



## Perilaku Tantrum pada Anak Usia 4-5 Tahun yang Bermain Gadget Berlebih

Andela Shintia Utani<sup>1</sup>, dan Reni Pawestuti Amabri Sumanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang

**ABSTRAK.** Pada saat anak usia 4-5 tahun mereka akan berada di tahap mengeksplorasi serta berinteraksi dengan lingkungannya. Namun dengan adanya gadget anak-anak cenderung asik bermain dengan gadget. Anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan perilaku tantrum pada anak usia 4-5 tahun akibat bermain gadget selama lebih dari 2 jam dalam sehari. metode penelitian yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari anak usia 4-5 tahun sebanyak 2 anak dan 2 orang tua. teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari anak usia 4-5 tahun sebanyak 2 orang dan orang tua sebanyak 2 orang. Penelitian dilakukan sejak 25 April - 30 Mei. Teknik analisis data interaktif diawali dengan Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun selama 3-4 jam dalam sehari. Adapun perilaku yang muncul pada anak disebabkan oleh batasan waktu yang diberikan orang tua yaitu, marah-marah, rewel, berteriak, memukul, menangis histeris, dan melempar barang. Dengan demikian diperlukan pendampingan dari orang tua untuk memberikan pemahaman dan disiplin positif guna mengurangi perilaku tantrum yang berpotensi menjadi perilaku ketergantungan.

**Kata Kunci :** Durasi Penggunaan Gadget; Perilaku Tantrum; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** Children aged 4 to 5 are at a stage where they explore and interact with their surroundings. However, the presence of gadgets often leads them to become engrossed in playing with these devices; they can spend hours on end using them. This study aims to identify and describe tantrum behaviors in children aged 4-5 years resulting from gadget use exceeding two hours per day. A qualitative descriptive method using a case study approach was employed. The study involved two children aged 4-5 years and their parents. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research was conducted from April 25 to May 30. An interactive data analysis technique was used, comprising data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the children used gadgets for 3-4 hours daily. Tantrum behaviors such as anger, fussiness, screaming, hitting, hysterical crying, and throwing objects were triggered when parents imposed time limits. Consequently, parental guidance is necessary to provide understanding and positive discipline, thereby mitigating tantrum behaviors that could potentially lead to dependency.

**Keyword :** Gadget Usage Duration; Tantrum Behavior; Early Childhood

## **PENDAHULUAN**

Pada saat ini perkembangan teknologi di era globalisasi semakin canggih dan melaju dengan pesat. Perkembangan teknologi ini secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia, baik gaya hidup, pola pikir dan perilaku. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada saat ini. Kehadiran gadget pada saat ini telah menjadi kebutuhan utama, penggunaan gadget telah mampu digunakan oleh orang tua, remaja dan sampai pada anak-anak [1]. Teknologi dibutuhkan manusia baik berupa fisik, keahlian dan keterampilan [2]. Penggunaan gadget dalam kehidupan manusia tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, melainkan untuk aktivitas lainnya agar dapat menghemat waktu. Dengan adanya gadget dapat memudahkan komunikasi jarak jauh. Selain untuk berkomunikasi melalui media sosial, gadget juga memiliki peranan sebagai sarana pembelajaran di era digital. Gadget memiliki beberapa jenis diantaranya seperti; ponsel (smartphone), laptop, computer, tablet/ ipad, kamera digital dan lain-lain [3]. Anak usia dini pada era teknologi digital juga lebih sering menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gadget untuk mencoba fitur atau aplikasi dalam gadget. Banyak dari anak-anak yang penasaran terhadap gadget, sehingga terkadang anak meminta kepada orang tua untuk bermain gadget [4].

