

---

## Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah

---

<sup>1</sup>Ujang Yusuf Fatah, <sup>2</sup>Asifa Turahma,

<sup>1</sup> Dosen Akademi Keperawatan Al-Ikhlas,

<sup>2</sup> Mahasiswa Akademi Keperawatan Al-Ikhlas

---

<i>Article Info</i>	<i>Abstrak</i>	
<b>Article History :</b>	<b>Latar belakang:</b> Peningkatan penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah memberikan dampak terhadap perkembangan emosional. BPS mengatakan bahwa saat ini pengguna <i>gadget</i> pada anak prasekolah di Indonesia sebesar 33,44%, dengan 25,5% pengguna anak berusia 0-4 tahun serta 52,76% berusia 5-6 tahun (Hikmah, 2024). <b>Tujuan:</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pemberian <i>gadget</i> terhadap perilaku tantrum pada anak usia 3–6 tahun di Desa Kuta. <b>Metode:</b> Penelitian ini menerapkan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Jumlah sampel sebanyak 80 responden yang diperoleh melalui teknik total sampling. Alat ukur dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari kuesioner pemberian <i>gadget</i> dan temper tantrum, dengan uji validitas pemberian <i>gadget</i> 0,384-0,478, dan reliabilitas 0,826>0,6. Uji validitas perilaku tantrum didapatkan 0,370-0,794 dan reliabilitas 0,882. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji <i>chi-square</i> . <b>Hasil:</b> Mayoritas responden dengan pemberian <i>gadget</i> berkategori buruk sebanyak 36 orang (45%) serta berperilaku tantrum sedang sebanyak 62 anak (77,5%). Terdapat hubungan signifikan antara pemberian <i>gadget</i> terhadap perilaku tantrum anak pra sekolah dengan pvalue 0,004. <b>Kesimpulan :</b> Pemberian <i>gadget</i> yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap pengendalian emosi anak. Anak yang terbiasa menggunakan <i>gadget</i> akan lebih mudah mengalami frustrasi jika kebutuhannya tidak terpenuhi	
<b>Keywords :</b> <i>Children, Screen Time, Technology</i>		
<b>Kata Kunci :</b> Anak Usia Dini, Gangguan Emosional, Ketergantungan Teknologi		
<b>Corresponding author</b>		<b>: Ujang Yusuf Fatah</b>
<b>Email</b>		<b>: <a href="mailto:ujang@akper-alikhlas.id">ujang@akper-alikhlas.id</a></b>

---

### PENDAHULUAN

Pemberian *gadget* saat ini telah digunakan oleh usia pra sekolah (3-6 tahun) yang seharusnya pada rentang usia tersebut seharusnya anak belum diperkenankan menggunakan perangkat digital. Sehingga, Kondisi ini menjadi perhatian global, termasuk di Indonesia. Hal ini sejalan dengan data WHO (2020) melaporkan bahwa terdapat 3,9 miliar

anak usia 3-6 tahun yang telah mengenakan *gadget*. Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa sebanyak 33,44% anak usia prasekolah di Indonesia telah menggunakan *gadget* dengan rata rata berusia 2-6 tahun (Hikmah, 2024). Dan juga, riskesdas pada tahun pada tahun 2018 sebanyak 41,51% anak usia prasekolah mengalami gangguan pada

perkembangan emosional yang ditandai dengan munculnya perilaku negatif seperti menendang, menggigit, atau memukul orang lain (Maula & Rahmayanti, 2020).

Menurut Ayu et al., (2023) anak prasekolah yang telah mengenakan gadget lebih dari 2 jam per hari beresiko menunjukkan perilaku tidak sesuai seperti kesulitan dalam mengendalikan diri. Pada tahap usia ini, anak mulai belajar memahami dan merasakan kecewa ketika yang diinginkan tidak segera terpenuhi. Ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan akan menimbulkan berbagai permasalahan ataupun bahaya seperti kurangnya komunikasi yang terbentuk antara anak dan orang-orang di sekitarnya dapat menyebabkan risiko bagi anak, termasuk terpapar konten visual yang tidak sesuai dengan usianya serta melakukan tindakan yang berpotensi merugikan orang lain, seperti penghinaan atau pencemaran nama baik. Selain itu, pemberian gadget yang tidak terkontrol juga dapat menyebabkan ketergantungan, Dan ketika orang tua mencoba membatasi akses anak terhadap *gadget*, anak cenderung menunjukkan respons negatif seperti marah dan kecewa, yang apabila tidak tersalurkan dengan tepat dapat memicu munculnya perilaku tantrum (Iftaqul Janah & Diana, 2023).

