

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak pada masa awal kehidupannya sangat penting karena dapat membentuk karakter, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, serta perilaku yang akan dijalani anak di masa depan. Pada masa ini, anak mengalami masa emas (*golden age*) yang di tandai dengan berlangsungnya perkembangan yang cepat di berbagai aspek, yakni kognitif, emosional, sosial, dan motorik. Salah satu kemajuan penting pada masa ini adalah kemajuan dalam aspek sosial dan emosional, karena melalui kemajuan ini anak bisa mengenali dirinya sendiri, mengatur perasaannya, serta mampu membangun hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial dan emosional anak-anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan sekitar mereka, termasuk penggunaan teknologi *digital* dalam bentuk perangkat elektronik yang kini digunakan semakin sering dalam kehidupan sehari-hari. Masa era *digital* saat ini, lingkungan tumbuh dan berkembangnya anak mengalami perubahan besar karena semakin banyaknya penggunaan teknologi *digital*, terutama perangkat *gadget*, yang kini lebih gampang diakses oleh anak-anak usia dini. (Qomariah dkk., 2025).

Secara global, tren peningkatan waktu layar pada anak-anak usia 3 sampai 6 tahun menunjukkan angka yang membuat khawatir. *Gadget* sering dipakai sebagai hiburan pasif, seperti menonton video atau bermain *game*, serta sebagai cara menenangkan atau mengalihkan perhatian anak saat orang tua sibuk (Rismala dkk., 2024). Beberapa penelitian dari luar negeri menunjukkan bahwa memakai *gadget* terlalu banyak bisa mengganggu kemampuan anak dalam

mengatur perasaan mereka. Kondisi itu membuat isu penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini menjadi perhatian penting di tingkat global yang membutuhkan penelitian lebih lanjut (Irzalinda & Latifah, 2023).

World Health Organization tahun 2020 menyatakan bahwa paparan media *digital* yang berlebihan pada anak usia dini perlu dibatasi karena dapat berdampak pada perkembangan fungsi kognitif, pengaturan emosi, serta perilaku anak. Perkembangan teknologi *digital* dalam dua puluh tahun terakhir berdampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam merawat anak pada usia dini (World Health Organization, 2020). American Academy of Pediatrics tahun 2022 menjelaskan bahwa penggunaan media *digital* berlebihan pada anak dapat mengganggu regulasi emosi, sehingga anak lebih mudah frustrasi, sulit mengendalikan diri, dan bereaksi berlebihan, termasuk, marah, atau *tantrum* saat *gadget* dibatasi. Hal ini terjadi karena anak mendapatkan kepuasan instan dari rangsangan visual dan audio, sehingga kemampuan mereka untuk mengelola emosi melalui interaksi sosial alami menjadi berkurang (American Academy of Pediatrics, 2022). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kecanduan *gadget* diukur tidak hanya berdasarkan lama penggunaan, tetapi juga tingkat ketergantungan (rendah, sedang, atau tinggi), yang mencerminkan seberapa kuat anak tergantung pada *gadget* dan dampaknya terhadap perilaku emosional mereka.

Dalam konteks nasional, fenomena ini juga terlihat jelas pada anak-anak usia dini. Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 mengatakan bahwa sekitar 39,71% anak-anak di Indonesia yang masih dalam usia dini sudah menggunakan ponsel, sedangkan 35,57% dari mereka juga sudah terhubung ke internet, yang

menunjukkan bahwa anak-anak sudah mulai kecanduan *gadget* sejak usia yang sangat muda. Menurut data yang dibagikan dalam acara penyuluhan oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam per hari bisa membuat anak lebih rentan mengalami masalah perilaku emosional, seperti *tantrum*, agresif, dan kesulitan fokus. Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini tidak hanya memengaruhi kemampuan berpikir mereka, tetapi juga perkembangan sosial dan perasaan mereka, yang menjadi dasar dalam membentuk kepribadian di masa depan (IDAI, 2023).

