

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada era digital saat ini berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya berbagai perangkat teknologi yang semakin canggih, praktis, dan mudah diakses oleh semua kalangan. Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki berbagai fungsi, seperti sarana komunikasi, hiburan, informasi, dan pembelajaran (Radiansyah, 2018). Pada awalnya, *gadget* lebih banyak digunakan oleh orang dewasa untuk menunjang aktivitas kerja dan komunikasi. Namun, seiring waktu, penggunaan *gadget* mulai merambah ke berbagai kelompok usia, termasuk anak usia prasekolah. Anak usia prasekolah (3-6) tahun merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, karena berada pada tahap perkembangan awal yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Penggunaan *gadget* yang semakin masif pada anak usia prasekolah menimbulkan berbagai kekhawatiran, terutama jika tidak disertai dengan pengawasan dan pembatasan yang tepat dari orang tua. Anak yang terlalu sering terpapar *gadget* berisiko mengalami hambatan dalam perkembangan sosial dan emosionalnya.

Salah satu dampak yang sering muncul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia prasekolah adalah perilaku *tantrum*. *Tantrum* merupakan bentuk luapan emosi yang berlebihan, seperti menangis keras, berteriak, marah, menendang, memukul, atau melempar benda ketika anak menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya (Yustanta, 2024). Perilaku ini umumnya muncul

karena anak belum memiliki kemampuan regulasi emosi yang matang dan belum mampu mengekspresikan perasaannya secara verbal dengan baik (Nurfadilah, 2021). Durasi penggunaan *gadget* menjadi salah satu faktor penting yang berhubungan dengan munculnya perilaku *tantrum*. Anak yang terbiasa mendapatkan stimulasi instan dari *gadget* cenderung menjadi kurang sabar dan mudah frustrasi ketika dihadapkan pada situasi nyata yang tidak sesuai dengan keinginannya. Ketika penggunaan *gadget* dibatasi atau dihentikan, anak sering menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan sebagai bentuk penolakan atau ketidaknyamanan. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2023) menunjukkan bahwa anak yang terpapar *gadget* lebih dari 20 menit memiliki risiko *tantrum* sebesar 65,1%. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia prasekolah sebagai dasar dalam upaya pencegahan dan penanganan yang tepat.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan meluasnya akses internet. Laporan *We Are Social* (2025) mencatat bahwa jumlah pengguna *gadget* di dunia telah mencapai 5,56 miliar orang dari total populasi global sebesar 8,2 miliar jiwa. Kondisi ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan anak. Namun, peningkatan penggunaan *gadget* ini tidak selalu diimbangi dengan kesadaran akan dampaknya terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan pedoman terkait penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. WHO merekomendasikan agar anak di bawah usia satu tahun tidak terpapar layar sama sekali, kecuali untuk keperluan komunikasi seperti video call.

Anak usia 3–5 tahun disarankan tidak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari dengan pendampingan orang dewasa (WHO, 2019). Pedoman ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Namun, kondisi di Indonesia menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Data Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur (2024) menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini telah menggunakan *gadget*, bahkan 5,88% di bawah usia satu tahun sudah terpapar *gadget*. Selain itu, data BPS (2023) mencatat bahwa di Kabupaten Ponorogo sebanyak 83,48% anak usia dini telah menggunakan ponsel. Observasi awal yang dilakukan di TK Al Istiqomah Mangkujayan menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari sebesar 71,4% dan menunjukkan respon emosional menangis, merengek ketika *gadget* tidak diberikan sebesar 54,5 %. Fenomena ini menunjukkan adanya potensi hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia prasekolah.

Mengatasi perilaku *tantrum* akibat penggunaan *gadget* berlebihan memerlukan peran aktif dan kesadaran penuh dari orang tua. Orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas mengenai durasi penggunaan *gadget*, yaitu tidak lebih dari satu jam per hari sesuai dengan usia anak. Selain itu, penggunaan *gadget* sebaiknya selalu disertai dengan pendampingan agar orang tua dapat mengontrol konten yang diakses anak serta memastikan manfaat edukatif dari penggunaan tersebut. Ketegasan dan konsistensi orang tua dalam menerapkan aturan sangat penting agar anak tidak belajar menggunakan *tantrum* sebagai alat untuk mendapatkan keinginannya. Ketika anak mengalami *tantrum*, orang tua diharapkan tetap tenang, tidak memarahi, dan tidak langsung memenuhi keinginan anak. Biarkan anak mengekspresikan emosinya, kemudian ajak anak berbicara dengan lembut setelah emosinya mereda. Orang tua juga dapat mengalihkan perhatian anak pada aktivitas positif lain, seperti bermain di

luar ruangan, menggambar, membaca buku cerita, atau melakukan aktivitas fisik ringan. Pendekatan yang penuh kasih sayang namun tetap tegas akan membantu anak belajar mengelola emosi secara sehat dan mengurangi ketergantungan terhadap *gadget* (Saputri & Puspitasari, 2022).