Perilaku tantrum ini normalnya terjadi pada usia 2 sampai 3 tahun ketika anak berada pada fase *Sense Of Self*, Anak usia prasekolah mulai belajar mengenali dan menghadapi perasaan kecewa ketika keinginannya tidak segera terpenuhi. Apabila emosi seperti kesedihan, kemarahan, dan kekecewaan tidak tersalurkan dengan baik dan terus dipendam, hal tersebut dapat menyebabkan akumulasi emosi. Akumulasi inilah yang berpotensi meledak secara tiba-tiba dan tidak terkendali, sehingga muncul dalam bentuk perilaku tantrum. Tantrum yang berkepanjangan akan menimbulkan kesulitan pada dapat bersosialisasi di

lingkungannya, bahkan tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan baru, serta sulit menentukan *problem solving* (Widyaningrum et al., 2023).

Oleh sebab itu, penelitian ini berusaha untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengambil lokasi di Kampung Pakancilan RW 04 Desa Kuta, wilayah yang belum banyak dikaji secara ilmiah. Studi pendahuluan yang dilakukan pada Maret 2025 menunjukkan bahwa dari 10 anak prasekolah yang diwawancarai, 6 di antaranya menunjukkan perilaku tantrum saat pemberian *gadget* dibatasi, yang memperkuat urgensi penelitian ini.

Pengembangan ide penelitian ini didorong oleh fenomena di masyarakat yang menunjukkan ketergantungan anak pada *gadget* semakin meningkat, dan orang tua cenderung memberikan *gadget* sebagai solusi instan untuk menenangkan anak, tanpa memahami risiko jangka panjangnya terhadap perkembangan emosi dan perilaku anak. Dalam jangka panjang, perilaku tantrum yang tidak ditangani dapat menghambat kemampuan anak dalam bersosialisasi dan menyelesaikan masalah. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui antara pemberian gadget dan munculnya perilaku tantrum pada anak prasekolah yang berusia 3 hingga 6 tahun di Kampung Pakancilan RW 04 Desa Kuta.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 80 orang dengan menggunakan total *sampling*. Instrumen yang digunakan kuesioner pemberian *gadget* dan perilaku temper tantrum, dengan uji validitas pemberian gadget 0,384-0,478, dan reliabilitas 0,826>0,6. Uji validitas perilaku

Tantrum didapatkan 0,370-0,794 dan reliabilitas 0,882. Kuesioner pemberian *gadget* berisi 15 pertanyaan positif dan kuesioner perilaku tantrum berisi 26 pertanyaan yang terbagi menjadi dengan 21 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Teknik analisa data menggunakan uji *chi square* dengan tingkat Interval kepercayaan 95% (<0,05). Pengolahan data menggunakan SPSS, dengan menerapkan etika penelitian yaitu meliputi penghormatan terhadap responden, berbuat baik, keadilan dalam pemilihan responden, kejujuran dalam penyampaian dan pengolahan data, serta kelengkapan informasi melalui *informed consent* yang diberikan secara komprehensif.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Analisis Univariat

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kp. Pakancilan RW 04 Desa Kuta pada 05 Mei-10 Mei 2025 dengan jumlah responden 80 sampel bahwa diperoleh data distribusi frekuensi responden

#### a. Usia Orang Tua

Pada tabel 1.1 Distribusi frekuensi responden menurut usia yang diteliti didapatkan mayoritas responden berada pada tingkat usia 26-35 tahun berjumlah 54 orang (26.3%).

**Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Usia Orang Tua**

Usia	Frekuensi (F)	Persentase (%)
17-25	21	26.3
26-35	54	67.5
36-45	5	6.3
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

#### b. Jenis Kelamin Orang Tua

Pada tabel 1.2 Distribusi frekuensi responden menurut jenis kelamin yang diteliti didapatkan bahwa mayoritas responden pada penelitian ini adalah perempuan dengan persentase sebanyak 51 orang (63.8%).

**Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Orang Tua**

Jenis Kelamin	Frekuensi (F)	Persentase (%)
laki laki	29	36.3
Perempuan	51	63.8
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

#### c. Pekerjaan Orang Tua

Pada tabel 1.3 Distribusi frekuensi responden menurut Pekerjaan Orang Tua yang telah diteliti diketahui bahwa sebagian besar responden berprofesi sebagai ibu rumah tangga, yaitu sebanyak 36 orang. (45.0%).

**Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Pekerjaan Orang Tua**

Pekerjaan	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Wirausaha	15	18.8
IRT	36	45.0
Wiraswasta	16	20.0
Buruh	6	7.5
Lainnya	7	8.8
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

#### d. Pendidikan Orang Tua

Pada tabel 1.4 Distribusi frekuensi responden menurut pendidikan Orang Tua yang diteliti didapatkan mayoritas responden berada pada tingkat pendidikan SMA sebanyak 49 orang (61.3%).

**Tabel 1.4 Distribusi Frekuensi Pendidikan Orang Tua**

Pendidikan	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Tidak Sekolah	1	1.3
SD	5	6.3
SMP	11	13.8
SMA	49	61.3
SARJANA	14	17.5
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

**e. Usia Anak**

Pada tabel 1.5 Distribusi frekuensi responden usia anak yang diteliti didapatkan mayoritas responden yang memiliki anak usia 3 tahun sebanyak 28 orang (35%).

**Tabel 1.5 Distribusi Frekuensi Usia Anak**

Usia Anak	Frekuensi (F)	Persentase (%)
3	28	35.0
4	22	27.5
5	18	22.5
6	12	15.0
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

**f. Jenis Kelamin Anak**

Pada tabel 1.6 Distribusi frekuensi responden jenis kelamin anak yang diteliti didapatkan bahwa mayoritas responden yang memiliki anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 49 anak (61.3%).

**Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Anak**

Jenis Kelamin Anak	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Laki Laki	49	61.3
Perempuan	31	38.8
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

**g. Pemberian gadget**

Pada tabel 1.7 Distribusi frekuensi responden yang memiliki anak yang sudah diberikan *gadget* didapatkan

dilihat bahwa mayoritas berada pada kriteria buruk sebanyak 36 orang (45%)

**Tabel 1.7 Distribusi Frekuensi Pemberian *gadget***

Pemberian <i>Gadget</i>	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Baik	12	15.0
Sedang	32	40.0
Buruk	36	45.0
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

**h. Perilaku Tantrum**

Pada Tabel 1.8 distribusi frekuensi responden yang memiliki anak dengan perilaku tantrum didapatkan dengan kriteria sedang sebanyak 62 anak (77.5%)

**Tabel 1.8 Distribusi Frekuensi Perilaku Tantrum**

Perilaku Tantrum	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Rendah	11	13.8
Sedang	62	77.5
Tinggi	7	8.8
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100.0</b>

**2. Analisis Bivariat**

**Hubungan Pemberian *Gadget* Terhadap Perilaku Tantrum**

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa terdapat hubungan secara signifikan antara pemberian *gadget* terhadap perilaku tantrum dengan *p-value* <0,004 (<0.05).

**Tabel 1.9 Hubungan Pemberian *Gadget* Terhadap Perilaku Tantrum**

Pemberian <i>Gadget</i>	Perilaku Tantrum						Total	<i>pval</i> <i>ue</i>
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	F	%	F	%	f	%	F	%
Baik	5	41,7	7	58,3	0	0,0	12	100
Sedang	5	15,6	26	81,3	1	3,1	32	100
Buruk	1	2,8	29	80,6	6	16,7	36	100
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>13,8</b>	<b>62</b>	<b>77,5</b>	<b>7</b>	<b>8,8</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

---

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan didapatkan usia responden sebagian besar berada pada usia 26-35 tahun sebanyak 54 orang (67.5%). Usia tersebut termasuk dalam kategori usia produktif, dimana individu umumnya berada pada fase puncak aktivitas dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pekerjaan dan urusan keluarga keluarga. Pada tahap usia ini pula, sebagian besar individu telah membangun keluarga dan memiliki anak, khususnya anak yang berada pada rentang usia prasekolah. Setyowati et al., (2017) mengatakan bahwa rata-rata usia seseorang memasuki jenjang pernikahan berada pada kategori dewasa muda (26-35 tahun). Menikah pada usia yang relatif muda dapat berdampak pada rendahnya kapasitas dalam melaksanakan tugas sebagai orang tua, terutama terkait dengan pengasuhan karena keterampilan dan kematangan dalam mendidik anak belum sepenuhnya berkembang secara optimal.