Secara lokal, akses terhadap perangkat *digital* pada rumah tangga di Kota Denpasar juga menunjukkan peningkatan, sebagaimana tercantum dalam publikasi Badan Pusat Statistik Kota Denpasar dalam “Kota Denpasar Dalam Angka 2025”. Peningkatan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini semakin mudah terpapar penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak apabila tidak disertai dengan pengawasan yang tepat (Kota Denpasar, 2025).

Perilaku *tantrum* pada anak usia dini merupakan bentuk luapan emosi yang tidak terkontrol, yang ditandai dengan menangis, berteriak, serta perilaku agresif seperti melempar barang atau berguling di lantai. Kondisi ini umumnya muncul akibat rasa frustrasi yang tidak dapat diungkapkan dengan baik oleh anak. Salah satu faktor yang berperan dalam munculnya *tantrum* adalah pola asuh orang tua, terutama dalam hal pemberian batasan dan pengelolaan perilaku anak. Dalam konteks perkembangan saat ini, pola asuh juga berkaitan dengan

bagaimana orang tua memberikan akses dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak. Pemberian *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menjadi bagian dari pola asuh yang kurang tepat, sehingga berpotensi memperburuk kemampuan anak dalam mengontrol emosi. Hal ini menunjukkan bahwa selain faktor pola asuh, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga dapat menjadi faktor yang memicu munculnya perilaku *tantrum* pada anak usia dini (Somoyani & Rahyani, 2025).

Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia dini. Penelitian Trisno Putri dkk (2023) menemukan bahwa anak usia 1-5 tahun yang menggunakan *gadget* dalam durasi tinggi cenderung menunjukkan respons emosional seperti menangis atau perilaku agresif ketika akses *gadget* dibatasi. Sejalan dengan itu, Setyarini dkk (2023) melaporkan bahwa penggunaan layar yang berlebihan berhubungan dengan peningkatan kemungkinan munculnya *tantrum* serta gangguan perkembangan emosional pada anak usia dini. Penelitian lain oleh Wilianti dan Hasibuan (2024) juga menunjukkan bahwa semakin sering anak menggunakan *gadget*, semakin tinggi kemungkinan munculnya perilaku *tantrum* manipulatif ketika *gadget* tidak diberikan. Secara umum, temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berkaitan dengan meningkatnya risiko *tantrum*, meskipun sebagian besar penelitian masih berfokus pada durasi dan intensitas penggunaan layar.

Selain durasi penggunaannya, penting juga untuk menyoroti masalah kecanduan perangkat elektronik pada anak-anak usia dini. Kecanduan termasuk dalam jenis adiksi perilaku, yaitu kondisi di mana seseorang tergantung pada

suatu aktivitas. Karakteristiknya mencakup dorongan yang kuat untuk terus melakukan aktivitas tersebut, kesulitan mengendalikan diri, serta munculnya perasaan negatif seperti sedih atau marah ketika tidak bisa melakukannya lagi (Domoff dkk., 2021). Pada anak-anak usia dini, penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa membuat otak mereka merasa senang karena terus-menerus terpapar gambar dan suara yang menarik, sehingga anak-anak merasa senang secara cepat. Kondisi ini bisa menyebabkan kebutuhan untuk menggunakan *gadget* semakin bertambah seiring waktu (toleransi) dan kesulitan dalam mengendalikan hasrat untuk terus menggunakannya (Domoff dkk., 2021). Kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah tidak hanya terlihat dari waktu penggunaan yang lama, tetapi juga dari beberapa tanda perilaku tertentu. Penasaran terhadap *gadget* terlihat ketika anak terus-menerus memikirkan atau meminta untuk menggunakan *gadget*, serta lebih suka melakukan aktivitas yang menggunakan layar dibandingkan bermain dengan aktivitas lainnya (Hawi dkk., 2019). Gejala putus (*withdrawal*) muncul ketika anak merasa tidak nyaman dan menunjukkan perasaan seperti marah, menangis, atau berteriak ketika penggunaan dihentikan (Radesky dkk., 2023). Selain itu, kecanduan bisa memengaruhi kegiatan sehari-hari, seperti mengurangi interaksi dengan orang lain, menurunnya semangat bermain secara fisik, serta mengganggu rutinitas tidur. Tingkat kecanduan perangkat elektronik menunjukkan seberapa parah gejala tersebut, dan dalam penelitian ini, tingkat kecanduan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ringan, sedang, dan berat (Domoff dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 12 orang tua murid di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana, ditemukan gambaran mengenai cara

