

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>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
		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.	

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. TINJAUAN TEORI

1. *Gadget*

a. Definisi

Gadget merupakan perangkat kecil yang dirancang dengan fungsi spesifik, sering kali dianggap sebagai perangkat canggih yang dapat memudahkan berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan penelitian oleh (Hyangsewu et al., 2021) *gadget* dapat berfungsi untuk tujuan tertentu atau sebagai alat bantu umum. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* didefinisikan sebagai alat atau mesin yang memiliki tujuan khusus. Menurut Oxford Languages, *gadget* adalah perangkat kecil yang biasanya memiliki teknologi terkini dan dianggap modis. *Gadget* sebagai perangkat elektronik yang dirancang untuk mempermudah atau meningkatkan kenyamanan hidup. Yves Jeffcoat, dalam Lifewire, menambahkan bahwa *gadget* adalah perangkat portabel atau alat teknologi pintar yang dirancang untuk tujuan tertentu, seperti komunikasi, produktivitas, atau hiburan (Rikarestella, 2023)

b. Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia prasekolah telah meningkat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat

berdampak negatif pada perkembangan sosial anak. Studi di Taman Kanak-Kanak Ridwanussholihin Kota Malang menemukan bahwa 50% anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial dibandingkan dengan mereka yang menggunakan *gadget* kurang dari satu jam (Rismala et al., 2024). Selain itu, penelitian di TK Negeri Canggai Putri Karimun menunjukkan bahwa 62,5% anak dengan intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 75 menit per hari memiliki perkembangan sosial yang terganggu (Mirad et al., 2024). Temuan serupa juga dilaporkan di TK Tunas Mekar Sari Denpasar, di mana mayoritas anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari menunjukkan perkembangan sosial yang kurang (Pramasanthi et al., 2024). Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah guna memastikan perkembangan sosial yang optimal.

c. Jenis-jenis *gadget*

Salah satu perangkat yang paling umum digunakan smartphone, yakni alat komunikasi canggih yang dilengkapi dengan layar sentuh, sistem operasi seperti Android, serta berbagai aplikasi yang memungkinkan seseorang melakukan panggilan, mengirim pesan, mengakses internet, hingga menikmati konten multimedia. Seiring perkembangan teknologi, ponsel cerdas juga semakin canggih dengan adanya fitur kecerdasan buatan, kamera berkualitas tinggi, serta dukungan untuk berbagai keperluan produktivitas seperti pengelolaan dokumen dan konferensi video.

Selain smartphone, ada juga tablet, yaitu perangkat dengan layar yang lebih luas dan sering digunakan untuk membaca buku elektronik (e-book), menonton video, bermain game, atau bekerja dengan lebih nyaman dibandingkan ponsel. Meskipun memiliki sistem operasi dan fungsionalitas yang mirip dengan smartphone, tablet lebih diandalkan untuk konsumsi konten serta aktivitas yang membutuhkan tampilan lebih besar.

Laptop termasuk dalam kategori perangkat elektronik yang sangat penting dalam kehidupan modern. Sebagai komputer portabel, laptop sering dimanfaatkan untuk bekerja, belajar, dan hiburan. Dengan sistem operasi seperti Windows, macOS, atau Linux, seseorang dapat menggunakan laptop untuk menulis dokumen, mengedit video, hingga menjalankan aplikasi berbasis cloud.

Bagi pencinta buku digital, pembaca e-book (e-reader) menjadi pilihan yang ideal. Alat ini dirancang khusus untuk membaca buku elektronik dengan layar e-ink yang lebih nyaman di mata, sehingga mengurangi kelelahan saat membaca dalam waktu lama.

Di bidang hiburan, televisi pintar (smart TV) menjadi salah satu perangkat yang semakin banyak digunakan. Televisi pintar ini memungkinkan seseorang menikmati tayangan dari berbagai platform streaming seperti Netflix, YouTube, atau Disney +, serta dapat terhubung dengan perangkat lain melalui koneksi internet. Fitur kendali suara dan aplikasi bawaan juga semakin memudahkan pengguna dalam bernavigasi.

Untuk penggemar permainan digital, konsol game seperti PlayStation, Xbox, dan Nintendo Switch menjadi perangkat utama dalam menikmati pengalaman bermain yang lebih imersif. Dengan teknologi grafis canggih, konsol gim semakin diminati oleh berbagai kalangan.

d. Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pra Sekolah

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia prasekolah telah meningkat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial anak. Studi di Taman Kanak-Kanak Ridwanussholihin Kota Malang menemukan bahwa 50% anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial dibandingkan dengan mereka yang menggunakan *gadget* kurang dari satu jam (Rismala et al., 2024). Selain itu, penelitian di TK Negeri Canggai Putri Karimun menunjukkan bahwa 62,5% anak dengan intensitas penggunaan *gadget* lebih dari 75 menit per hari memiliki perkembangan sosial yang terganggu (Mirad et al., 2024). Temuan serupa juga dilaporkan di TK Tunas Mekar Sari Denpasar, di mana mayoritas anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari menunjukkan perkembangan sosial yang kurang (Pramasanthi et al., 2024). Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah guna memastikan perkembangan sosial yang optimal.

