anak, khususnya dalam pertumbuhan dan perkembangan anak [5]. Banyak orang tua yang tidak lagi menyadari pentingnya stimulasi dini dalam perkembangan anak prasekolah. Pemberian gadget yang dilakukan oleh orang tua akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, umumnya dari orang tua itu sendiri yang memperkenalkan gadget kepada anak mereka, lalu bisa juga dari kerabat sendiri melalui cara menampilkan video game atau game online maupun offline di gadget agar anak tersebut tidak rewel dan tidak menangis [6]. Mulai dari hal tersebut anak-anak akan merasa ketergantungan bahkan bisa kecanduan gadget.

Penggunaan gadget memiliki dampak baik dan dampak buruk. Dari dampak baik, kecanggihan perangkat untuk mempermudah anak mengasah kreativitas dan kecerdasan anak, termasuk aplikasi mewarnai, membaca, dan menulis huruf, tentunya akan berpengaruh baik pada peningkatan daya berpikir anak. Adapun dampak buruk penggunaan gadget pada anak-anak yaitu mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan kejahatan, dapat berpengaruh pada perilaku anak. Efek lain adalah akses internet yang sudah lebih mudah melalui gadget yang mungkin menunjukkan semua hal yang tidak boleh dilihat

oleh anak-anak. Banyak anak muda yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak pada mental, khususnya emosional dan gangguan kepercayaan diri, selain pada perkembangan fisik anak [7].

Durasi penggunaan *gadget* terlalu lama dan terus menerus pada anak dapat mengakibatkan adanya perubahan perkembangan emosional pada anak, dimana anak akan lebih mudah marah, merengek untuk meminta *gadget* hingga anak mengalami *temper tantrum* jika tidak segera diberikan *gadget* [8]. *Temper tantrum* merupakan kondisi yang sangat wajar dialami oleh balita yang terjadi seperti menangis dengan menjerit, melempar barang yang ada di sekitarnya, berguling, mengamuk, berbicara kasar hingga memukul supaya keinginan untuk mendapatkan *gadget* terpenuhi [9].

Temper tantrum merupakan suatu letupan kemarahan anak yang sering terjadi pada saat anak menunjukkan sikap penolakan. Perilaku ini sering diikuti dengan tingkat laku seperti menangis dengan keras, berguling-guling di lantai, menjerit, melempar barang, memukul-mukul, menendang, dan berbagai tindakan lainnya. *Temper tantrum* merupakan suatu emosi negatif yang tidak bisa dikendalikan yang dirasakan oleh anak-anak dalam dirinya. Ledakan emosi yang anak alami tersebut akan melakukan tindakan seperti mengamuk, berteriak, menangis kencang, bahkan sampai menendang dan berguling-guling [10].

Berdasarkan hasil penelitian dari Mulyantari dengan judul "Hubungan Kebiasaan Penggunaan *Gadget* dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah" dengan sampel 70 anak usia prasekolah yang diambil dari tiga TK di Kecamatan Bandung Wetan menghasilkan 39

anak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam dalam satu hari, 9 anak mulai menggunakan *gadget* dari umur 18 bulan, dan 36 anak mempunyai status mental emosional yang menyimpang [11]. Sedangkan hasil penelitian Setyarini dengan judul “Analisis Dampak *Screen Time* terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini” dengan sampel merupakan jumlah populasi sebanyak 40 responden menghasilkan 17 anak berpotensi tantrum dan 15 anak dengan kategori perkembangan *suspect* [12].

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kejadian *Temper Tantrum* Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung” untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kohort retrospektif ini melakukan pengukuran atau penelitian yang berusaha melihat ke belakang (*backward looking*). Dalam penelitian *kohort retrospektif*, kelompok individu diidentifikasi berdasarkan karakteristik atau paparan di masa lalu, lalu peneliti mengikuti perkembangan mereka untuk melihat apakah mereka mengalami hasil tertentu, seperti penyakit atau kondisi kesehatan lainnya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua wali murid usia 4–6 tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung sebanyak 180 responden serta penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Karena desain penelitian yang dipilih

adalah penelitian kohort retrospektif, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengisian instrumen kuesioner. Terdapat 2 macam kuesioner yaitu kuesioner penggunaan *gadget* dengan 10 butir pernyataan dan kuesioner kejadian *temper tantrum* dengan 15 butir pernyataan, dengan kriteria penilaian, Sangat sering: 4, Sering: 3, Jarang: 2, Tidak pernah: 1. Untuk pengukuran hasil kuesioner, kriteria penskoran yaitu Rendah, Sedang, Tinggi..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi Frekuensi penggunaan gadget di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