penggunaan *gadget* dan bagaimana orang tua mengambil keputusan terkait perilaku anak mereka. Dari segi lama penggunaan, sebagian besar anak menggunakan *gadget* sekitar 1-3 jam setiap hari, dan ada juga anak yang menggunakan lebih dari 4 jam per hari. Penggunaan paling banyak terjadi di siang hari dan sore hari, setelah pulang sekolah. Anak-anak umumnya lebih sering menonton *YouTube* atau *TikTok* serta bermain *game*, sedangkan penggunaan aplikasi untuk belajar terbatas. Beberapa orang tua mengatakan bahwa anak-anak lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-teman sebaya. Selain itu, ada anak yang sulit untuk mengalihkan perhatiannya saat sedang menggunakan *gadget*, serta sudah terbiasa memegang *gadget* saat makan atau sebelum tidur. Ketika penggunaan *gadget* dibatasi atau dihentikan, banyak orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menunjukkan perasaan seperti menangis, marah, atau berperilaku agresif. Bahkan, beberapa anak dilaporkan marah-marah karena pembatasan penggunaan *gadget* hingga 1 hingga 5 kali dalam sebulan. Temuan tersebut menunjukkan adanya tanda-tanda bahwa tidak hanya waktu penggunaan *gadget* yang lama, tetapi juga ada pola ketergantungan yang ditunjukkan dengan kesulitan mengendalikan penggunaan *gadget* dan munculnya perasaan emosional ketika penggunaan *gadget* dihentikan. Kondisi ini menyebabkan anak-anak usia dini memiliki kecanduan terhadap perangkat elektronik, sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih rapi untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* secara berdasarkan kuantitatif.

Melihat penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia dini semakin meningkat baik di tingkat global maupun lokal, serta ditemukan adanya tanda-tanda reaksi

emosional dan perilaku *tantrum* akibat pembatasan penggunaan *gadget* dalam studi awal, maka penelitian ini perlu dilakukan. Usia 4-6 tahun adalah masa yang penting bagi perkembangan kemampuan mengelola perasaan dan mengendalikan diri anak. Jika kebergantungan pada *gadget* tidak dideteksi secara dini, hal ini bisa menyebabkan pengaruh negatif terhadap emosi dan cara berperilaku anak dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih rinci untuk memahami hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak-anak usia dini.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya memperhatikan lama dan seberapa sering *gadget* digunakan, tetapi juga mengukur tingkat ketergantungan berdasarkan indikator-indikator perilaku adiksi yang dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ringan, sedang, dan berat. Selain itu, penelitian ini melibatkan anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih sesuai dengan konteks lokal. Pendekatan kuantitatif ini diharapkan bisa memberikan bukti nyata mengenai hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak-anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Perilaku *Tantrum* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka, dapat dirumuskan masalah penelitian ini: Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat.

### **2. Tujuan khusus**

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat tahun 2026.
- b. Mengidentifikasi perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat tahun 2026.
- c. Menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat secara kuantitatif tahun 2026.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini dan psikologi perkembangan, khususnya mengenai hubungan antara kecanduan *gadget* dan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian empiris terkait adiksi perilaku dan regulasi emosi anak usia dini serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi orang tua, sebagai bahan pertimbangan dalam mengatur dan membatasi penggunaan *gadget* anak secara lebih terarah guna mencegah munculnya perilaku *tantrum* dan gangguan regulasi emosi.
- b. Bagi pendidik dan lembaga PAUD, sebagai dasar dalam menyusun strategi pengawasan serta edukasi penggunaan *gadget* yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.
- c. Bagi tenaga kesehatan, sebagai informasi pendukung dalam penyusunan program promotif dan preventif terkait literasi *digital* keluarga serta pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi dalam pengembangan penelitian yang berkaitan dengan kecanduan *gadget*, regulasi emosi, dan perilaku anak usia dini.