e. Dampak Penggunaan *Gadget*

1) Dampak positif

Gadget merupakan bagian yang mempunyai peran penting pada perkembangan anak. Peran utama Pendidikan anak usia dini merupakan pengembangan dari seluruh aspek perkembangan anak melalui pemberian stimulasi melalui berbagai permainan yang terintegrasi terhadap kemampuan anak secara optimal. *Gadget* memberikan sarana bermain yang dapat menarik minat dari berbagai warna, suara, serta permainan- permainan yang memacu adrenalin anak sehingga mereka tertarik dalam melakukan kegiatan. (Yulsofriend1, Vivi Anggraini, 2023)

2) Dampak negative

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah telah menjadi perhatian utama para peneliti antara tahun 2019 hingga 2024, mengingat dampaknya terhadap perkembangan anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan bahasa. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki keterbatasan dalam interaksi verbal dengan orang lain, sehingga menghambat kemampuan komunikasi mereka Selain itu, dampak negatif lain yang teridentifikasi adalah peningkatan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih, 2023). Penelitian juga mengungkapkan bahwa waktu layar yang berlebihan

dapat mengganggu perkembangan motorik halus dan kasar pada anak, yang sangat penting untuk aktivitas fisik sehari-hari (Fajar N. et al., 2024). Lebih lanjut, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol sering kali menyebabkan masalah dalam perkembangan sosial, seperti kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya dan kecenderungan isolasi sosial (Prihatini et al., 2024). Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengontrol durasi dan konten penggunaan *gadget* menjadi sangat penting untuk mencegah dampak negatif ini.

2. Tantrum

a. Definisi Tantrum

Tantrum pada anak usia prasekolah adalah ledakan emosi yang terjadi karena anak mengalami kesulitan dalam mengelola perasaan, terutama ketika keinginan mereka tidak terpenuhi. Menurut sebuah penelitian, tantrum umumnya melibatkan perilaku seperti menangis, menjerit, menghentakkan kaki, atau bahkan agresi fisik. Perilaku ini dianggap sebagai respons alami anak-anak terhadap frustrasi atau ketidaknyamanan karena keterbatasan kemampuan mereka dalam mengekspresikan perasaan secara verbal. Ledakan emosi ini cenderung sering terjadi pada anak usia 2–5 tahun, karena pada usia ini perkembangan emosional dan kognitif anak belum sepenuhnya matang. (Rohmah, 2021)

Menurut Chaplin tantrum didefinisikan sebagai pelepasan emosi yang sangat kuat dan eksplosif. Tantrum biasanya terjadi

sebagai akibat dari konflik antara kebutuhan anak untuk mendapatkan perhatian atau keinginan mereka, dengan batasan yang diterapkan oleh orang dewasa. Hal ini ditandai dengan gejala perilaku seperti menjerit, menangis, melempar benda, bahkan berguling di lantai. Tantrum dianggap sebagai manifestasi frustrasi yang terjadi ketika anak merasa tidak mampu mengontrol situasi yang dihadapinya, terutama pada usia prasekolah ketika mereka masih belajar memahami dan mengelola perasaan. (Rohmah, 2021)

b. Jenis- Jenis Tantrum

Tantrum pada anak usia prasekolah adalah ledakan emosi yang intens dan tidak terkendali, sering kali ditandai dengan menangis, berteriak, atau perilaku agresif lainnya. (Imrotul Ummah & Pamuji, 2024) Memahami jenis-jenis tantrum dapat membantu orang tua dan pendidik dalam menangani perilaku ini secara efektif. Berikut adalah beberapa jenis tantrum yang diidentifikasi dalam literatur terkini:

1) Manipulative Tantrum

Jenis tantrum ini terjadi ketika anak berusaha memanipulasi situasi untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Anak mungkin menyadari bahwa dengan menangis atau mengamuk, mereka dapat mempengaruhi keputusan orang tua atau pengasuh. Menurut penelitian yang dipublikasikan pada Mei 2019, faktor-faktor seperti lama

pemberian ASI, pola asuh orang tua pada tahun pertama, aktivitas formal anak, dan pengetahuan orang tua dapat memengaruhi frekuensi tantrum pada anak usia prasekolah.

2) Verbal Frustration Tantrum

Tantrum ini muncul ketika anak merasa frustrasi karena keterbatasan dalam kemampuan verbal mereka. Ketidakmampuan untuk mengekspresikan kebutuhan atau perasaan dengan kata-kata dapat menyebabkan ledakan emosi sebagai bentuk komunikasi. Penelitian yang dipublikasikan pada Juni 2024 menyatakan bahwa faktor-faktor seperti kekecewaan ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkan, pola pengasuhan, dan jenis komunikasi orang tua dengan anak dapat memengaruhi terjadinya tantrum pada anak usia dini.

3) Temperamental Tantrum

Jenis ini berkaitan dengan temperamen bawaan anak. Anak dengan temperamen yang lebih sensitif atau reaktif mungkin lebih rentan mengalami tantrum sebagai respons terhadap rangsangan yang bagi anak lain mungkin tidak memicu reaksi serupa. Menurut penelitian yang dipublikasikan pada Juli 2024, temper tantrum dapat dipicu oleh berbagai faktor, termasuk penolakan orang tua terhadap

keinginan anak, yang dapat menyebabkan frustrasi dan ledakan emosi.

