

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman dalam bidang ilmu dan teknologi di Indonesia telah berkembang dengan sangat pesat. Berbagai penemuan, mulai dari telepon koin hingga telepon genggam yang lebih dikenal sebagai *gadget*, telah merevolusi cara kita berkomunikasi. Saat ini, *gadget* dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, terutama untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sehingga tidak ada lagi hambatan dalam berbagi informasi tanpa memikirkan biaya, jarak, dan waktu (Solihah, 2020).

Gadget memiliki berbagai fitur menarik, seperti kamera digital, pemutar musik, akses internet, serta permainan. Ironisnya, bukan hanya orang dewasa yang menggunakannya, tetapi anak-anak kini juga mahir dalam mengoperasikan perangkat elektronik ini. Meski demikian, penggunaan *gadget* oleh anak-anak seharusnya dibatasi karena ketergantungan yang muncul akibat penggunaan berlebihan dapat mengganggu perkembangan mereka. Terutama pada anak usia prasekolah, di mana perkembangan emosi sangat penting, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif (Novitasari, 2021)

Durasi penggunaan perangkat berbasis layar oleh anak sebaiknya tidak melebihi satu hingga dua jam per hari. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan yang pada

gilirannya mengganggu interaksi anak dengan lingkungan sekitar, mengurangi rasa empati dan simpati, serta mengurangi waktu berkualitas bersama keluarga. Ketika anak mengalami kecanduan *gadget*, perhatian mereka cenderung lebih terfokus pada dunia maya.

Apabila keinginan anak untuk bermain *gadget* tidak terpenuhi atau mereka dipisahkan dari *gadget*, berbagai emosi seperti gelisah, sedih, kecewa, marah, dan cemas akan muncul. Sering kali, orang tua tidak menyadari bahwa emosi yang dialami anak bisa disebabkan oleh usaha mereka untuk menghibur, mengalihkan perhatian, atau bahkan memarahi anak demi menghentikan tangisannya. Sayangnya, pendekatan ini justru dapat memunculkan penumpukan emosi negatif. Menurut Yiw'Wiyouf et al. (2022), penumpukan emosi tersebut dapat berujung pada munculnya temper tantrum pada anak. Dengan demikian, salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak adalah terganggunya pengelolaan emosi mereka.

Pada usia pra sekolah, kemampuan anak untuk mengelola dan mengenali emosi, seperti rasa senang, takut, dan marah, menjadi sangat vital saat mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang memengaruhi perilaku mereka. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang mencakup rasa bangga, malu, dan bersalah. Kemunculan emosi-emosi ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami penilaian terhadap perilaku mereka (Nurmalitasari, 2020).

Dari perspektif kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak secara alami. Oleh karena itu, sangat tidak disarankan untuk membiarkan anak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Sebaiknya, setelah anak bermain *gadget*, orang tua menyimpannya dengan aman untuk mencegah anak bermain tanpa sepengetahuan mereka. Selain itu, orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan mengajak mereka bermain bersama teman-teman atau memperkenalkan permainan tradisional. Aktivitas ini tidak hanya dapat menstimulasi kerja sama dan sosialisasi yang positif, tetapi juga meningkatkan rasa empati anak terhadap teman-temannya. Permainan tradisional, jika hanya diperkenalkan dalam lingkungan sekolah, cenderung kurang efektif (Fadillah & Wulandari, 2024).

Kemajuan zaman dalam bidang ilmu dan teknologi di Indonesia telah berkembang dengan sangat pesat. Berbagai penemuan, mulai dari telepon koin hingga telepon genggam yang lebih dikenal sebagai *gadget*, telah merevolusi cara kita berkomunikasi. Saat ini, *gadget* dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, terutama untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sehingga tidak ada lagi hambatan dalam berbagi informasi tanpa memikirkan biaya, jarak, dan waktu (Soliha, 2020).

Gadget memiliki berbagai fitur menarik, seperti kamera digital, pemutar musik, akses internet, serta permainan. Ironisnya, bukan hanya orang dewasa yang menggunakannya, tetapi anak-anak kini juga mahir dalam mengoperasikan perangkat elektronik ini. Meski demikian,

penggunaan *gadget* oleh anak-anak seharusnya dibatasi karena ketergantungan yang muncul akibat penggunaan berlebihan dapat mengganggu perkembangan mereka. Terutama pada anak usia prasekolah, di mana perkembangan emosi sangat penting, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif (Novitasari, 2021).

