

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POTENSI TANTRUM PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rofi Wilianti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : rofi.20005@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*, 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. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Correlation. 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 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.

Kata kunci : gadget, anak usia dini, tantrum

Abstract

*Purpose of this research is to examine whether there is a relationship between the use of gadgets and the potential for tantrums in children aged 4-5 years in Tanggulangin District, Sidoarjo Regency. This research adopts a quantitative method with an *ex post facto* type of research, namely research that takes data when the phenomenon has already occurred and does not require treatment from the researcher. The population in this study were all parents of children aged 4-5 years who live in Tanggulangin District who use gadgets every day. 101 representative samples were taken to fill out the research questionnaire. The data analysis technique used in this research uses the Pearson Correlation technique. From the results of processing the data obtained, it produces final data with a significance value of 0.000, the value is < 0.05 and a correlation coefficient of 0.662. This means that there is a relationship between the use of gadgets and the potential for tantrums, so H_0 is rejected and H_a is accepted. The relationship between the two is in the strong category and the relationship between the two is in the same direction. Through a questionnaire that was distributed and filled in by parents, it was found that children aged 4-5 years in Tanggulangin District were given access to gadgets every day by their parents with frequent intensity. Then information was obtained through a research questionnaire that children tend to show manipulative tantrum type behavior. This type of tantrum is usually shown by children to attract the attention of others and encourage others to fulfill the child's wishes.*

Key words: gadgets, early childhood, tantrums

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tidur anak usia dini, anak-anak dibawah usia lima tahun harus menghabiskan lebih sedikit waktu di depan layar elektronik atau dalam posisi diam seperti hanya duduk di kereta bayi atau kursi bayi. Informasi tersebut menurut rekomendasi Organisasi Kesehatan Dunia mengenai aktivitas fisik, perilaku sedentari, dan tidur untuk anak di bawah usia lima tahun pada tahun 2020. Menghabiskan lebih banyak waktu untuk melakukan permainan fisik dapat mendorong pertumbuhan yang sehat. Sebuah artikel tahun 2019 dari Organisasi Kesehatan Dunia mengutip Direktur Jenderal Organisasi Kesehatan Dunia yaitu Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus yang mengatakan bahwa keluarga dapat mengubah kebiasaan hidup anak menjadi lebih baik selama tahun-tahun pembentukan kehidupan seorang anak karena pesatnya pertumbuhan yang terjadi selama masa keemasan yaitu usia enam tahun pertama. Perkembangan anak yang direkomendasikan hanya dapat dicapai jika keluarga mampu memahami dan menerapkan standar yang direkomendasikan Organisasi Kesehatan Dunia.

Pada tahun 2022 Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan data anak usia dini di Indonesia diperkirakan sebanyak 30,73 juta jiwa dan hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah mahir menggunakan *gadget* dan internet. Secara total ada 33,44% anak usia dini di Indonesia sudah mampu menggunakan *gadget*. Orang tua mengizinkan anak-anak bermain dengan *gadget* karena berbagai alasan, namun penting untuk diingat bahwa tahun-tahun antara usia satu hingga enam tahun sangat penting untuk perkembangan kesehatan anak disetiap aspek yang sangat sensitif.

Segala bentuk kecerdasan, termasuk intelektual, emosional, dan spiritual, akan tumbuh dengan kecepatan tinggi sepanjang masa lima tahun pertama, membentuk dan menentukan perkembangan fisik, intelektual, mental dan emosional anak "Dalam penggunaan gawai pada balita sebaiknya tidak diberikan akses sama sekali atau bila memang diperlukan batasi kurang dari 1 jam per hari," demikian bunyi laporan BPS berdasarkan Laporan Nasional Maret 2022 dalam Survei Sosial Ekonomi (Susenas).

Selain data diatas, peneliti juga menemukan fakta melalui observasi langsung dalam keseharian di lingkungan tempat tinggal peneliti yang menemukan banyaknya anak usia 4-5 sudah diberikan izin menggunakan *gadget* dengan durasi yang lebih dari 1 jam per hari. Kemudian, peneliti juga menemukan banyaknya anak yang menunjukkan perilaku tantrum ketika tidak berikan *gadget*. Tantrum yang ditunjukkan seperti berteriak, memukul, menangis, meraung-raung.