4) Upset Temper Tantrum (Distress)

Jenis tantrum ini terjadi ketika anak merasa cemas atau tertekan, misalnya saat berada dalam situasi yang tidak familiar atau ketika rutinitas mereka terganggu. Anak mungkin menunjukkan perilaku seperti menangis atau menjerit sebagai respons terhadap perasaan tidak nyaman tersebut. Penelitian yang dipublikasikan pada Juli 2024 menyatakan bahwa temper tantrum dapat muncul sebagai respons terhadap perasaan cemas atau tertekan pada anak usia prasekolah.

5) Frustration Tantrum

Tantrum ini terjadi ketika anak merasa frustrasi karena keinginannya tidak terpenuhi atau karena tidak mampu mencapai tujuan yang diinginkannya. Perasaan frustrasi ini dapat memicu ledakan emosi yang ditunjukkan melalui perilaku seperti menangis atau berteriak. Penelitian yang dipublikasikan pada Juli 2024 menyatakan bahwa temper tantrum dapat dipicu oleh perasaan frustrasi pada anak usia prasekolah.

6) Aggressive Tantrum

Jenis tantrum ini ditandai dengan perilaku agresif seperti menendang, memukul, atau melempar barang. Perilaku ini sering kali muncul sebagai respons terhadap frustrasi atau ketidakmampuan anak dalam mengelola emosi mereka. Penelitian yang dipublikasikan pada Juli 2024 menyatakan bahwa temper tantrum dapat ditandai dengan perilaku agresif pada anak usia prasekolah.

7) Self-Injurious Tantrum

Jenis tantrum ini ditandai dengan perilaku melukai diri sendiri, seperti membenturkan kepala ke dinding atau menggigit diri sendiri. Perilaku ini sering kali muncul sebagai respons terhadap frustrasi atau ketidakmampuan anak dalam mengelola emosi mereka. Penelitian yang dipublikasikan pada Juli 2024 menyatakan bahwa temper tantrum dapat ditandai dengan perilaku melukai diri sendiri pada anak usia prasekolah.

c. Penyebab Tantrum

Tantrum pada anak usia prasekolah adalah ledakan emosi yang ditandai dengan perilaku seperti menangis, berteriak, atau agresi lainnya. (Rifdatul et al., 2021) Memahami penyebab tantrum sangat penting untuk penanganan yang efektif. Berikut adalah beberapa

faktor penyebab tantrum pada anak prasekolah berdasarkan penelitian terkini:

1) Keterbatasan Kemampuan Komunikasi

Anak prasekolah sering kali belum memiliki kemampuan verbal yang memadai untuk mengekspresikan perasaan atau kebutuhan mereka. Ketidakmampuan ini dapat menyebabkan frustrasi yang memicu tantrum. Tantrum sering terjadi pada anak usia 1–4 tahun karena keterbatasan kemampuan bahasa anak dalam mengekspresikan perasaannya.

2) Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh yang diterapkan orang tua berpengaruh signifikan terhadap perilaku anak. Penelitian menunjukkan bahwa pola asuh yang kurang konsisten atau terlalu permisif dapat meningkatkan frekuensi tantrum pada anak. Sebuah studi yang dipublikasikan pada Juni 2024 menyatakan bahwa faktor-faktor seperti pola asuh orang tua dapat memengaruhi kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

3) Keterlambatan Perkembangan Bahasa

Anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa mungkin merasa kesulitan dalam berkomunikasi, yang dapat menyebabkan frustrasi dan akhirnya tantrum. Faktor bahasa dan keterlambatan bicara

dapat memengaruhi kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

4) Keinginan Tidak Tercapai

Anak prasekolah sering kali belum memahami konsep penundaan atau penolakan. Ketika keinginan mereka tidak terpenuhi, mereka mungkin merasa frustrasi dan mengekspresikannya melalui tantrum. Tantrum juga bisa menjadi cara anak untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya.

4) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang tidak stabil atau penuh stres dapat memengaruhi emosi anak. Perubahan besar dalam hidup anak, seperti pindah rumah atau perubahan rutinitas, dapat memicu tantrum. Faktor lingkungan dapat memengaruhi kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

5) Kesehatan Fisik

Kondisi fisik seperti rasa lapar, kelelahan, atau sakit dapat membuat anak merasa tidak nyaman dan lebih rentan terhadap tantrum. Rasa tidak nyaman pada pencernaan bisa membuat anak menjadi tantrum, bahkan ia bisa menjadi lebih rewel dari biasanya.

6) Faktor Sosial dan Ekonomi

Faktor-faktor seperti status sosial ekonomi keluarga dan dinamika keluarga juga dapat memengaruhi perilaku anak. Anak yang tumbuh dalam keluarga dengan stres ekonomi atau konflik keluarga mungkin lebih rentan terhadap tantrum. Faktor ekonomi dan pekerjaan orang tua dapat memengaruhi kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

d. Tanda Dan Gejala Tantrum

Tantrum dapat dimanifestasikan dalam berbagai bentuk perilaku, mulai dari menangis, menjerit, berteriak, hingga tindakan agresif seperti memukul, menendang, atau melempar barang. Gejala tantrum pada anak prasekolah dapat dikategorikan menjadi gejala emosional dan perilaku.