Sebagai umat Islam, orang tua memiliki kewajiban untuk menjaga dan menunaikan amanah terhadap anak-anaknya. Amanah tersebut tidak hanya berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan fisik, tetapi juga mencakup tanggung jawab moral dan spiritual. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

Selain itu, Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya tanggung jawab orang tua melalui sabdanya: “Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap pemimpin akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang dipimpinnya.” (HR. al-Bukhari dan Muslim). Hadis ini mengingatkan bahwa orang tua bukan hanya bertugas memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk membimbing, mendidik, serta mengarahkan anak menuju kebaikan. Dalam konteks kehidupan modern, tanggung jawab tersebut mencakup pengawasan terhadap penggunaan *gadget* agar tidak mengganggu perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum*

pada anak usia prasekolah penting dilakukan sebagai dasar ilmiah untuk membantu orang tua dan pendidik dalam menerapkan pola pengasuhan yang tepat, seimbang, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu apakah ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia prasekolah di TK Al Istiqomah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis apakah ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia prasekolah di TK Al Istiqomah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK Al Istiqomah Mangkujayan.
2. Mengidentifikasi perilaku *tantrum* pada anak prasekolah di TK Al Istiqomah Mangkujayan.
3. Menganalisis hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* di TK Al Istiqomah Mangkujayan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan tambahan ilmu kepada orang tua yang memiliki anak usia prasekolah, tenaga kesehatan, mahasiswa, dan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan pengetahuan

khususnya tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia prasekolah di TK Al Istiqomah Mangkujayan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi lokasi penelitian

- 1) Mendorong kerja sama antara guru dan orang tua dalam membentuk kebiasaan penggunaan *gadget* yang lebih sehat dan seimbang untuk anak.
- 2) Menjadi dasar untuk menyusun program kegiatan yang dapat membantu anak mengelola emosi, mengurangi perilaku *tantrum*, dan meningkatkan interaksi sosial tanpa ketergantungan pada *gadget*.

2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua agar dapat memahami secara teoritis bagaimana durasi penggunaan *gadget* mempengaruhi 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 mempengaruhi kemampuan anak dalam mengelola emosi, sehingga mereka lebih sadar untuk mendukung perkembangan regulasi emosi anak melalui aktivitas lain yang lebih mendukung

3. Bagi tenaga kesehatan

Bagi tenaga kesehatan khususnya perawat diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang perkembangan anak terutama perkembangan emosional anak usia pra sekolah. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan program edukasi dan penyuluhan kepada orang

tua mengenai dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia prasekolah.

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 Perilaku sosial guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

5. Mahasiswa

Mahasiswa akan memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang perkembangan psikologis anak usia prasekolah, pengaruh *gadget* terhadap perilaku anak. Serta dapat dijadikan referensi untuk membuat tugas akhir kedepannya.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Setyarini et al. (2023)

Meneliti tentang dampak *screen time* terhadap potensi *tantrum* dan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif aonden yang berbeda.

2. Penelitian oleh Nurhasanah et al. (2023)

membahas hubungan komunikasi terapeutik orang tua dengan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* dengan variabel utama berupa pola komunikasi orang tua. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara komunikasi terapeutik orang tua dengan kejadian *temper tantrum*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah

pada variabel independen, di mana penelitian Nurhasanah berfokus pada faktor komunikasi orang tua, sedangkan penelitian ini fokus pada durasi penggunaan *gadget* sebagai faktor yang memengaruhi perilaku *tantrum*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yustanta (2024)

meneliti hubungan penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada anak usia 4–6 tahun menggunakan desain kohort retrospektif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Yustanta terletak pada jenis desain penelitian, di mana penelitian ini menggunakan desain analitik korelasional, serta perbedaan lokasi dan pendekatan pengukuran, karena penelitian ini secara khusus mengkaji durasi penggunaan *gadget*.

4. Penelitian oleh Apriani et al. (2022)

penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam per hari berdampak negatif terhadap emosi anak, seperti mudah marah, menangis, dan sulit diatur. Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian, di mana penelitian Apriani bersifat kualitatif dan deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis hubungan antar variabel secara statistik.