Paparan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan teknologi karena hormon dopamin yang membuat anak senang memproduksi secara berlebihan. Kecanduan terhadap perangkat elektronik yang dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosi bahkan tantrum dapat terjadi pada anak yang penggunaan perangkat tersebut dimulai pada usia dini (Setyarini et al., 2023)

Tantrum adalah pola perilaku dan sikap pada anak yang ditandai dengan ledakan amarah, memukul benda, menangis, dan meninju itu mungkin dipicu oleh penolakan terhadap sesuatu. Menurut Putri (dalam Setyarini et al., 2023) mungkin terdapat dampak signifikan terhadap perkembangan anak usia dini akibat penggunaan gadget terlalu dini.

Kontrol penggunaan *gadget* bagi anak harus dilakukan orang tua supaya anak tidak hanya diam bersama *gadget*, tetapi juga tetap melakukan eksplorasi pada kegiatan luar ruangan yang banyak menekankan pada pengamatan alam. Alam sebagai sumber utama pengetahuan, oleh karena itu, kegiatan belajar diluar ruangan banyak memberikan pengetahuan baru untuk anak daripada jika anak terlalu banyak duduk menggunakan *gadget*. Ketika anak lebih banyak bermain diluar ruangan, akan meningkatkan kemampuan kreativitas (Hasibuan & Ningrum, 2017).

Ada dampak baik dan buruk dari penggunaan *gadget*. Jika digunakan dengan benar, perangkat *gadget* pada anak-anak mungkin memiliki dampak yang baik terhadap perkembangan keterampilan otak kanan anak, seperti kemampuan mengatur kecepatan dan membuat rencana ke depan dalam permainan. Namun berhati-hatilah, karena efek radiasi tidak jauh dari itu. Faktanya, paparan beberapa bentuk radiasi *gadget* dalam waktu lama mungkin berbahaya bagi perkembangan otak dan kesehatan anak. Penelitian United Nations Children's Fund (UNICEF) tentang tumbuh kembang anak (2020) menunjukkan bahwa 12,7% tumbuh kembang anak tidak sesuai karena penggunaan *gadget* atau alat elektronik lain yang berlebihan pada masa perkembangan anak usia dini. Selain itu, 14,2% anak dini menderita kesulitan perkembangan emosional akibat penggunaan *gadget*.

Gadget memiliki dampak yang lebih berbahaya dibandingkan efek positifnya terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar anak, karena anak yang bermain *gadget* dengan jangka waktu lama akan menjadi kurang aktif. Anak-anak akhirnya berhenti menikmati bermain dengan teman-temannya dan mulai bertingkah laku pasif dalam kelompok sehingga interaksi sosial akan terganggu. Pembatasan ketat terhadap penggunaan perangkat *gadget* oleh anak-anak dapat membantu orang tua menghindari keterlambatan perkembangan, kecanduan, dan masalah perkembangan emosional.

Selalu awasi anak-anak dan pastikan anak diawasi saat bermain *gadget*. Anak tumbuh dan berkembang pada masa formatif ini sangat bergantung pada peran orang tua dalam mengarahkan, merawat, dan mendidiknya. Cara terbaik bagi orang tua untuk mencegah anak mereka mengembangkan ketergantungan pada gadget adalah dengan memberikan contoh yang baik dan menumbuhkan kecintaan belajar. Motivasi sebagai pedoman bagi anak usia dini. Daripada membiarkan anak membuang waktu dengan gadget, anak-anak didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan yang sangat membantu mereka belajar. Perkembangan dan pertumbuhan anak bergantung pada motivasi orang tua (Alitha & Hasibuan, 2021)