Gejala emosional meliputi ledakan kemarahan yang tiba-tiba, kesulitan menenangkan diri, serta ekspresi frustrasi yang berlebihan. Sementara itu, gejala perilaku dapat berupa tindakan seperti membanting badan ke lantai, berguling-guling, atau bahkan menyakiti diri sendiri, seperti membenturkan kepala ke dinding (Asiva Noor Rachmayani, 2023)

e. Karakteristik Tantrum

Tantrum pada anak usia prasekolah merupakan ledakan emosi yang intens dan tidak terkendali, sering kali

ditandai dengan perilaku seperti menangis, berteriak, atau tindakan agresif lainnya. Memahami bentuk-bentuk tantrum pada anak prasekolah penting untuk intervensi yang efektif (Asmosari et al., 2024).

Berikut adalah beberapa bentuk tantrum yang umum terjadi pada anak prasekolah berdasarkan penelitian terkini:

1) Tantrum Manipulatif

Tantrum manipulatif terjadi ketika anak menggunakan ledakan emosi sebagai alat untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Anak mungkin menyadari bahwa dengan menangis atau berteriak, mereka dapat mempengaruhi perilaku orang dewasa di sekitarnya untuk memenuhi keinginannya. Jenis tantrum ini sering muncul ketika anak merasa bahwa keinginannya terhalang atau tidak terpenuhi.

2) Tantrum Frustrasi Verbal

Tantrum frustrasi verbal terjadi ketika anak merasa frustrasi karena ketidakmampuan mereka mengekspresikan kebutuhan atau perasaan mereka secara verbal. Keterbatasan dalam kemampuan bahasa dapat menyebabkan anak mengekspresikan frustrasinya melalui perilaku tantrum. Anak usia prasekolah yang belum mengembangkan keterampilan bahasa yang memadai lebih rentan mengalami jenis tantrum ini.

3) Tantrum Temperamental

Tantrum temperamental berkaitan dengan temperamen atau sifat bawaan anak. Anak dengan temperamen yang lebih sensitif atau reaktif mungkin lebih mudah mengalami tantrum sebagai respons terhadap rangsangan yang bagi anak lain mungkin tidak memicu reaksi serupa. Faktor temperamental dapat mempengaruhi frekuensi dan intensitas tantrum pada anak prasekolah.

3) Tantrum Agresif

Tantrum agresif ditandai dengan perilaku fisik yang kasar, seperti memukul, menendang, atau melempar benda. Anak mungkin menunjukkan perilaku ini sebagai ekspresi kemarahan atau frustrasi yang intens. Perilaku agresif selama tantrum dapat dipengaruhi oleh pola asuh dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

4) Tantrum Pasif

Tantrum pasif melibatkan perilaku seperti diam, menolak berinteraksi, atau menarik diri. Anak mungkin menolak untuk bergerak atau merespons sebagai bentuk protes atau ketidakpuasan. Meskipun kurang umum dibandingkan bentuk tantrum lainnya, perilaku ini tetap memerlukan perhatian khusus.

5) Tantrum Verbal

Tantrum verbal melibatkan ekspresi emosi melalui kata-kata, seperti berteriak, memaki, atau menggunakan bahasa yang tidak pantas. Anak mungkin menggunakan kata-kata sebagai cara untuk mengekspresikan kemarahan atau frustrasi mereka. Perkembangan bahasa yang tidak seimbang dapat berkontribusi pada munculnya tantrum verbal.

6) Tantrum Fisik

Tantrum fisik melibatkan tindakan seperti berguling-guling di lantai, menghentakkan kaki, atau membenturkan kepala. Perilaku ini sering kali merupakan cara anak mengekspresikan emosi yang mereka tidak dapat sampaikan dengan kata-kata. Perilaku fisik selama tantrum dapat menjadi indikator tingkat frustrasi atau ketidaknyamanan yang dirasakan anak.

f. Aspek-aspek kejadian tantrum

1) Regulasi Emosi (Emotional Regulation)

Regulasi emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali, mengelola, dan mengontrol emosinya agar dapat merespons situasi dengan cara yang sesuai. Individu yang memiliki regulasi emosi yang baik dapat menenangkan diri saat marah atau frustrasi, sementara yang memiliki regulasi

emosi yang buruk cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi negatif.

2) Pemicu Emosi (Emotional Triggers)

Pemicu emosi adalah faktor atau kondisi tertentu yang dapat menyebabkan seseorang mengalami ledakan emosi, seperti frustrasi, kelelahan, rasa lapar, atau tidak mendapatkan keinginannya. Pemicu emosi ini dapat bersifat internal (seperti perasaan kecewa) maupun eksternal (seperti situasi yang tidak sesuai harapan).

3) Intensitas dan Durasi Ledakan Emosi (Intensity & Duration of Emotional Outbursts)

Aspek ini mengacu pada seberapa kuat (intensitas) dan lama (durasi) seseorang mengalami ledakan emosi atau tantrum. Semakin tinggi intensitas dan semakin lama durasi ledakan emosi, semakin sulit individu tersebut mengendalikan emosinya.

4) Ekspresi Kemarahan dan Agresi (Anger & Aggression Expression)

Aspek ini mencakup bagaimana seseorang mengekspresikan kemarahannya, baik dalam bentuk verbal (berteriak) maupun fisik (memukul, menggigit, atau merusak barang). Individu dengan ekspresi kemarahan yang tinggi sering kali

menunjukkan perilaku agresif ketika merasa marah atau frustrasi.