Dalam penelitian ini, mayoritas responden adalah perempuan dengan jumlah sebanyak 51 orang (63.8%). Temuan ini mencerminkan bahwa peran ibu dalam kegiatan pengasuhan anak usia prasekolah cenderung lebih dominan dibandingkan ayah. Pada tahap usia prasekolah, anak mengalami perkembangan yang sangat cepat, sehingga kehadiran dan keterlibatan ibu sebagai pengasuh utama menjadi penting dalam membangun ikatan emosional yang kuat dan mendampingi dalam kegiatan belajar dan bermain. Kondisi ini menjadikan anak-anak lebih terikat secara emosional dengan ibu, yang pada akhirnya berdampak pada tingginya jumlah responden perempuan dalam penelitian ini. Menurut Nisa et al., (2022) mengatakan bahwa ibu bertugas memberikan kasih sayang dan perawatan dasar kepada anak, sementara ayah berfungsi sebagai pencari nafkah,

pelindung, serta pendamping dalam aktivitas anak.

Hasil dari penelitian ini mayoritas responden berprofesi sebagai ibu rumah tangga sebanyak 36 orang (45.0%). Peran sebagai ibu rumah tangga memberikan kesempatan bagi ibu untuk mempunyai jangka waktu interaksi yang lebih panjang dengan anak. Sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia prasekolah, mengingat periode ini merupakan tahap krusial dalam pembentukan karakter, kemampuan sosial, serta pola perilaku anak. IRT umumnya memiliki waktu yang lebih panjang untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain dengan anak mereka. Interaksi yang intens dan konsisten dari ibu yang sepenuhnya hadir di rumah memungkinkan anak mendapat stimulasi yang lebih konsisten dan perhatian yang lebih personal, sehingga kondisi ini sangat mendukung dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosialnya dapat terpantau dan diarahkan dengan lebih optimal (Snyder et al., 2021).

Sebagian responden dalam penelitian memiliki tingkat Pendidikan terakhir SMA sebanyak 49 orang (61.3%). Tingkat pendidikan orang tua, memiliki peran yang signifikan dalam pola pengasuhan dan proses tumbuh kembang anak. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi biasanya memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengakses berbagai informasi. Sehingga lebih mampu memahami pentingnya pembatasan pemberian gadget, pengawasan terhadap konten yang dikonsumsi anak, serta pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, maka semakin luas pula wawasan dan pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya, rendahnya tingkat pendidikan dapat

menjadi kendala dalam membentuk sikap dan pemahaman terhadap nilai-nilai penting yang seharusnya ditanamkan pada anak (Alini & Indrawati, 2020).

Hasil temuan responden dengan anak usia 3 tahun merupakan kelompok terbanyak dalam penelitian ini sebanyak 28 orang (38.0%), pada rentang usia ini, anak mulai menunjukkan perkembangan pesat dalam berbagai aspek, seperti kemampuan bahasa, motorik, kognitif, keterampilan sosial dan kemampuan emosional. anak laki laki usia prasekolah umumnya menunjukkan perkembangan emosional yang berbeda dan biasanya lenih cenderung ke anak yang berjenis kelamin laki-laki, di mana mereka lebih cenderung mengekspresikan kemarahan melalui perilaku fisik atau agresif jika disandingkan dengan anak Perempuan. Hal ini sejalan dengan temuan Ulya (2017) bahwa Ditemukan bahwa jenis perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak laki-laki dan perempuan berbeda. Anak laki-laki lebih sering menunjukkan agresi secara fisik, sementara anak perempuan lebih cenderung mengekspresikan agresi melalui cara verbal, nonverbal, dan relasional.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 36 orang (45,5%) responden yang memiliki anak prasekolah telah menggunakan gadget dan berada pada kategori buruk, seperti pemberian yang melebihi batas waktu yang disarankan, tanpa pengawasan orang tua, serta mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak prasekolah di lokasi penelitian telah menggunakan *gadget* secara kurang bijak. Sehingga ini menjadi perhatian serius, karena anak pada rentang usia 3-6 tahun merupakan periode yang sangat penting. Pada masa ini, anak-anak seharusnya mendapatkan stimulasi dari lingkungan nyata melalui interaksi sosial, permainan fisik, dan pengalaman

multisensori secara langsung. Kecenderungan anak prasekolah untuk lebih memilih gadget dibandingkan aktivitas fisik atau sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah kemudahan akses terhadap gadget yang diberikan oleh orang tua. Selain itu, konten yang ditawarkan dalam gadget cenderung lebih menarik dan merangsang secara visual maupun audio sehingga anak merasa lebih terhibur dan terdorong untuk terus menggunakannya. Hal ini berbeda dengan aktivitas bermain fisik yang menuntut kreativitas, imajinasi, dan interaksi sosial yang aktif. Pemberian *gadget* ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikososial dan emosional anak prasekolah. Anak menjadi sulit untuk diajak berkomunikasi, kurang responsif, dan timbul perilaku tantrum.