Besarnya partisipasi, pengasuhan, dan pengawasan orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan dan kematangan psikologis anak (dalam Setyarini et al., 2023) Berdasarkan data yang menunjukkan 33,44% tingginya penggunaan *gadget* oleh anak usia dini yang dipaparkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2022 dan mengingat dampak penggunaan gadget yang dapat memicu tantrum pada anak. Meskipun *gadget* bukan satu-satunya penyebab tantrum, peneliti ingin mengetahui seberapa besar *gadget* memiliki hubungan dengan potensi tantrum pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo dengan subjek para orang tua yang bertanggungjawab terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Setiap anak itu istimewa dan beragam, dan ada banyak potensi yang belum dimanfaatkan di tahun-tahun pembentukan kehidupannya (Septriani et al., 2022) Tidak ada cara untuk membandingkan tumbuh kembang anak, namun tumbuh kembang setiap anak adalah unik. Antara usia satu hingga enam tahun, anak-anak berada pada tahap paling mudah dipengaruhi dan responsif terhadap dunia di sekitar mereka. Anak melewati masa pertumbuhan pesat yang diawali dengan pematangan kognitif, emosional, motorik, fisik, dan sosial (Kurniawati & Utama, 2023) Dikutip dari (Saharani et al., 2021) menurut Marat dan Siregar (dalam Hamzah, 2015) masa awal anak memiliki beberapa karakteristik sosial atau biasa disebut *problem age* karena tingkah laku anak yang keras kepala dan tidak menurut.

Masa kanak-kanak adalah masa ajaib bagi perkembangan mental anak karena pada saat itulah anak menemukan keterbatasannya sendiri. Pengalaman masa kanak-kanak sangat mempengaruhi perkembangan orang dewasa, sehingga jika seorang anak tumbuh besar dan sangat terpengaruh oleh teknologi, hal itu akan berdampak buruk pada perkembangannya. Banyak anak yang menggunakan prinsip “apa yang dilihat, itulah yang

di dapatkan” secara tidak sadar (D. N. Sari, 2020) Kecanduan dan kebiasaan dapat berkembang pada anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan. Selain itu, hal ini berdampak pada perkembangan kognitif dan mental anak, mengiritasi mata, dan dapat menyebabkan gangguan pendengaran (Rachman et al., 2020)

Memberikan kegiatan seperti menggantung dan menempel juga bisa dilakukan untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget*. Kegiatan tersebut juga tentu akan membantu stimulus motorik halus anak daripada hanya diam menonton *gadget* yang tentu akan menurunkan aktivitas fisik anak (Andini & Hasibuan, 2016) selain berkegiatan secara individu, dengan lebih banyak bermain bersama teman sebaya, anak mendapatkan banyak pengalaman baru yang lebih realistis (Zahidah&Rakhmawati,2023)

Penggunaan *gadget* untuk bermain *game* atau menonton video dapat mengisolasi anak dari interaksi sosial nyata. Anak-anak yang terbiasa menggunakan *gadget* berlebihan mungkin kurang terlibat dalam permainan kelompok, berinteraksi dengan teman sebaya, atau mengembangkan keterampilan komunikasi verbal. Salah satu bahaya dari ketergantungan anak yang berlebihan pada perangkat gadget adalah hal itu dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi penting seperti membaca emosi dan bahasa tubuh orang lain. Suatu kebiasaan berkembang ketika suatu aktivitas atau keterampilan dilakukan secara rutin dan berulang kali dalam jangka waktu yang lama. Hal ini memungkinkan anak untuk menginternalisasi praktik atau keterampilan dan membuat anak lebih sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut (Hasibuan & Rakhmawati, 2021) Alangkah baiknya anak pada usia 4-5 tahun banyak bermain dengan teman sebayanya, bermain berkelompok misalnya karena dapat membantu anak bekerjasama, bersikap *supportif* dan menaati peraturan (Margawati&Hasibuan 2023)