5) Dampak Sosial dan Interpersonal (Social & Interpersonal Impact)

Aspek ini mengukur bagaimana perilaku emosi seseorang mempengaruhi hubungan sosialnya, baik dengan keluarga, teman, maupun orang dewasa lainnya. Individu yang sering kehilangan kendali emosi dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara positif dengan orang lain.

g. Faktor Yang Mempengaruhi Tantrum

Faktor yang memengaruhi kejadian tantrum adalah ledakan emosi yang ditandai dengan perilaku seperti menangis, berteriak, hingga tindakan agresif, yang sering terjadi pada anak usia prasekolah (3-5 tahun).ada usia ini, anak cenderung mengalami ledakan amarah, sehingga peran orang tua dan lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka (Anggraeni et al., 2024). Beberapa faktor yang mempengaruhi kejadian tantrum pada anak prasekolah antara lain:

- 1) Pola Asuh Orang Tua: Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua memiliki dampak signifikan terhadap perilaku anak.pola asuh otoriter, misalnya, dapat meningkatkan risiko terjadinya tantrum pada anak.

- 2) Komunikasi dan Pengetahuan Orang Tua: Kurangnya komunikasi efektif dan pengetahuan orang tua tentang perkembangan anak dapat memicu terjadinya tantrum. Orang tua yang tidak memahami kebutuhan emosional anak mungkin tidak mampu merespons dengan tepat saat anak mengalami frustrasi.
- 3) Faktor Fisiologis: Kondisi seperti kelelahan, kelaparan, atau sakit dapat meningkatkan kemungkinan anak mengalami tantrum. Anak yang merasa tidak nyaman secara fisik lebih rentan terhadap ledakan.
- 4) Faktor Psikologis: Perasaan frustrasi karena keinginan yang tidak terpenuhi atau keterbatasan dalam mengekspresikan diri dapat menyebabkan anak mengalami tantrum. Selain itu, anak yang mengalami keterlambatan bicara mungkin merasa kesulitan dalam mengomunikasikan kebutuhan mereka, yang dapat memicu ledakan emosi.
- 5) Penggunaan Gawai: Paparan berlebihan terhadap perangkat elektronik seperti tablet atau smartphone dapat mempengaruhi perilaku anak. Ketergantungan pada gawai dapat mengurangi interaksi sosial dan kemampuan anak dalam mengelola emosi, sehingga meningkatkan risiko tantrum.

6) Lingkungan: Lingkungan tempat anak tumbuh, termasuk iklim sekolah dan dinamika keluarga, berperan penting dalam perkembangan emosional anak. Lingkungan yang tidak kondusif atau kurang mendukung dapat memicu perilaku tantrum.

3. Anak usia pra sekolah

a. Definisi anak usia Pra Sekolah

Anak usia pra-sekolah mengacu pada rentang usia anak-anak antara 3 hingga 6 tahun, sebelum mereka memasuki pendidikan formal di sekolah dasar. Pada tahap ini, perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial anak berada dalam masa yang sangat penting. Anak usia pra-sekolah sering belajar melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial yang mendukung pembentukan keterampilan dasar seperti bahasa, motorik halus, dan pemecahan masalah. (Santoso et al., 2021)

b. Perkembangan anak usia pra sekolah

Perkembangan anak usia prasekolah (3-6 tahun) adalah periode penting dalam kehidupan anak karena pada usia ini, mereka mengalami kemajuan signifikan dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Aspek-aspek perkembangan ini saling berhubungan dan memengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan

lingkungan sekitar serta mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Anak usia prasekolah menunjukkan perkembangan pesat dalam keterampilan motorik kasar dan halus. Keterampilan motorik kasar mencakup aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan memanjat, sementara keterampilan motorik halus melibatkan keterampilan seperti menggambar, menulis, dan memegang objek kecil. Keterampilan ini berkembang seiring dengan koordinasi otot dan perkembangan sistem saraf yang semakin matang. Penelitian oleh (Lailatul Fadiliyah, Joko Susanto, 2021) menunjukkan bahwa stimulasi motorik pada usia prasekolah berperan penting dalam perkembangan fisik anak yang optimal, serta mempengaruhi kecakapan sosial dan kognitif mereka di kemudian hari. Keterampilan motorik halus sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pola asuh orang tua dan status gizi anak.

2) Perkembangan Bahasa

Pada usia prasekolah, anak mengalami perkembangan bahasa yang pesat. Kosakata mereka berkembang secara signifikan, dan mereka mulai memahami struktur bahasa serta cara menggunakan kata-kata dalam

konteks yang lebih kompleks. Menurut (Rismawati et al., 2023), kemampuan berbahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya. Anak yang sering diajak berbicara dan diberikan kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain akan lebih cepat mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Selain itu, penggunaan media elektronik seperti televisi atau smartphone dapat memperkenalkan anak pada kata-kata baru, namun jika tidak diawasi, penggunaan media ini bisa membatasi interaksi verbal yang penting.

3) Perkembangan Sosial dan Emosional

Anak usia prasekolah mulai mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Pada tahap ini, mereka belajar berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola emosi, dan memahami konsep seperti berbagi, bergiliran, dan bekerja sama. Menurut (Mega et al., 2022), interaksi sosial yang positif dengan teman sebaya dan orang dewasa berperan besar dalam perkembangan sosial anak. Anak yang mengalami stimulasi sosial yang baik sejak dini, seperti bermain kelompok, memiliki kecenderungan untuk lebih mudah mengelola konflik dan emosi mereka ketika berinteraksi dengan orang lain.

4. Hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah semakin umum dalam kehidupan modern. Awalnya, orang tua memperkenalkan *gadget* sebagai alat bantu hiburan atau edukasi. Namun, tanpa batasan yang jelas, kebiasaan ini bisa berkembang menjadi ketergantungan yang mempengaruhi perkembangan emosional anak, termasuk munculnya tantrum yang lebih sering dan intens.

1) Tahap 1: Pengenalan *Gadget* Sebagai Hiburan

Biasanya, orang tua atau pengasuh pertama kali mengenalkan *gadget* kepada anak sebagai cara untuk menenangkan mereka. Misalnya, saat anak rewel atau sulit makan, orang tua memberikan ponsel agar anak teralihkan perhatiannya. Video animasi, permainan interaktif, dan lagu-lagu anak menjadi daya tarik utama. Dalam tahap ini, anak mulai mengenali *gadget* sebagai sumber kesenangan instan.

2) Tahap 2: Pembentukan Kebiasaan dan Ketergantungan

Seiring waktu, anak mulai terbiasa dengan *gadget* dan mengandalkannya untuk mengisi waktu luang. Mereka lebih memilih bermain dengan layar daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ketika keinginan mereka untuk bermain *gadget* dipenuhi dengan cepat, mereka mulai

mengembangkan pola pikir bahwa segala sesuatu bisa didapatkan secara instan, tanpa perlu menunggu atau berusaha.

3) Tahap 3: Ketidakseimbangan Regulasi Emosi

Anak usia prasekolah masih dalam tahap perkembangan keterampilan mengatur emosi dan memahami konsep kesabaran. Ketika mereka terbiasa mendapatkan kesenangan instan melalui *gadget*, mereka menjadi kurang terlatih dalam menghadapi frustrasi. Mereka cenderung sulit menerima penolakan, seperti saat diminta berhenti bermain atau ketika *gadget* tidak berfungsi.

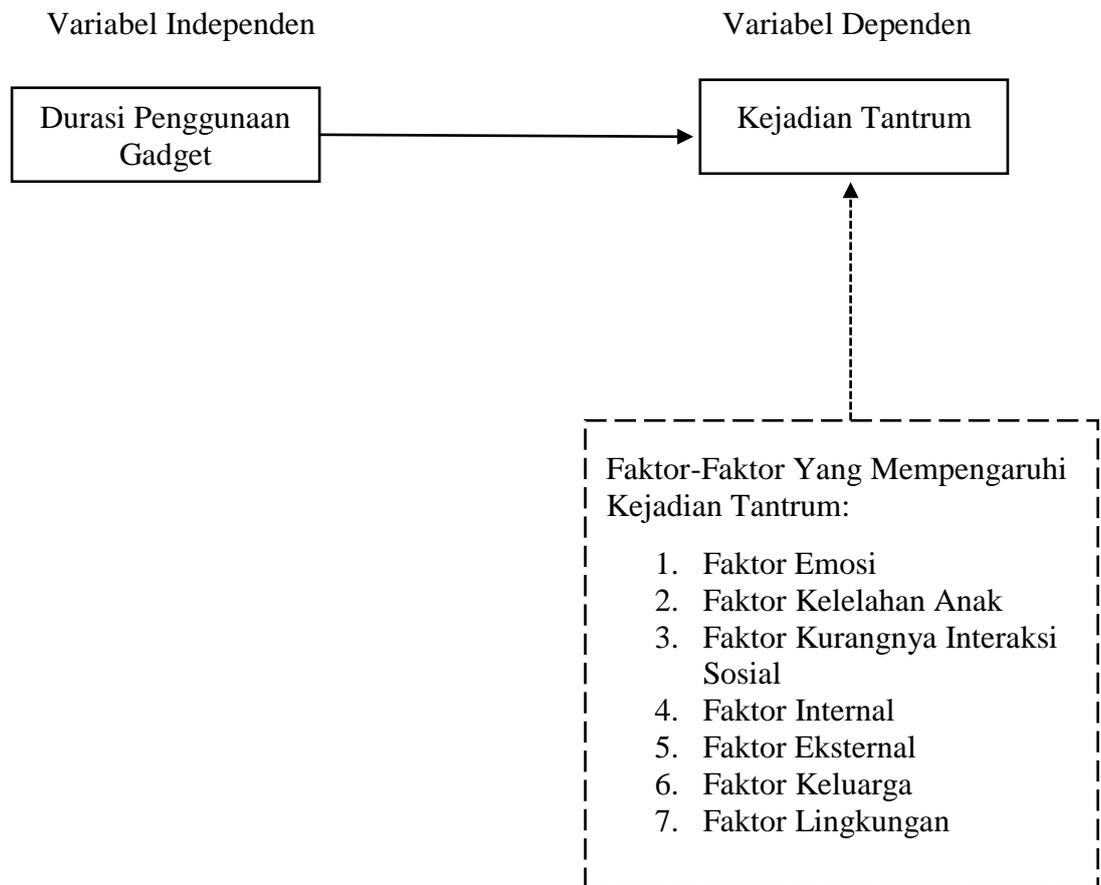
4) Tahap 4: Pemicuan Tantrum

Tantrum mulai muncul ketika anak merasa kebutuhan mereka terhadap *gadget* tidak terpenuhi. Misalnya, ketika orang tua membatasi waktu layar atau *gadget* kehabisan baterai, anak merespons dengan menangis, menjerit, bahkan menunjukkan perilaku agresif seperti melempar barang atau berguling-guling di lantai. Hal ini terjadi karena mereka belum memiliki strategi lain untuk mengatasi kekecewaan atau kebosanan selain menggunakan *gadget*.