Pada masa anak usia dini (AUD) dapat dikatakan masa emas (golden age) dimana pertumbuhan dan perkembangan anak akan mengalami peningkatan. Pada periode ini perkembangan otak anak akan sangat cepat dalam menerima serta menyerap stimulus yang didapatkan. Selain itu, anak juga sangat membutuhkan banyak stimulus yang diberikan oleh orang tua dan guru, untuk menyeimbangkan tumbuh kembang anak yang sangat berpengaruh pada masa depannya [5]. Selain itu, anak akan mengalami beberapa tahapan dalam perkembangannya. Tahapan perkembangan anak meliputi aspek agama dan moral, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek sosial-emosional. Pada periode usia dini stimulasi anak sangat diperhatikan, apakah sesuai dengan tahapannya [6]. Pada saat anak usia 4-5 tahun anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peka terhadap lingkungan sekitar, mampu dalam mengekspresikan perasaan, sifat egois yang tinggi serta mudah meniru. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini di lingkup perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terdiri dari : a) belajar memecahkan masalah; b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; c) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar [7]. Pada saat anak usia 4-5 tahun kecerdasan intelektual anak mengalami perkembangan yang sangat cepat, anak juga sering dikatakan sebagai peniru yang handal. Hal tersebut dikarenakan kemampuan anak yang mudah menirukan apa yang mereka lihat dan dengar. Sehingga hal ini, para orang tua harus lebih memperhatikan dan mendampingi anak pada saat bermain gadget [8].

Pada dasarnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang sangat maju dan pesat telah

menciptakan inovasi yang dapat memudahkan manusia dalam mengerjakan aktivitasnya. Tetapi tidak jarang perkembangan teknologi disalahgunakan oleh sebagian orang. Salah satunya yaitu penggunaan gadget. Pada saat ini hampir setiap orang menggunakan gadget mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Beberapa orang tua terkadang memberikan gadget pada anak sebagai jalan alternatif untuk menenangkan anak yang menangis atau rewel. Selain itu gadget juga mempunyai fitur dan aplikasi yang menarik, sehingga dimanfaatkan oleh orang tua dalam melakukan aktivitasnya untuk menemani anak agar tidak merasa bosan [9]. Tetapi penggunaan gadget pada anak harus didampingi oleh orang tua, hal ini mengingat bahwa gadget juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan baik positif maupun negatif. Dampak positif dari adanya penggunaan gadget yang canggih yaitu; bisa mempermudah anak dalam mengasah kreativitas serta kecerdasan anak, memberikan informasi terbaru, memudahkan berkomunikasi jarak jauh, menjadi sarana pembelajaran. Tetapi selain dampak positif yang didapatkan dalam penggunaan gadget pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget juga tidak lepas dari adanya dampak negatif yang ditimbulkan, seperti; penggunaan gadget yang berlebihan juga mengakibatkan pada perkembangan dan pertumbuhan anak mengalami keterlambatan, anak mengalami kecanduan bermain gadget, kurang bersosialisasi, tingkat belajar mengalami penurunan, serta berperilaku tantrum atau mudah emosi dan menangis akibat dibatasi penggunaan gadget tersebut [10].

Pada saat anak usia 4-5 tahun mereka akan berada di tahap mengeksplorasi serta berinteraksi dengan lingkungannya. Namun dengan adanya gadget anak-anak cenderung asik bermain dengan gadget. Anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk gadget. Tetapi dengan adanya gadget fokus anak akan teralihkan, karena gadget mampu menarik perhatian anak dengan beragam aplikasi serta fitur yang canggih. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan rasa penasaran anak terhadap gadget [11]. Hal ini terlihat dari banyaknya aplikasi yang tersedia pada gadget seperti, aplikasi mewarnai, berhitung, mengenal huruf ataupun lainnya, sehingga membuat anak menjadi tertarik dengan gadget [12]. Selain digunakan sebagai media belajar anak, penggunaan gadget sering kali digunakan untuk bermain game atau menonton melalui aplikasi youtube. Anak-anak sering sekali menghabiskan waktu luang mereka dengan melihat tontonan animasi edukasi yang ada pada aplikasi youtube seperti cocomelon, katuri dan lain-lain. Selain itu terkadang anak juga menggunakan gadget hanya untuk bermain game contohnya game masak masakan, balapan mobil dan motor ataupun game yang lainnya. Hal ini jika dibiarkan terus-menerus akan membuat anak menjadi terbiasa menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) yang menjelaskan bahwa pada tahun 2020 terdapat 3,9 miliar anak usia 3-6 tahun yang telah menggunakan gadget [13]. Padahal semestinya anak bisa menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain bersama teman sebayanya.