No	Penggunaan gadget	F	%
1	Rendah	1	0,8
2	Sedang	13	10,5
3	Tinggi	110	88,7
Total		124	100,0

Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil setelah penyebaran kuesioner penggunaan gadget hamper seluruh responden sebanyak 110 responden memiliki anak yang intensitas penggunaan gadgetnya tinggi (88,7%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi kejadian temper tantrum di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

No	Penggunaan gadget	F	%
1	Rendah	11	8,9
2	Sedang	32	25,8
3	Tinggi	81	65,3
Total		124	100,0

Tabel 2 menunjukkan dilihat bahwa hasil setelah penyebaran kuesioner temper tantrum sebagian responden sebanyak 81 responden memiliki anak yang mengalami temper tantrum yaitu tinggi (65,3%).

Tabel 3 Tabulasi Silang penggunaan gadget dengan kejadian temper tantrum di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

Penggunaan Gadget	Kejadian Temper Tantrum						Total	
	Rendah		Sedang		Tinggi		F	%
	F	%	F	%	F	%		
Rendah	1	0,8	0	0,0	0	0,0	1	0,8
Sedang	5	4,0	2	1,6	6	4,8	13	10,5
Tinggi	5	4,0	30	24,2	75	60,5	110	88,7
Total	11	8,9	32	25,8	81	65,3	124	100

$P 0,007 < \alpha 0,05$ (r) 0,241

Tabel 3 menunjukkan menunjukkan dari 124 responden didapatkan tingkat penggunaan *gadget* rendah sebanyak 1 responden (0,8%) mengalami kejadian *temper tantrum* rendah sebanyak 1 responden (0,8%). Penggunaan *gadget* tingkat sedang sebanyak 13 responden (10,5%) mengalami kejadian *temper tantrum* tingkat rendah sebanyak 5 responden (4,0%), mengalami kejadian *temper tantrum* sedang sebanyak 2 responden (1,6%), mengalami *temper tantrum* tinggi sebanyak 6 responden (4,8%). Penggunaan *gadget* tinggi sebanyak 110 responden (88,7%) mengalami kejadian *temper tantrum* rendah sebanyak 5 responden (4,0%), mengalami kejadian *temper tantrum* sedang sebanyak 30 responden (24,2%), dan mengalami kejadian *temper tantrum* tinggi sebanyak 75 responden (60,5%).

Berdasarkan uji statistik dengan *Spearman rank* didapatkan hasil $P value=0,007 < \alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kejadian *Temper Tantrum* Pada Anak Usia 4–6 Tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

PEMBAHASAN

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Temper Tantrum.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan uji statistik dengan *Spearman rank* didapatkan hasil $P value=0,007 < \alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4–6 tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

Fenomena kecanduan *gadget* menjadi *issue* hangat di beberapa negara termasuk Indonesia. Beberapa anak balita mulai lebih sering menggunakan *gadget* untuk menonton video ataupun untuk bermain *game*. Penggunaan *gadget* yang lebih dari 1 jam secara terus-menerus akan menyebabkan radiasi dan kerusakan jaringan saraf serta otak anak. Selain itu, juga dapat menurunkan interaksi sosial dan mulai memiliki sikap individualis. Anak akan cenderung memiliki kondisi emosionalitas yang tidak terkendali jika tidak diberikan *gadget* dan menurunkan konsentrasi anak yang dapat menyebabkan *temper tantrum* [19].