Didukung oleh temuan pada penelitian ini ialah anak yang mengalami perilaku tantrum mayoritas berada pada kriteria sedang sebanyak 62 orang (77.5%). Hal ini dapat dianggap sebagai salah satu tanda bahwa perilaku tantrum telah menjadi pola adaptif dalam menghadapi ketidakpuasan terhadap keinginan yang tidak terpenuhi. Tantrum pada anak prasekolah umumnya merupakan bentuk ekspresi emosi ketika anak mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan keinginannya terutama karena keterbatasan kemampuan bahasa dan regulasi emosi. Didukung oleh teori Erikson mengenai tahap perkembangan psikososial 'inisiatif vs rasa bersalah', di mana anak belajar mengontrol dan mengekspresikan emosinya. Namun, jika stimulus eksternal seperti *gadget* terlalu mendominasi, proses ini akan terganggu. Pada usia 4-6 tahun, anak-anak masih dalam tahap perkembangan emosional yang prematur, sehingga mereka sering kali tidak mampu memperlihatkan apa yang mereka rasakan dengan cara yang sesuai menunjukkan bahwa anak-anak

yang memiliki keterampilan regulasi emosi yang rendah cenderung lebih sering mengalami tantrum (Inayah & Afrianti, 2024).

Tantrum pada anak prasekolah umumnya merupakan bentuk ekspresi emosi ketika anak mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan keinginannya. Berdasarkan analisis uji statistik *Chi square* didapatkan P value 0,004 ( $<0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan antara pemberian *gadget* terhadap perilaku tantrum di Kp. Pakancilan RW 04 Desa Kuta. Hasil ini selaras dengan temuan Yustanta, (2024) bahwa terdapat keterkaitan yang signifikan antara pemberian *gadget* dan munculnya perilaku temper tantrum (P value=0,007).

Anak prasekolah berada dalam tahap awal perkembangan emosional, di mana kemampuan mereka untuk mengendalikan emosi dan menunda keinginan masih belum berkembang secara maksimal. Saat *gadget* digunakan sebagai cara untuk menenangkan, anak cenderung mengandalkannya sebagai pelarian dari rasa tidak nyaman atau ketidakpuasan. Hal ini meningkatkan risiko anak menjadi terlalu tergantung pada *gadget* sebagai mekanisme koping. Jika akses ke *gadget* dibatasi atau dihentikan, anak mungkin menunjukkan reaksi emosional yang intens, seperti menangis berlebihan, berteriak, melempar barang, atau bahkan melukai diri sendiri maupun orang lain (Domoff et al., 2020).

Pemberian *gadget* pada anak 3-6 tahun sebaiknya dihindari. Hal ini disebabkan karena pada rentang usia ini anak berada pada periode *Golden age* yaitu masa keemasan dalam perkembangan anak di mana otak berkembang dengan sangat cepat dan seharusnya belajar untuk mengenali, mengekspresikan, mengatur perilaku emosional, mengekspresikan perasaan,

serta mengembangkan keterampilan sosial. Pemberian *gadget* pada anak prasekolah secara berlebihan justru dapat menghambat proses alami tersebut karena interaksi anak cenderung menjadi pasif, terpaku pada layar, dan minim kontak sosial karena anak usia prasekolah 3-6 tahun belum saatnya diberikan *gadget* akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya (Narullita, 2022). Anak-anak seringkali mengalami tantrum ketika keinginan mereka tidak dipenuhi oleh orang tua mereka. Sehingga, banyak orang tua secara sadar memberikan dan membiarkan anak mereka yang berusia prasekolah bermain *gadget*.

Orang tua sebaiknya mampu membantu anak memahami bahwa tidak semua keinginannya bisa langsung terpenuhi. Sudah seharusnya orang tua mengendalikan pemberian *gadget* pada anak dengan cara membatasi durasi waktu. Dalam hal ini, pembatasan pemberian *gadget* merupakan salah satu bentuk pengasuhan yang bertanggung jawab. Orang tua diharapkan mampu mengendalikan akses anak terhadap *gadget* dengan menetapkan durasi waktu yang wajar, misalnya maksimal satu jam per hari sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Hal ini dilakukan oleh orang tua bukan berarti ingin membuat anak lebih menderita, tetapi hal ini dilakukan orang tua agar anak bisa berkonsentrasi dengan kegiatan yang lainnya seperti bermain di luar rumah, berinteraksi sosial dengan teman sebaya, atau melakukan kegiatan kreatif yang mendukung perkembangan motorik dan kognitifnya sehingga dapat beraktifitas diluar rumah (Heryanto et al., 2023).