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada menyebutkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak dibatasi mulai dari anak usia kurang dari 1 tahun sampai 2 tahun anak tidak disarankan menggunakan gadget, anak usia 3-5 tahun diperbolehkan menggunakan gadget dengan batasan 1 jam dalam sehari [14].

Berdasarkan fakta dilapangan durasi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu rata-rata 3-4 jam dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih asik bermain gadget daripada bermain dengan temannya. Durasi penggunaan gadget yang terlalu lama akan mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak. Hal ini terjadi ketika anak terlalu fokus dengan gadget maka anak akan kurang berinteraksi sosial dengan orang disekitarnya, dan anak akan sangat marah jika gadget tersebut diambil oleh orang tua. Oleh karena itu para orang tua harus mendampingi anak pada saat bermain gadget, karena apabila anak tidak diperbolehkan bermain gadget maka anak akan rewel, menangis bahkan mengamuk, ledakan emosional ini sering dikatakan sebagai perilaku tantrum.

Hal ini bisa terjadi karena emosi yang tidak stabil yang akibat marah dan sedih yang berlebihan. Perilaku tantrum dapat ditandai dengan jeritan air mata, amarah, hentakan kaki ke tanah, berguling, mengamuk [15]. Kemudian, tantrum adalah wujud kemarahan anak yang biasanya terjadi ketika anak menunjukkan penolakan atau sikap negatif. Perilaku tantrum merupakan sikap alami anak dalam masa pertumbuhannya, dan bentuk cara anak dalam mengekspresikan perasaannya. Terkadang anak memperlihatkan kemarahannya dengan cara melempar barang dan berguling di lantai, maka itu akan sangat berbahaya dan dapat menyakiti diri sendiri maupun orang disekitar [16]. Pada dasarnya perilaku tantrum terjadi pada setiap anak usia dini hal ini dikarenakan termasuk dalam perkembangan kognitif, fisik motorik serta sosial emosional anak usia dini [17].

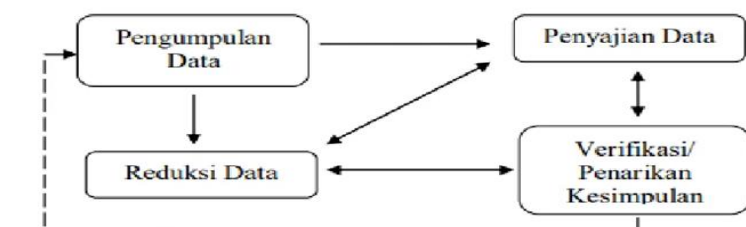
Perilaku tantrum pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu diantaranya tidak terpenuhinya keinginan anak dalam mendapatkan sesuatu, anak tidak mampu mengekspresikan perasaannya, pola asuh orang tua serta frustrasi yang disebabkan oleh penolakan yang diberikan oleh orang tua [18]. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Laliyah yang menjelaskan bahwa faktor penyebab anak mengalami tantrum meliputi faktor fisiologis seperti rasa lelah, lapar atau sakit. Sedangkan, faktor psikologis seperti anak mengalami kegagalan, dan orangtua yang terlalu menuntut anak sesuai harapan orang tua [19]. Serta adanya faktor orangtua dalam pola asuh dan komunikasi dan faktor lingkungan pertumbuhan jiwa sosial anak dilingkungan luar rumah. Salah satu faktor anak sering mengalami tantrum yaitu pembatasan durasi bermain gadget yang dilakukan oleh orang tua. Hal ini anak akan merasa sangat marah dan kesal, sehingga anak akan menangis, mengamuk atau bahkan merusak barang di sekitarnya. Biasanya perilaku tantrum pada anak terjadi dalam sehari sekali dengan rata-rata durasi 2-3 menit. Sehingga semakin lama durasi tantrum pada anak, maka akan mengakibatkan anak kelelahan [20].