5) Tahap 5: Siklus Tantrum yang Berulang

Jika orang tua merespons tantrum dengan segera memberikan kembali *gadget* untuk menenangkan anak, siklus tantrum akan terus berulang. Anak akan belajar bahwa dengan menangis atau marah, mereka bisa mendapatkan kembali apa yang mereka inginkan. Akibatnya, mereka semakin sulit mengembangkan keterampilan regulasi emosi dan mencari alternatif lain untuk menghibur diri.

B. KERANGKA KONSEP



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep

Keterangan :

: Variabel yang diteliti

: Variabel yang tidak diteliti

▶ : Yang diteliti

: Yang tidak diteliti

C. **HIPOTESIS**

Berdasarkan rumusan masalah maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

H0 : Tidak ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak pra sekolah di desa Bejen.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak pra sekolah. Metode *cross-sectional* dipilih karena dapat mengukur variabel independen dan dependen secara bersamaan, serta efektif dalam mengidentifikasi prevalensi suatu kondisi dalam populasi tertentu (Rodriguez & Thompson, 2022)..

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah desa Bejen.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode bulan maret 2025 sampai bulan mei 2025 .

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia prasekolah (3-5 tahun) di kelurahan Bejen berjumlah 276 balita beserta orang tua/wali di desa Bejen dengan 12 posyandu.

2. Sampel

Pengambilan sampel menggunakan teknik *Accidental Clusture Sampling* dengan mengumpulkan data dari kelompok yang kebetulan ada tanpa perlu perencanaan kompleks. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi dengan menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

keterangan :

n = Banyaknya sampel

N = Jumlah populasi

E = Nilai margin of error (besar kesalahan) dari ukuran populasi yaitu sebesar 5% (0,05).

Sehingga didapatkan sampel :

$$n = \frac{276}{1+276(0,05)^2}$$

$$n = \frac{276}{1+0,69}$$

$$n = \frac{276}{1,69}$$

n = 163 responden

Jadi, setelah dilakukan perhitungan dengan rumus slovin, didapatkan sampel sebanyak 163 responden dengan mempertimbangkan kriteria inklusi dan eksklusi.

- a. Kriteria Inklusi:
 - 1) Anak usia 3-5 tahun
 - 2) Orang tua/wali bersedia menjadi responden penelitian
 - 3) Anak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya
- b. Kriteria Eksklusi:
 - 1) Anak dengan gangguan perkembangan yang telah terdiagnosis
 - 2) Anak dengan riwayat penyakit kronis

D. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional

1. Variabel

a. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

2. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Durasi Penggunaan *Gadget* dan Intensitas Kejadian Tantrum Anak usia Pra Sekolah

No	Variabel	Definisi Operasional	Kriteria	Nilai Variasi	Skala
1.	Independent: durasi penggunaan <i>gadget</i>	Lamanya waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari	Ringan Sedang Berat	< 2 jam 2 -3 jam > 3 jam	Ordinal
2.	Dependent: Intensitas Kejadian tantrum	Ledakan emosi yang tidak terkendali pada anak yang ditandai dengan menangis, berteriak, mengamuk, atau perilaku agresif lainnya	Normal Berisiko Berisiko tinggi	22-45 46-67 68-110	Ordinal

E. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner. Lembar kuesioner pertama berisi penggunaan *gadget* dan kuesioner kejadian tantrum anak usia pra sekolah.

a. Kuisisioner durasi penggunaan *gadget*

Kuisisioner diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan durasi penggunaan *gadget* yang di peroleh dari Word Health Organization (WHO). Kuisisioner terdiri dari 5 pertanyaan. Kuisisioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓) dari kelima pilihan yang sudah disediakan (World Health Organization, 2020).

Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) < 2 jam : Ringan
- 2) 2 - 3 jam : Sedang
- 3) > 3 jam : Berat

b. Kuisisioner skala kejadian tantrum anak usia pra sekolah

Data skala kejadian tantrum anak usia pra sekolah diperoleh dengan menggunakan kuisisioner *Multidimensional Assessment of Preschool Destructive Behavior (MAP-DB)* yang di kembangkan oleh Dr. Lauren Wakschlag dan rekan-rekannya di Universitas Northwestern untuk mengukur skala kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah. Pernyataan dalam penelitian ini terdiri dari *favorable* (Wakschlag et al, 2020).