Durasi penggunaan perangkat berbasis layar oleh anak sebaiknya tidak melebihi satu hingga dua jam per hari. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan yang pada gilirannya mengganggu interaksi anak dengan lingkungan sekitar, mengurangi rasa empati dan simpati, serta mengurangi waktu berkualitas bersama keluarga. Ketika anak mengalami kecanduan *gadget*, perhatian mereka cenderung lebih terfokus pada dunia maya.

Apabila keinginan anak untuk bermain *gadget* tidak terpenuhi atau mereka dipisahkan dari *gadget*, berbagai emosi seperti gelisah, sedih, kecewa, marah, dan cemas akan muncul. Sering kali, orang tua tidak menyadari bahwa emosi yang dialami anak bisa disebabkan oleh usaha mereka untuk menghibur, mengalihkan perhatian, atau bahkan memarahi anak demi menghentikan tangisannya. Sayangnya, pendekatan ini justru dapat memunculkan penumpukan emosi negatif. Menurut Yiw'Wiyouf et al. (2022), penumpukan emosi tersebut dapat berujung pada munculnya temper tantrum pada anak. Dengan demikian, salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak adalah terganggunya pengelolaan emosi mereka.

Pada usia prasekolah, kemampuan anak untuk mengelola dan mengenali emosi, seperti rasa senang, takut, dan marah, menjadi sangat vital saat mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang memengaruhi perilaku mereka. Perkembangan emosi pada masa kanak-kanak ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang mencakup rasa bangga, malu, dan bersalah. Kemunculan emosi-emosi ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami penilaian terhadap perilaku mereka (Nurmalitasari, 2020).

Dari perspektif kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak secara alami. Oleh karena itu, sangat tidak disarankan untuk membiarkan anak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Sebaiknya, setelah anak bermain *gadget*, orang tua menyimpannya dengan aman untuk mencegah anak bermain tanpa sepengetahuan mereka. Selain itu, orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan mengajak mereka bermain bersama teman-teman atau memperkenalkan permainan tradisional. Aktivitas ini tidak hanya dapat menstimulasi kerja sama dan sosialisasi yang positif, tetapi juga meningkatkan rasa empati anak terhadap teman-temannya. Permainan tradisional, jika hanya diperkenalkan dalam lingkungan sekolah, cenderung kurang efektif (Fadillah & Wulandari, 2024).

Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan dan ide-ide mereka serta belajar mengatur emosi saat berinteraksi dalam kehidupan nyata, yang baik untuk pengembangan diri mereka. Ada indikasi bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif yang lebih tinggi

terhadap keterampilan emosi anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menyelidiki hubungan antara penggunaan *gadget* dan tingkat perkembangan emosional pada anak usia prasekolah (Fadillah & Wulandari, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang didapatkan dari Puskesmas Karanganyar terhadap 37 anak pra sekolah. Didapatkan data durasi anak menggunakan *gadget* dalam sehari paling banyak 30 menit -1 jam selama sehari dengan presentase 39.5%, selama kurang dari 30 menit sebanyak 34,2%, selama 1-2 jam sebanyak 23,7%. Dan anak yang mengalami tantrum dalam sehari sebanyak 81%. Sebanyak 84% orang tua merasa bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi perilaku anak.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti "Hubungan Antara Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Kejadian Tantrum Pada Anak Pra Sekolah Di Desa Bejen".

B. Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak pra sekolah di desa Bejen?

C. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak pra sekolah di desa Bejen.

D. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah di desa Bejen.
2. Mengukur intensitas tantrum pada anak pra sekolah di desa Bejen.
3. Menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum di desa Bejen.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua agar dapat memahami secara teoretis bagaimana durasi penggunaan *gadget* memengaruhi perilaku emosional anak, termasuk risiko terjadinya tantrum. Hal ini membantu mereka memahami hubungan antara teknologi dan perkembangan anak berdasarkan penelitian ilmiah. Serta orang tua mendapatkan wawasan tentang

bagaimana *gadget* dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola emosi, sehingga mereka lebih sadar untuk mendukung perkembangan regulasi emosi anak melalui aktivitas lain yang lebih mendukung.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan khususnya perawat diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang perkembangan anak terutama perkembangan emosional anak usia pra sekolah.