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 25 April 2026 dengan melakukan observasi terhadap anak usia 4-5 tahun di Desa Trirejo, Kec. Loano yang bermain gadget lebih dari 2 jam dalam sehari, hasil yang didapatkan menjelaskan anak akan menunjukkan perilaku tantrum apabila keinginan untuk bermain gadget dibatasi, anak-anak akan berperilaku mengamuk, menangis, rewel, melempar barang serta berguling-guling di tanah. Hal ini dikarenakan anak sudah terlalu asik bermain gadget dan lupa waktu. Peneliti juga melakukan sesi wawancara terhadap orang tua dari

anak tersebut pada tanggal 4 mei. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa anak akan tantrum jika tidak terpenuhi keinginannya dalam bermain gadget Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta mendeskripsikan perilaku tantrum pada anak usia 4-5 tahun akibat bermain gadget lebih dari 2 jam.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain studi kasus pada anak usia 4-5 tahun yang bermain gadget lebih dari 2 jam. Subjek penelitian terdiri dari anak usia 4-5 tahun sebanyak 2 orang dan orang tua sebanyak 2 orang. Penelitian ini dilakukan lingkungan Desa Trirejo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Pada observasi yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun peneliti mengamati perilaku anak sebelum dan sesudah bermain gadget, selain itu peneliti juga melakukan sesi wawancara terhadap orang tua anak dengan memberikan beberapa pertanyaan. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan mulai dari tanggal 25 April – 30 Mei 2026 Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analisa data interaktif yang meliputi tahapan; pertama reduksi data yaitu proses pemilihan, merangkum, atai menyederhanakan informasi yang diperoleh dan dicatat sebagai data pendukung dalam penelitian; kedua, penyajian data yaitu proses penyusunan informasi yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat serta bagan; ketiga, penarikan kesimpulan yaitu langkah terakhir dalam Analisis data yang didapatkan dari lokasi penelitian.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Menurut Huberman dan Millies

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Desa Trirejo, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo, peneliti menemukan beberapa informasi mengenai perilaku tantrum pada anak usia 4-5 tahun terhadap bermain gadget lebih dari 2 jam dalam sehari. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap anak yang sering bermain gadget dengan durasi waktu yang sangat lama serta mengamati perilaku tantrum pada anak usia 4-5 tahun tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti melibatkan 2 anak sebagai subjek penelitian yaitu anak berinisial “B (4 tahun) “ dan anak berinisial “ A (5 tahun) serta 2 orang tua. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi mengenai perilaku tantrum pada anak usia 4-5 tahun terhadap bermain gadget lebih dari 2 jam.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada anak berusia 4-5 tahun, menunjukkan bahwa anak sangat terbiasa dalam menggunakan gadget sejak dini. Pada observasi ini, peneliti menemukan informasi bahwa anak mengalami ketergantungan dalam bermain gadget. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari yang menyebabkan anak sulit dalam berinteraksi dengan lingkungan dan berperilaku tantrum. Dari hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun sangat tidak terkontrol, dimana anak-anak bermain gadget selama 3-4 jam dalam sehari. Dan jika dibiarkan terus-menerus maka anak akan sangat ketergantungan terhadap gadget. Temuan ini didukung oleh studi Annisa yang menemukan bahwa penggunaan gadget berlebihan pada anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dimana anak akan menjadi pribadi yang pendiam dan dari informasi yang didapatkan para orang tua juga memperbolehkan anak bermain gadget [21]. Orang tua memberikan gadget pada anak supaya anak dapat diam dan tenang ketika ditinggal melakukan pekerjaan dirumah. Dengan seiring berjalannya waktu, penggunaan gadget pada anak juga menyebabkan anak mulai terbiasa dalam bermain gadget dan anak mulai kecanduan bermain gadget.

Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak juga harus dalam pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Penggunaan gadget yang terlalu lama juga menyebabkan anak menjadi kurang berinteraksi dan cenderung asyik dengan gadgetnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa anak lebih sering menghabiskan waktu bermain mereka dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Padahal pada usia 4-5 tahun seharusnya mereka lebih sering bermain permainan tradisional seperti congklak berada di tahap mengeksplorasi lingkungan serta berinteraksi sosial. Tetapi dengan adanya gadget mereka cenderung fokus bermain dengan gadgetnya. Sehingga para orang tua juga harus tegas dalam memberikan batasan menggunakan gadget pada anak. Temuan ini didukung oleh studi Adwiah yang menemukan bahwa pembatasan waktu 1 jam dalam sehari dalam menggunakan gadget pada anak diharapkan dapat mengurangi resiko kecanduan anak terhadap gadget [22].

Upaya yang dilakukan orang tua dalam memberikan batasan waktu tersebut disebabkan karena anak yang terlalu sering bermain gadget dan mengabaikan kewajiban belajarnya. Dari data yang diperoleh dalam wawancara terhadap salah satu orang tua dari anak "B" menjelaskan bahwa *"saya memberikan anak saya gadget sekitar 3 kali dalam seminggu dan dengan durasi waktu selama 1 jam dalam sehari, tetapi anak saya akan menangis dan berteriak jika tidak diberikan gadget padahal belum waktunya bermain"*. Hal ini juga dijelaskan oleh orang tua dari anak "A" yang menjelaskan bahwa *"saya memperbolehkan anak saya bermain gadget 4 kali dalam seminggu dengan lama waktu bermain 2 jam dalam sehari. Tapi anak saya akan langsung rewel dan berteriak jika dilarang bermain gadget, padahal itu sudah lewat dari waktu bermainnya"*.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Nugroho yang menjelaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan bermain gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya boleh bermain 1 jam dalam sehari [23]. Batasan waktu yang diberikan oleh orang tua 1 jam sehari dan 3-4 kali dalam seminggu. Tetapi pada kenyataannya banyak sekali anak

yang melanggar batasan waktu yang telah dibuat oleh orang tua. Anak-anak akan mencari alasan untuk dipinjamkan gadget, sehingga mereka dapat bermain gadget sepuasnya. Batasan waktu yang diberikan orang tua bertujuan agar anak tidak terlalu fokus terhadap gadget. Penelitian ini didukung oleh studi Septriani yang menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak yang lebih dari 2 jam dalam sehari bisa mempengaruhi perkembangan anak [24]. Sehingga orang tua harus memperhatikan batasan pemakaian gadget pada anak.

Selain pembatasan waktu yang ditetapkan oleh orang tua, durasi waktu lamanya anak bermain gadget juga harus diperhatikan. Mengingat anak-anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari hanya untuk bermain gadget [25]. Dari data yang diperoleh melalui wawancara orang tua, menjelaskan bahwa anak-anak akan sangat menjadi pendiam jika sudah bermain gadget. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak-anak usia 4-5 tahun dapat menghabiskan waktu selama 3-4 jam dalam sehari untuk bermain gadget. Padahal orang tua sudah memberikan batasan durasi bermain selama 1 jam. Tetapi banyak anak yang melanggar batasan tersebut, dengan mencari alasan dan bersikap tantrum agar diperbolehkan bermain gadget lebih lama. Oleh karena itu orang tua harus tegas dalam memberikan batasan durasi pemakaian gadget kepada anak, agar dapat meminimalisir ketergantungan gadget pada anak.