Ketika anak merasa ditolak, hal ini dapat menimbulkan berbagai perilaku negatif, termasuk mengamuk, menangis, dan memukul. Stanley Turecki, M.D., diplomat dari *The American Board of Psychiatry and Neurology*, dan seorang psikiater anak dan keluarga, mengklasifikasikan tantrum sebagai berikut (dalam (Indanah & Karyati, 2017)

a. Manipulatif tantrum ketika seorang anak memaksakan sesuatu yang tidak diinginkannya, itu disebut tantrum manipulatif. Seorang anak ingin membeli permen dari toko kelontong, tetapi orang tuanya tidak mengizinkannya. Tantrum terjadi ketika keinginan anak diabaikan. Tingkah laku anak tersebut membuat orang tuanya merasa malu sehingga merasa terdorong untuk membelikan yang manis-manis. Anak-anak sering kali

salah mengira bahwa ketika anak tantrum, orang tua akan memberikan apa yang anak inginkan.

b. Temperamental tantrum ketika tempramen anak tidak dipahami. Misalnya seorang anak yang sedang bermain dengan bonekanya dengan gembira, kemudian anak mengamuk ketika disuruh mandi. Partisipasi paksa dalam kegiatan yang tidak diinginkan anak tidak dapat diterima. Meski demikian, orang tua tetap memaksa anak meski orang tua kurang memahami situasi anak. Akhirnya sang anak akan mengamuk agar orang tua menyadarinya. Orang tua harus berusaha mempelajari temperamen anak.

Potensi tantrum pada anak usia 4–5 tahun merupakan fenomena yang umum terjadi dalam proses perkembangan emosional anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengeksplorasi dunia emosional anak dengan lebih intens dan tantrum bisa menjadi salah satu bentuk respons anak terhadap frustrasi, ketidaknyamanan, atau keinginan yang tidak terpenuhi. Dalam paragraf ini, kita akan menguraikan beberapa aspek kunci terkait potensi tantrum pada anak usia 4–5 tahun. Karakteristik utama potensi tantrum pada anak usia 4–5 tahun adalah ekspresi emosional yang intens serta seringkali sulit dipahami. Anak-anak pada usia ini mungkin belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan verbal untuk menyatakan perasaan anak dengan jelas, sehingga tantrum dapat menjadi bentuk komunikasi alternatif yang mencerminkan ketidakpuasan atau frustrasi yang dirasakan anak (Setyarini et al., 2023)

METODE

Studi ini mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif *ex post facto* yaitu meneliti hubungan sebab akibat dan tidak memerlukan perlakuan dari peneliti. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment* untuk mengukur keeratan hubungan secara linier antara dua variabel. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *gadget* jenis telepon genggam atau *handphone*. Angket yang disebarkan memuat pernyataan tentang kebijakan orang tua, durasi penggunaan *gadget*, konten yang diakses dan perilaku potensi tantrum secara umum.

Penelitian ini berfokus pada lingkup Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Alasan pemilihan lokasi penelitian telah dijabarkan pada bab pendahuluan. Populasi yang digunakan yaitu seluruh lembaga TK yang ada di Kecamatan Tanggulangin yang berjumlah 31 lembaga. Karena alasan jarak, biaya dan waktu, maka peneliti mengambil sampel beberapa lembaga. *Cluster random sampling* digunakan pada penelitian ini. Di Kecamatan Tanggulangin tercatat pada data terbaru ada 31 TK yang aktif, artinya ada 31 cluster yang menjadi populasi. Namun, peneliti mengambil 10 lembaga TK secara acak di Kecamatan Tanggulangin. Diambilnya 10