3. Bagi Lahan Penelitian

Penelitian ini dapat mengembangkan keilmuan atau memperkuat teori penggunaan *gadget* mempengaruhi pola emosi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penelitian sejenis dan dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak, khususnya tantrum. Serta dapat memotivasi penelitian lain untuk memeriksa fenomena yang sama di konteks yang berbeda, seperti budaya, lingkungan sosial, atau kelompok usia lain, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

5. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan program edukasi dan penyuluhan kepada orangtua mengenai dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Gangguan Temper Tantrum Anak Usia Dini Di Desa Podomoro Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung. Rafika Surya Dinda (2022).	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan eksperimen Single Subject Research (SSR) dengan desain A-B-A'. Subjek penelitian merupakan satu siswa yang mengalami gangguan temper tantrum yang berekolah di PAUD Alif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi temper tantrum. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk table dan grafik.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap gangguan temper tantrum yang ditunjukkan dengan berkurangnya frekuensi kejadian pada lembar ceklis yang berisi perilaku temper tantrum yang dilakukan oleh subjek setelah diberikan intervensi. Adapun jumlah kejadian pada perilaku temper tantrum pada baselin-1 (A) yaitu: A1= 12, A2= 12, A3=12, frekuensi kejadian dapat dikatakan stabil karena cenderung menetap. Frekuensi kejadian yang dilakukan subjek pada saat intervensi (B)	Penelitian ini menggunakan eksperimen <i>single subject research</i> dengan desain A-B-A'. Sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Penelitian ini menghubungkan variabel pembelajaran daring terhadap gangguan temper tantrum anak usia dini sedangkan penelitian saya menghubungkan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah.

Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
<p>Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Bhayangkari 29 Jambi Niki Astria, Ruwaidah (2022).</p>	<p>Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan Cross sectional dimana penelitian variabel independen dan dependen dilakukan secara bersamaan. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan</p>	<p>yaitu: B1= 8, B2= 5, B3= 2, B4= 0, B5= 0 sedangkan frekuensi kejadian pada baseline-2 (A') yaitu: A'1= 2, A'2= 0, dan A'3= 0. Efektifitas tersebut didukung oleh presentase overlap yang rendah yaitu 0%. Perubahan level yang terjadi pada perbandingan kondisi intervensi dengan baseline-2 (A'/B) untuk perilaku temper tantrum yaitu (+8).</p> <p>Kesimpulan penelitian ini yaitu sebagian besar intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi menunjukkan berdurasi lama (60%). Sebagian besar perkembangan emosional anak prasekolah di TK Bhayangkari</p>	<p>Penelitian ini menghubungkan variabel intensitas penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah sedangkan penelitian saya menghubungkan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode kuantitatif menggunakan pendekatan <i>cross-</i></p>

Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
	<p>gadget terhadap perkembangan emosional anak usia pra sekolah di TK Bhayangkari pada Desember 2022. Sampel penelitian ini adalah orang tua anak usia pra sekolah sebanyak 55 orang. Teknik sampling menggunakan total sampling, sampel penelitian yang diambil sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen penelitian menggunakan Kuesioner Masalah Mental Emosional (KMME) yang terdiri dari 12 pertanyaan untuk mengenali problem mental emosional anak umur 36 bulan sampai 72 bulan, analisis data menggunakan analisis univariat dengan distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan analisis chi square.</p>	<p>Jambi menunjukkan tidak memiliki penyimpangan masalah emosional atau normal (80%). Ada hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi dengan nilai P-Value (0,019) < α (0,05).</p>	<p><i>sectional.</i></p>

Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Potensi Tantrum Pada Anak Usia 4-5 Tahun Rofi Wilianti (2024)	Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan jenis penelitian <i>ex post facto</i> , yaitu penelitian yang mengambil data ketika fenomena sudah terjadi serta tidak membutuhkan perlakuan dari peneliti. Poupulasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua anak berusia 4-5 tahun yang kesehariannya menggunakan gadget berdomisili Kecamatan Tanggulangin. Diambil 101 sampel yang mewakili untuk mengisi angket penelitian.	Dari hasil pengolahan data yang didapat menghasilkan data akhir dengan nilai signifikansi 0,000 nilai tersebut <0,05 serta koefisien korelasi sebesar 0,662. Artinya terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap potensi tantrum, maka H_0 ditolak H_a diterima. Hubungan keduanya masuk dalam kategori kuat dan hubungan keduanya searah. Melalui angket yang telah disebar dan diisi oleh orang tua, didapatkan temuan bahwa anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin diberikan akses gadget setiap hari oleh orang tua dengan intensitas yang sering. Kemudian didapatkan	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif <i>ex post facto</i> , Penelitian ini menghubungkan variabel penggunaan <i>gadget</i> terhadap potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun sedangkan penelitian saya menghubungkan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode kuantitatif.

Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan Persamaan
		<p>informasi melalui angket penelitian bahwa anak-anak cenderung menunjukkan perilaku tantrum jenis manipulatif tantrum. Tantrum jenis ini biasanya ditunjukkan anak untuk menarik perhatian orang lain dan mendorong orang lain untuk memenuhi keinginan anak.</p>	