Dari data yang diperoleh melalui wawancara dengan orang tua, anak akan menarik dirinya jauh dari keramaian dan menyendiri dengan bermain gadget. Hal ini karena gadget memiliki fitur dan aplikasi yang dapat menarik perhatian anak untuk bermain gadget. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Jannah yang menjelaskan bahwa fitur dan aplikasi yang ditawarkan oleh gadget dapat menghilangkan rasa bosan anak dan sayang untuk diabaikan [26]. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak juga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak. Ketika anak terbiasa bermain gadget dengan durasi yang lama, akan membuat anak menjadi ketergantungan atau kecanduan terhadap gadget, dalam temuan ini sejalan dengan penelitian dari Juita yang mengungkapkan bahwa anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget dengan durasi yang sangat lama akan berdampak interaksi sosial dan komunikasi yang tidak berjalan serta kecanduan gadget [27]. Padahal penggunaan gadget pada anak awalnya hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi seiring berjalannya waktu anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game ataupun menonton animasi. Dalam hal ini orang tua harus pandai dalam memilih tontonan apa yang dapat dilihat oleh anak sesuai dengan usianya. Namun orang tua juga harus tetap memantau dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

**Perilaku Tantrum Pada Anak Akibat Penggunaan Gadget.** Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak juga mempengaruhi pola perilaku anak, hal ini terjadi ketika keinginan anak tidak terpenuhi oleh orang tua. maka anak akan meluapkan emosinya dengan rewel, menangis, marah-marah, serta berteriak. Ledakan emosi yang ditunjukkan oleh anak sering disebut sebagai perilaku tantrum [16]. Berdasarkan hasil observasi pada anak usia 4-5 tahun yang bermain gadget selama 3-4 jam dalam sehari akan menunjukkan perilaku tantrum ketika orang tua tidak memberikan izin untuk bermain

gadget. Hal ini terlihat ketika orang tua melarang untuk bermain gadget, serta menegur untuk berhenti bermain gadget karena terlalu lama, maka anak akan langsung marah-marah, berteriak serta menangis, bahkan bisa sampai melempar barang yang ada disekitarnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Fitri yang menjelaskan bahwa tantrum bisa terjadi pada anak karena merasa diabaikan oleh orang tua, keinginan anak yang tidak terpenuhi, sehingga anak merasa tidak puas terhadap respon dari orang tua [28]. berdasarkan hasil dari wawancara para orang tua, seperti orang tua anak "B" mengatakan bahwa " Anak saya itu kalau sudah main gadget pasti lupa waktu. Makanya saya sering sekali saya melarang untuk bermain gadget. Tetapi responnya malah marah-marah, menangis, bahkan sampai memukul saya."

Selain itu orang tua dari anak "A" juga mengatakan bahwa " *Anak saya kalau dirumah pasti sering sekali main gadget, dan itu pasti lama sekali sampai saya tegus buat berhenti main gadget dan saya langsung ambil gadgetnya, tapi responnya malah menangis histeris dan melempar barang yg ada disekitarnya*". Ledakan emosi yang diperlihatkan oleh anak merupakan bentuk protes dari penolakan Tantrum pada anak merupakan hal yang sangat wajar, dan terjadi pada masa pertumbuhan. Hal ini karena anak belum bisa mengekspresikan perasaannya, sehingga hanya bisa menangis, berteriak dan marah-marah. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Septriani yang menjelaskan bahwa tantrum merupakan cara anak dalam mengekspresikan perasaannya emosi yang meledak-ledak dan tidak terkontrol sehingga anak mengekspresikannya dengan cara menangis, berteriak, melempar barang, menghentakan kaki serta marah-marah [24]. Berdasarkan hasil dari observasi terhadap anak usia 4- 5 tahun, bahwa mereka sering sekali bermain gadget dan jarang bermain dengan temannya. Hal ini terlihat banyak sekali anak yang lebih memilih bermain gadget hingga berjam-jam daripada bermain dengan temannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Fauziyah yang menjelaskan bahwa gadget memberikan pengaruh kepada anak, dimana anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain akibat terlalu fokus terhadap gadget [3]. Sehingga, penyebab dari anak yang berperilaku tantrum yaitu karena penggunaan gadget yang berlebihan dan anak susah lepas dari gadget, sehingga anak akan berperilaku tantrum antara lain rewel, marah-marah, menangis, memukul serta melempar barang yang ada disekitarnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap penggunaan gadget pada anak usia 4-5 selama 3-4 jam dalam sehari dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak melebihi batasan waktu ideal. Penggunaan gadget pada anak yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan terhadap gadget. Anak-anak mulai terbiasa menggunakan gadget dan jika mereka tidak diberikan gadget, maka anak-anak akan menunjukkan perilaku tantrum. Perilaku tantrum yang muncul pada anak disebabkan oleh batasan waktu bermain gadget yang diberikan oleh orang tua. Adapun jenis perilaku tantrum yang muncul antara lain menangis histeris, berteriak, memukul, rewel, marah-marah dan melempar barang yang ada disekitarnya. Dengan demikian, diperlukan pendampingan