Penelitian yang dilakukan di tempat penitipan anak mengatakan bahwa anak usia 1 hingga 5 tahun telah menggunakan *gadget* dan memiliki *temper tantrum* yang terkontrol. Hasil penelitian ditemukan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kejadian temper tantrum pada balita usia 1 hingga 5 tahun dengan nilai $p = 0,021$. Perlu adanya pendampingan orang tua terkait dengan penggunaan *gadget*, dapat diganti dengan permainan lain yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dan perlu adanya koordinasi

dengan orang tua dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua terkait pengaruh penggunaan *gadget* [1].

Penelitian lain mengatakan bahwa paparan layar yang terlalu lama, terutama pada usia anak prasekolah dapat berdampak negatif pada perkembangan tumbuh kembangnya dan bahkan bisa menyebabkan perilaku *tantrum*. Stimulasi terarah dan teratur akan lebih efektif mengoptimalkan kemampuan perkembangan pada anak. Pendampingan dan peran orang tua sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan, dengan memberikan dukungan penuh melalui pembatasan *screen time* dan memantau tontonan yang sering diakses oleh anak, tetap mengajak anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya [12].

Peneliti lain yang dilakukan di PAUD Mutiara Bunda mengatakan bahwa anak yang kecanduan *gadget* berpengaruh pada perkembangan bahasa anak dan sering mudah ngambek jika dilarang bermain *gadget* [13]. Anak pada masa prasekolah harus mulai berinteraksi untuk menyiapkan masa sekolahnya, dari hasil penelitian menggunakan kuesioner didapatkan bahwa anak selalu meminta memainkan *gadget* dan marah apabila tidak diberikan *gadget*, konten yang sering diakses oleh anak adalah youtube dan juga konten lainnya, *gadget* digunakan untuk mengakses konten-konten tersebut adalah rata-rata menggunakan *smartphone* [19]. Sehingga setelah dilakukannya penelitian terdapat adanya pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung.

Gadget seringkali dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang canggih.

Gadget memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya yaitu memiliki unsur kebaruan dan bentuknya yang lebih kecil. *Gadget* merupakan salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi berupa jejaring sosial, hiburan dan berita [14]. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan di Desa Wantilan Kabupaten Subang bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah memang memiliki banyak manfaat, apalagi 90% pembelajaran dari sekolah dilakukan secara daring dan tugas-tugas pun diberikan lewat aplikasi yang ada dalam ponsel. Tetapi ketika penggunaan *gadget* mulai berlebihan dan melewati batas kebutuhan normal maka pengguna akan mulai ketagihan untuk selalu memainkan *gadget* mereka bahkan ketika tidak ada urgensi apapun. Dan betapa bahayanya ketika hal tersebut dialami oleh anak usia sekolah yang seharusnya lebih banyak melakukan kegiatan yang bisa meningkatkan perkembangan kognitif, motorik serta interaksi sosial mereka terhadap sekitar. Anak usia sekolah sangatlah rawan terjerumus dalam hal-hal tersebut, apalagi jika lingkungan sekitarnya tidak memiliki daya upaya untuk memberikan arahan perkembangan yang seharusnya diterima anak tersebut [15].

Penelitian lain di PAUD/TK Islam Budi Mulia mengatakan bahwa *gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari segi fisik, motorik, psikologis, dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman

sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya[16]. Penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak usia prasekolah dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka. Ini bisa mempengaruhi keterampilan sosial, mengganggu tidur, dan berpotensi mengurangi aktivitas fisik. Penggunaan *gadget* sebaiknya dibatasi dan diawasi untuk memastikan anak tetap terlibat dalam kegiatan yang mendukung perkembangan mereka.

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang PAUD/TK Islam Budi Mulia merupakan salah satu TK dengan murid terbanyak yaitu terdapat 107 siswa/i dibandingkan dengan TK Bhayangkari 3 sebanyak 105 siswa/i dan TK Aisyiyah 5 Andalas sebanyak 103 orang siswa/i. Berdasarkan survei terhadap 6 orang siswa/i yang berusia 4-5 tahun di ketiga TK tersebut pengguna gadget terbanyak terdapat di TK/PAUD Islam Budi Mulia yaitu 6 orang anak menggunakan gadget. Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan survey awal pada tanggal 23 Januari 2017 didapatkan data dari 107 siswa/i terdapat 55 siswa/i yang menggunakan gadget. Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap 6 orang siswa/i beserta orang tua didapatkan data anak menggunakan gadget baik milik orang tua yang dipinjamkan kepada anak maupun milik anak pribadi yang dibeli oleh orang tua dengan variasi waktu penggunaan 1 jam perminggu. Orang tua mengatakan sejak menggunakan gadget anak akan kesal jika diganggu dan malas jika diajak melakukan aktivitas lain, orang tua juga sering menggunakan gadget untuk menenangkan anak