lembaga tersebut dengan alasan bahwa letak 10 lembaga tersebut yang paling dekat dengan pusat kota sehingga peneliti berasumsi bahwa potensi penggunaan *handphone* lebih tinggi. Di 10 lembaga tersebut peneliti akan menyebarkan angket kepada wali murid anak usia 4-5 tahun. Kemudian, selain 10 lembaga tersebut, peneliti juga menyebarkan kuisioner/angket ke 3 lembaga yang juga masih terletak di Kecamatan Tanggulangin untuk hasilnya dapat digunakan sebagai uji reliabilitas instrumen sebelum disebarkan secara luas.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui pola penggunaan *gadget* jenis *handphone* dan bentuk perilaku tantrum yang ditunjukkan oleh anak usia 4-5 tahun. Angket penelitian ini ditujukan untuk responden orang tua anak berusia 4-5 tahun yang berdomisili di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Instrumen penelitian berisi 14 butir pernyataan untuk variabel x dan 10 pernyataan untuk variabel y. Pernyataan terdiri dari 2 pernyataan, yaitu pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*. Kuesioner ini mencakup sejumlah pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang kebijakan penggunaan *gadget* di rumah, durasi penggunaan *gadget* oleh anak, jenis konten yang diakses, serta pengamatan orang tua mengenai potensi tantrum. Pernyataan dapat mencakup seberapa sering anak-anak diberikan akses ke *gadget*, jenis konten yang diakses, dan ketersediaan alternatif mainan untuk anak. *Skala Likert* atau pilihan ganda digunakan untuk memudahkan analisis data yaitu dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. Sangat Sesuai (SS) = 4
- b. Sesuai (S) = 3
- c. Kurang Sesuai (KS) = 2
- d. Tidak Sesuai (TS) = 1

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara hipotesis yang telah dirumuskan dengan hasil data yang didapat dari penelitian. Sebelum menyebarkan instrumen penelitian, seluruh pernyataan instrument telah melalui tahap validasi dari ahli, kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk masing-masing instrumen. Untuk uji hipotesis, peneliti menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan SPSS. Namun, sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada hasil penelitian ini berupa data penggunaan *gadget* dengan potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Pengambilan data berupa kuisioner cetak yang dibagikan melalui 10 lembaga TK di Kecamatan Tanggulangin, angket hanya ditujukan untuk wali murid

kelas TK A (usia 4-5 tahun). Dari 10 lembaga tersebut, sebanyak 101 responden yang menjadi sampel. Pada penelitian ini, ada 14 butir pernyataan pada variabel penggunaan gadget dan 10 butir pernyataan variabel potensi tantrum. Uji validitas pada masing-masing variabel telah dilakukan dan di uji oleh ahli dan dinyatakan valid untuk digunakan sebagai alat pengukuran data.

Selanjutnya, sebelum menyebarkan instrumen secara luas, peneliti menyebarkan angket kepada 30 responden sebagai uji reliabilitas, untuk menguji apakah instrumen dapat dikatakan reliabel. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS sebagai berikut :

Tabel 1 Uji reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keputusan
1	Penggunaan Gadget	0.830	Reliabel
2	Potensi Tantrum	0.789	Reliabel

Hasil data pada variabel penggunaan *gadget* mendapat nilai *Cronbach* 0,830 dan variabel potensi tantrum mendapat nilai *Cronbach* 0,789. Dari kedua variabel tersebut memenuhi syarat reliabel. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah persebaran data berdistribusi normal atau tidak dan dilakukan uji linieritas untuk mengetahui ada hubungan yang linear secara signifikan atau tidak antar dua variabel.

Pada penelitian ini, uji normalitas secara analisis statistik menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* karena data > 30, untuk melakukan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov smirnov* dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, dengan signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$.

Tabel 2 Uji normalitas

No	Variabel	Kolmogorov Smirnov	Keputusan
1	Penggunaan Gadget	0.064	Normal
2	Potensi Tantrum	0.200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa *Sig (2-tailed)* dari variabel penggunaan gadget adalah 0,064 dan pada variabel potensi tantrum adalah 0,200. Karena nilai kedua variabel memenuhi syarat *Sig (2-tailed)* > 0,05 maka kedua variabel memenuhi asumsi normalitas.

Selanjutnya dilakukan uji linearitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Uji linearitas

Variabel	Sig.	Keputusan
Potensi Tantrum*Penggunaan Gadget	0.738	Linieritas Terpenuhi

Diperoleh nilai probabilitas (*Sig*) sebesar 0.738. Karena nilai probabilitas (*Sig*) lebih besar dari signifikansi 0.05 atau 5% maka dapat disimpulkan asumsi linieritas terpenuhi.

Uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment* dengan 101 responden sebagai sampel memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4 Uji hipotesis

Hubungan	Sig.	Koefisien Korelasi
Penggunaan Gadget dengan Potensi Tantrum	0.000	0.662

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh informasi bahwa pada hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Potensi Tantrum diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 nilai tersebut < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Potensi Tantrum. Pada angka koefisien korelasi sebesar 0.662, artinya tingkat keeratan hubungan (korelasi) antara variabel Penggunaan *Gadget* dengan Potensi Tantrum adalah sebesar 0.662 atau masuk dalam kriteria kuat dan hubungan keduanya searah. Dapat diputuskan bahwa semakin rendah penggunaan *gadget* maka semakin rendah juga potensi tantrum. Pada hasil penelitian ini terbatas pada penggunaan *gadget* jenis *handphone* saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, berkaitan dengan penggunaan *gadget* jenis *handphone* terhadap potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang kuat antara penggunaan *gadget* terhadap potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin. Dapat peneliti simpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* oleh anak, maka akan semakin tinggi juga potensi tantrum dan sebaliknya. Dari temuan yang didapatkan peneliti, ada hubungan yang kuat dari penggunaan *gadget* terhadap potensi tantrum pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten

Sidoarjo. Pada informasi yang telah dijabarkan pada bagian pembahasan sebelumnya, anak-anak yang kecanduan *gadget* akan kehilangan jiwa sosialnya karena anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton konten di *gadget* daripada bersosialisasi dengan lingkungan dan hal ini membuktikan asumsi peneliti. Hal ini juga sejalan dengan isi buku Iswidharmanjaya (2014) yang berjudul Bila Si Kecil Bermain Gadget, yaitu :

1. Ketika anak kecanduan bermain gadget, maka anak akan menganggap *gadget* adalah teman baiknya. Ketika anak harus bersosialisasi dengan teman atau lingkungannya akan terjadi konflik batin dalam diri anak
2. Anak yang kecanduan *game* di gadget bisa meniru perilaku kekerasan. Perilaku kekerasan terjadi karena sebuah proses belajar yang salah, dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

SARAN

1. Bagi orang tua, hendaknya sebagai orang tua dapat memberikan batas waktu dan filter tontonan yang baik untuk anak saat bermain gadget supaya anak tidak kecanduan, menjadi anti sosial yang berakibat kurangnya interaksi dengan lingkungan untuk belajar mengelola emosi
2. Bagi Guru, hendaknya membangun dan membina kerjasama dengan orang tua dalam upaya membentuk anak supaya bisa menjaga kestabilan emosi
3. Bagi peneliti, hendaknya menjadikan kekurangan dalam penelitian ini sebagai sarana pembelajaran supaya bisa diperbaiki dalam penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alitha, A., & Hasibuan, R. (2021). the Effect of the Role of Parents As a Motivator on the Ability To Recognize Number Concepts in Children Aged 4-5 Years in Lamongan District. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 13–26. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Andini, N. S., & Hasibuan, R. (2016). Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 20–24.
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2017). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p73-81>
- Hasibuan, R., & Rakhmawati, N. I. S. (2021). Information & Communication Technology in Shaping Character During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1930–1942. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.594>
- Indanah, & Karyati, S. (2017). Todler Temper Tantrum. *The 5Th Urecol*, 361(February), 1300–1311. <http://lpp.uad.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/247-INDANAH1300-1311.pdf>
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. (2023). Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini di TK ABA Sumbawa. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 374–378. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5311>
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. (2020). An analysis of the sse of Gadget on students' learning outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/31917>
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30>
- Sari, D. N. (2020). An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development. 449(Icece 2019), 201–204. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.041>
- Yuliananda Kurnia Margawati & Hasibuan, R (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–6.
- Septriani, E., Imron, K., & Oktamarina, L. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1425–1431. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.587>
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Zahidah&Rakhmawati (2023). *the Influence of Playworld Activities on Literacy Ability in*. 6(2), 0–6.