Selain membatasi waktu, orang tua juga perlu secara aktif memfilter konten atau tontonan yang dikonsumsi anak melalui *gadget*. Konten yang bersifat edukatif, sesuai usia, dan

mendukung perkembangan emosional serta sosial anak harus diprioritaskan. Sebaliknya, konten yang mengandung kekerasan, stimulasi berlebihan, atau tidak sesuai usia perlu dihindari. Dengan adanya pendampingan langsung dan pengawasan dalam pemberian *gadget*, anak tidak hanya terhindar dari risiko kecanduan dan tantrum, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, emosional, serta motorik dengan lebih optimal. Orang tua juga diharapkan menyediakan waktu berkualitas untuk berinteraksi langsung dengan anak melalui kegiatan bermain, bercerita, atau aktivitas fisik lainnya yang dapat memperkuat ikatan emosional dan mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan pemberian *gadget* pada anak usia prasekolah (3–6 tahun) terhadap perilaku tantrum di Kampung Pakancilan RW 04 Desa Kuta, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *gadget* dengan perilaku tantrum pada anak prasekolah ( $p = 0,004$ ). sehingga semakin tinggi intensitas pemberian *gadget*, semakin besar kemungkinan anak menunjukkan perilaku tantrum. Pemberian *gadget* yang tidak dibatasi dan tidak didampingi secara tepat dapat berdampak pada perkembangan emosional anak, khususnya dalam bentuk ledakan emosi seperti tantrum. Anak-anak pada usia prasekolah membutuhkan stimulasi yang bersifat langsung, sosial, dan emosional, bukan paparan berlebihan terhadap teknologi yang cenderung bersifat pasif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk lebih selektif dan bijak dalam memberikan akses pemberian *gadget* kepada anak, serta lebih mendorong interaksi sosial dan kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

## REFERENSI

- Alini, & Indrawati. (2020). Hubungan Tingkat Pendidikan dan Tipe Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ners*, 4(2), 110–115.  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/ners>
- Ayu, N. R. I., Astuti, V. W., & Zuhrofillah, I. (2023). Pemberian Gadget dan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 47–56.  
<https://doi.org/10.33088/jkr.v5i1.907>
- Domoff, S. E., Borgen, A. L., & Radesky, J. S. (2020). Interactional theory of childhood problematic media use. *Hum Behav Emerg Technol*.
- Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). Lama Pemberian Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, 3(02), 136–144.  
<https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740>
- Hikmah, N. U. (2024). *Alamtara : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengontrol Anak Menggunakan Gadget Alamtara : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*. 8, 257–264.
- Iftaql Janah, A., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21–28.  
[https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Inayah, N., & Afrianti, N. (2024). *Perilaku Tantrum pada Anak Usia 4-6 Tahun*.

105–112.

- Maula, I., & Rahmayanti, S. D. (2020). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI TK MURAI SEJAHTERA KABUPATEN SUMEDANG. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 15(3), 6631622–6631624. <https://doi.org/10.26874/v15.i3>
- Narullita, D. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial*. 1(1), 27–33.
- Nisa, H., Puspitarini, L. M., & Zahrohti, M. L. (2022). Perbedaan Peran Ibu dan Ayah dalam Pengasuhan Anak pada Keluarga Jawa. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 01(02), 245.
- Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. (2017). Pengaruh Kesiapan Menjadi Orang Tua dan Pola Asuh Psikososial Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.95>
- Snyder, K., Rech, J. P., Masuda, K., & Dinkel, D. (2021). Perspectives of infant active play: a qualitative comparison of working versus stay-at-home parents. *BMC Public Health*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10286-x>
- Ulya, H. (2017). PERAN EMPATI DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal UGM*.
- Widyaningrum, D. A., Sebtaleesy, C. Y., & Elvina. (2023). DUKUNGAN HUBUNGAN POSITIF ORANG TUA-BALITA UNTUK MENGURANGI TANTRUM BALITA. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1).
- Yustanta, B. F. (2024). *PENGGUNAAN GADGET DENG*