ketika dia menangis atau tidak mau ditinggal ketika orang tuanya pergi. Berdasarkan observasi menggunakan KPSP terhadap perkembangan anak terdapat 3 dari 6 orang anak perkembangannya menyimpang, 1 dari 6 anak perkembangannya meragukan, dan 2 dari 6 orang anak perkembangannya sesuai [16].

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan setelah penyebaran kuesioner *temper tantrum* sebagian responden sebanyak 81 responden memiliki anak yang mengalami *temper tantrum* yaitu tinggi (65,3%). Setiap anak memiliki cara yang berbeda dalam menanggapi stimulus yang mereka terima dari lingkungan sekitar. Emosi yang sangat umum terjadi pada anak yaitu rasa marah, rasa kesal, rasa cemburu, rasa sedih, rasa ingin tahu, dan rasa takut yang diperlihatkan dengan cara yang berbeda juga. Ada anak yang langsung menyampaikan rasa emosinya dengan menangis, berteriak, mengamuk dan lain sebagainya [17]. Menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau gadgetnya diambil paksa. Pada umumnya, *temper tantrum* merupakan kondisi yang sangat wajar dialami oleh anak Pra Sekolah. Pemicu terjadinya *temper tantrum* salah satunya adalah untuk mendapatkan sesuai keinginan, mendapatkan perhatian orang tua dan adanya rasa frustrasi.

Temper tantrum juga lebih mudah terjadi pada anak-anak yang dianggap sulit, dengan ciri-ciri memiliki kebiasaan tidur, makan, dan buang air besar tidak teratur, sulit menyesuaikan diri dengan situasi dan keadaan, makanan, dan orang-orang baru, lambat beradaptasi terhadap perubahan, suasana hati lebih sering negatif, mudah terprovokasi, gampang merasa marah atau kesal, dan sulit dialihkan perhatiannya [17].

Penyebab *temper tantrum* erat kaitannya dengan kondisi keluarga, seperti anak terlalu banyak mendapatkan kritikan dari anggota keluarga, gangguan atau campur tangan ketika anak sedang bermain oleh saudara yang lain, masalah emosional dengan salah satu orang tua, persaingan dengan saudara, dan masalah komunikasi serta kurangnya pemahaman orang tua mengenai *temper tantrum*, dan orang tua meresponnya sebagai sesuatu yang mengganggu. Cara orang tua dalam mengasuh anak juga berperan untuk menyebabkan anak menjadi *temper tantrum*. Anak yang terlalu dimanjakan, dan selalu mendapat apa yang ia inginkan, bisa *temper tantrum* pada saat keinginannya ditolak [18].

Penelitian lain yang dilakukan di Desa Situdam Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang menunjukkan bahwa *tantrum* merujuk pada reaksi kemarahan yang intens dan sulit dikendalikan, yang dapat dialami baik oleh anak-anak maupun orang dewasa sebagai respons terhadap ketidakpuasan atas keinginan yang tidak terpenuhi. Data dari hasil jawaban responden menunjukkan kesesuaian dengan teori di atas bahwa sebanyak 58,3% orang tua menyatakan bahwa anak akan berteriak disertai menjerit, saat orang tua melarang untuk bermain *smartphone*. Kemudian sebanyak 54,2% orangtua menyatakan bahwa anak akan marah jika orang tua menyuruh anak untuk bermain di luar rumah. Sama halnya seperti saat pengamatan yang sedang dilakukan, penulis melihat kesamaan antara teori dan fakta ketika dilapangan. Saat orang tua MR melarang anaknya untuk bermain *smartphone*, lalu MR menangis disertai dengan berteriak. Jika orang tua MR menyuruh MR main dengan teman-

temannya juga tidak mau [18].