oleh orang tua guna memberikan pemahaman dan disiplin positif untuk mengurangi perilaku tantrum yang berpotensi menjadi perilaku ketergantungan gadget.

## PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada anak-anak dan orang tua anak yang telah membantu proses penelitian dan berkontribusi sebagai informan dalam penelitian penulis.

## REFERENSI

- [1] A. P. Afdalia dan I. Gani, "Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini," *Al-Irsyad Al -Nafs J. Bimbing. Penyul. Islam*, vol. 10, no. 1, hal. 87–96, 2023, doi: 10.24252/al-irsyad%20al-nafs.v10i1.41022.
- [2] Y. Sugiarti dan H. Andyanto, "Pembatasan Penggunaan Gadget terhadap Anak Dibawah Umur oleh Orang Tua," *J. Jendela Huk.*, vol. 9, no. 1, hal. 81–92, Jul 2022, doi: 10.24929/fh.v9i1.2051.
- [3] S. Mil dan S. Shanzivani, "Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 2, hal. 203–217, Agu 2023, doi: 10.26877/paudia.v12i2.15867.
- [4] N. M. Itsna dan R. Rofi'ah, "Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini," *Ummul Qura J. Inst. Pesantren Sunan Drajat Lamongan*, vol. 16, no. 1, hal. 60–70, Apr 2021, doi: 10.55352/uq.v16i1.380.
- [5] P. Y. Retmayanti, I. M. G. Anadhi, dan I. B. K. S. Putra, "Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3291–3300, Jun 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4552.
- [6] A. Iftaqul Janah dan R. Diana, "Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 6, no. 1, hal. 21–28, Mar 2023, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365.
- [7] N. L. D. Ekaningtyas dan I. M. A. Yasa, "Internalization of Religious Values in Early Childhood," *J. Syntax Transform.*, vol. 3, no. 12, hal. 1608–1614, Des 2022, doi: 10.46799/jst.v3i12.656.
- [8] I. S. Siregar, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip," *J. TILA ( Tarb. Islam. Lil Athfaal )*, vol. 2, no. 1, hal. 140–153, Jun 2022, doi: 10.56874/tila.v2i1.757.
- [9] A. Mujib, "Sosialisai Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Tanpa Pengawasan Orang Tua," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–7, 2023, doi: 10.47902/adzkiya.v1i1.4.
- [10] Z. Sartika, E. Ginting, C. Puspitasari, dan F. Anggraini, "Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Unes J. Sci. Res.*, vol. 8, no. 1, hal. 22–31, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/article/view/362>
- [11] K. N. Fadillah dan H. Wulandari, "Dampak Perilaku Tantrum Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 2, hal. 3940–3952, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6754>
- [12] Dinda Berliana, Laily Rosidah, dan Tri Sayekti, "Pengaruh Penggunaan Gadget

- Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 23–37, Feb 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i1.5065.
- [13] U. Y. Fatah dan A. Turahma, “Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah,” *CARING J. Keperawatan Al-Ikhlas*, vol. 51, no. 1, hal. 51–59, 2025, doi: 10.70800/jckk.v2i1.141.
- [14] I. Magdalena, A. Insyirah, N. A. Putri, dan S. B. Rahma, “Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang,” *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, hal. 166–177, 2021, doi: 10.36088/nusantara.v3i2.1238.
- [15] S. Khairanti dan R. Rustam, “Upaya Guru dalam Menangani Perilaku Tantrum Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Nurul Ilmi,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 3, hal. 47577–47584, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23096>
- [16] A. Agustini, H. Hijriani, W. Kurniawan, W. F. Sofyan, dan I. Khoerunisa, “Edukasi Orang Tua Toddler: Bijak Menggunakan Gadget, Cegah Temper Tantrum Sejak Dini,” *J. Pengabd. Masy. Bangsa*, vol. 3, no. 9, hal. 4503–4509, Nov 2025, doi: 10.59837/jpmba.v3i9.3294.
- [17] L. Kurniawati dan A. A. Utama, “Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini di TK ABA Sumbawa,” *JUPE J. Pendidik. Mandala*, vol. 8, no. 2, hal. 374–378, Jun 2023, doi: 10.58258/jupe.v8i2.5311.
- [18] A. A. Putri, “Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak di TK Bunda Dharmasraya,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 10, 2021, doi: 10.47492/jip.v1i10.397.
- [19] H. W. Lailiyah, Z. Nisa, dan N. L. Nisfa, “Pengaruh Temper Tantrum terhadap Perubahan Perilaku dan Psikis pada Anak Usia Dini,” *JURALIANSI J. Lingkup Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 61–69, Mei 2023, doi: 10.35897/juraliansi.v4i1.849.
- [20] B. F. Yustanta, “Penggunaan Gadget dengan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia 4-6 Tahun,” in *Proceedings of the National Health Scientific Publication Seminar*, 2024, vol. 3, no. 4, hal. 1312–1320. [Daring]. Tersedia pada: <http://spikesnas.khkediri.ac.id/SPIKESNas/index.php/MOO/article/view/281>
- [21] N. Annisa, N. Padilah, R. Rulita, dan R. Yuniar, “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 9, hal. 837–849, Sep 2022, doi: 10.36418/japendi.v3i9.1159.
- [22] A. R. Adwiah dan R. R. Diana, “Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 2463–2473, Mei 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
- [23] R. Nugroho, I. K. A. J. Artha, W. Nusantara, A. D. Cahyani, dan M. Y. P. Patrama, “Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, hal. 5425–5436, Agu 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- [24] E. Septriani, K. Imron, dan L. Oktamarina, “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu),” *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 5, hal. 1425–1431, Mei 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i5.587.
- [25] A. S. Hidayatullah, K. H. Najib, A. D. Nugroho, R. E. Sari, N. S. Putri, dan S. Karjono, “Penerapan Aplikasi Google Family Link sebagai Strategi Keluarga dalam Menghadapi Candu Gadget pada Anak,” *Soc. J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 4, no. 1, hal. 71–80, Okt 2023, doi: 10.37802/society.v4i1.391.
- [26] M. Jannah, M. F. Irdha, M. M. F. Rambe, dan T. C. S. Az-Zahra, “Dampak Penggunaan

- Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja,” *Mutiara J. Penelit. dan Karya Ilm.*, vol. 2, no. 1, hal. 93–106, Des 2023, doi: 10.59059/mutiara.v2i1.861.
- [27] K. A. Juita dan W. Vitaloka, “Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini,” *Kumara Cendekia*, vol. 13, no. 3, hal. 323, Jul 2025, doi: 10.20961/kc.v13i2.101106.
- [28] R. Fitri, C. Oktaviyana, dan D. Sartika, “Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Tantrum pada Anak di TK Putra I Keutapang Aceh Besar,” *J. Kesehat. Tambusai*, vol. 6, no. 3, hal. 11243–11253, Sep 2025, doi: 10.31004/jkt.v6i3.49202.