Kuisisioner diberikan untuk mengukur intensitas tantrum pada anak usia pra sekolah. Kuisisioner terdiri dari 22 pertanyaan. Kuisisioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan

memberi tanda checklist (√) dari kelima pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak pernah : 1
- 2) Jarang (1 kali per bulan) : 2
- 3) Kadang-kadang (2-3 kali per bulan) : 3
- 4) Sering (1 kali per minggu) : 4
- 5) Sangat sering (beberapa kali per minggu atau setiap hari) : 5

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument kejadian tantrum

No	Aspek-aspek	Favorable	Unfavorable	Σ
1.	Regulasi Emosi (Emotional Regulation)	10,15,19,22	-	4
2.	Pemicu Emosi (Emotional Triggers)	1,3,4,5,6,20	-	6
3.	Intensitas dan Durasi Ledakan Emosi (Intensity & Duration of Emotional Outbursts)	2,16,14	-	3
4.	Ekspresi Kemarahan dan Agresi (Anger & Aggression Expression)	8,9,12,13,18,21	-	6
5.	Dampak Sosial dan Interpersonal (Social & Interpersonal Impact)	7,11,17	-	3
Jumlah				22

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Kuisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada angket mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh pertanyaan tersebut dengan cara melakukan korelasi suatu skor

masing-masing pertanyaan dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji ulang untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan valid, uji validitas dilakukan dengan rumus korelasi pearson product moment, dan dinyatakan valid jika $r_{xy} > r_{xy}$ tabel, sedangkan tidak valid jika $r_{xy} < r_{xy}$. Setelah dilakukan uji validitas terhadap 30 responden, didapatkan hasil 22 item pertanyaan kuisisioner kejadian tantrum dinyatakan valid, dengan rhitung 0.808-0.936.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel. Hasil uji reliabilitas *Multidimensional Assessment of Preschool Destructive Behavior (MAP-DB)* yang dilakukan pada populasi anak-anak di Badran Baru, Karanganyar menunjukkan hasil yang memuaskan. Uji reliabilitas dengan Teknik *Alpha Cronbach* menghasilkan $\alpha=0.988$.

3. Teknik pengumpulan data

a. Data primer

Data primer adalah data durasi penggunaan *gadget* dan kejadian tantrum yang diperoleh secara langsung diambil dari objek atau subjek penelitian oleh peneliti. Data diambil secara langsung dari responden melalui kuisisioner untuk mengetahui karakteristik intensitas penggunaan *gadget* terhadap kejadian

tantrum anak usia sekolah. Dalam pengisian kuesioner di isi oleh orang tua atau wali dikarenakan orang tua sebagai sumber informasi utama dan didampingi oleh peneliti untuk mengisinya. Sebelum memberikan kuesioner responden diberikan informed consent terlebih dahulu. Hal ini sebagai persetujuan dari keterlibatan dan perlindungan terhadap kerahasiaan data yang diberikan

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan tidak secara langsung dari subjek penelitian Dalam penelitian data sekunder meliputi gambaran umum yang didapatkan dari Puskesmas Karanganyar.

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Teknik pengolahan Data

a. Pengecekan data (*editing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan kelengkapan, kejelasan dan kesesuaian data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul mulai dari karakteristik responden, kuisisioner intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah.

b. Pemberian kode data (*coding*)

Tahap ini merupakan suatu proses penyusunan secara

sistematis dan mentah kedalam bentuk yang sudah dibaca untuk pengolahan data. Peneliti membuat kode untuk hasil penelitian yang didapat. *Coding* merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori yang sudah ditentukan.

1) Data umum

a) Usia

1 = 3 Tahun

2 = 4 Tahun

3 = 5 Tahun

b) Jenis kelamin

1 = Laki-laki

2 = Perempuan

c) Pendidikan orang tua

1= SD

2= SMP

3= SMA

4= Perguruan tinggi

d) Pekerjaan orang tua

1= Wiraswasta

2= Ibu rumah tangga

3= PNS

4= Swasta

2) Data khusus

Tabel 3. 2 Coding

No	Variabel	Hasil Ukur	Kode
1.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Ringan	1
		Sedang	2
		Berat	3
2.	Kejadian tantrum	Normal	1
		Berisiko	2
		Berisiko tinggi	3

c. Pemindahan data (*entry*)

Pada tahap ini dilakukan data yang telah diubah menjadi kode ke dalam mesin pengelola data. Pemindahan data dilakukan dengan memasukkan data ke paket program komputer yang sesuai dengan paket program data ke program komputer yang sesuai dengan variabel masing-masing.

d. Pembersihan data (*cleaning*)

Peneliti memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan ke dalam mesin pengolahan data sudah sesuai dengan sebenarnya. Proses akhir dari pengolahan data adalah dengan melakukan pemeriksaan Kembali kode yang sudah di entry data untuk melihat ada tidaknya kesalahan dalam entry data. Selanjutnya melakukan tabulasi data yaitu mengelompokkan data kedalam tabel menurut kategorinya. Sehingga data siap dilakukan analisis secara univariat maupun bivariat.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan tahap awal dalam analisis data yang bertujuan untuk memahami karakteristik setiap variabel. Analisis ini bertujuan untuk memahami pola data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut guna melihat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan kejadian tantrum pada anak usia prasekolah.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik. Pada penelitian ini menggunakan Uji Spearman Rho dengan menggunakan SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $\rho < 0,05$ maka H1 diterima yang artinya terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah dan jika $\rho > 0,05$ maka H1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian tantrum pada anak usia pra sekolah di Puskesmas Karanganyar.

G. Jadwal Penelitian

Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
		-23	-24	-24	-24	-24	-24	-24	-24	-24
1.	Pengajuan judul									
2.	Studi pendahuluan									
3.	Penyusunan proposal									
4.	Ujian proposal									
5.	Revisi laporan proposal									
6.	Pengumpulan data									
7.	Proses penelitian									
8.	Ujian skripsi									
9.	Revisi laporan skripsi									
10.	Pengumpulan skripsi									