Tingginya *temper tantrum* pada anak, terutama di usia prasekolah, bisa menjadi tantangan yang signifikan bagi orang tua. Anak-anak prasekolah seringkali belum memiliki kemampuan verbal yang cukup untuk mengungkapkan kebutuhan atau perasaan mereka, yang dapat memicu frustrasi dan tantrum. Anak-anak di usia ini sedang belajar tentang batasan dan kontrol diri. Mereka mungkin berusaha untuk menguji batas-batas dan mencari cara untuk mengendalikan situasi mereka. Anak-anak sering meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka. Jika mereka melihat orang dewasa atau anak-anak lain menggunakan tantrum untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, termasuk ketika mereka menginginkan menggunakan gadget [19].

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4–6 tahun di RA Plus Kartini Pakisrejo Tulungagung ($P\text{ value}=0,007 < \alpha = 0,05$).

disarankan para orang tua selalu mendampingi dan mengawasi serta memberikan batas waktu kepada anak dalam menggunakan gadget karena akan berdampak negatif terhadap emosional anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. Keperawatan, F. Kesehatan, and U. Harapan, "Penggunaan Gadget dan Kejadian *Temper Tantrum* pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun," vol. 5, pp. 47–56, 2023,

- doi: 10.33088/jkr.v5i1.907.
- [2] S. Andala, "Hubungan penggunaan gadget dengan kemandirian dalam aktivitas keseharian pada anak usia prasekolah," pp. 19–29.
- [3] R. W. Anzani, I. K. Insan, and U. M. Tangerang, "Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah," vol. 2, pp. 180–193, 2020.
- [4] M. Oktiningrum, "Literature Review : Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah," pp. 188–195, 2021.
- [5] "PERAN ORANGTUA DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN," vol. 4, no. 2, pp. 92–106, 2021.
- [6] A. Syarifudin and M. Syamsurrijal, "PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI," vol. 1, pp. 23–38, 2022.
- [7] J. Bimbingan, K. Islam, S. Z. Bulantika, I. Lacksana, M. Z. Z. Majdi, and S. Mafirja, "Ghaidan Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua," vol. 8, no. 2019, pp. 20–27, 2020.
- [8] A. Usia, T. Di, P. Pgri, and A. I. Kota, "Kata Kunci: Gadget, Emosional, Anak usia dini," vol. 2, no. 2, 2022.
- [9] E. Septriani, K. Imron, L. Oktamarina, I. Negeri, and R. Fatah, "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu)," vol. 5, pp. 1425–1431, 2022.
- [10] P. Jaya and B. Selatan, "2) = 9,892," no. 2.
- [11] A. I. Mulyantari, N. Romadhona, G. Nuripah, Y. Susanti, and T. Respati, "Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah," *J. Integr. Kesehat. Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 10–15, 2019, doi: 10.29313/jiks.v1i1.4213.
- [12] D. I. Setyarini, S. G. Rengganis, I. Tiara, and E. Kamila, "Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini," vol. 7, no. 2, pp. 2496–2504, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3376.
- [13] Y. Jafri and L. Defega, "Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256 Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256," vol. 3, no. 1, pp. 76–83, 2020.
- [14] S. Anggraeni and H. Pembahasan, "Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," vol. 6, no. 2, pp. 64–68, 2019.
- [15] R. Adinda, F. Isni, and D. Anugrah, "Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ," no. November, 2021.
- [16] V. S. Sapardi, "Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia," *MENARA Ilmu*, vol. 7, no. 80, pp. 137–145, 2018, [Online]. Available: <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/m>

[enarailmu/article/view/634](#)

- [17] E. Ulfah and B. Hayati, “Temper tantrum,” no. November, pp. 92–111, 2017.
- [18] Fadillah. K. H and Wulandari . H, “Dampak Perilaku Tantrum Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini,” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, pp. 3940–3952, 2024.
- [19] Yustanta BF, Fitriani, VS. Screen Time Using Gadgets on Social Development in Preschool Children. Seminar Publikasi Ilmiah Kesehatan Nasional, Vol. 1 No. 01 (2022): SPIKesNas – Agustus 2022, ISSN: 2963-1343.