

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana yang berlokasi di Kecamatan Denpasar Barat. Lembaga pendidikan ini merupakan salah satu institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia prasekolah dengan rentang usia 4-6 tahun. TK Widya Santhi Buana memiliki lingkungan belajar yang kondusif serta jumlah peserta didik yang cukup representatif untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian terkait perkembangan perilaku anak.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026 setelah peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah. Proses pengambilan data dilakukan secara langsung kepada responden, yaitu orang tua atau wali dari anak usia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria inklusi penelitian. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 45 orang.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner *Digital Addiction Scale for Children* untuk mengukur tingkat kecanduan *gadget* dan kuesioner *Rating Scale Perilaku Emosi Marah dan Temper Tantrum* untuk mengukur perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun.

##### 2. Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, dan usia. Pada tabel berikut ini dapat menggambarkan karakteristik respondennya.

a. Karakteristik Anak

**Tabel 6**  
**Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat**

No.	Karakteristik	Kategori	<i>f</i>	%
1.	Jenis Kelamin	Laki-laki	23	51,1
		Perempuan	22	48,9
2.	Usia	4 tahun	6	13,3
		5 tahun	9	20,0
		6 tahun	30	66,7

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Berdasarkan pada tabel 6 di atas, mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (51,1%) dan berada pada usia 6 tahun (66,7%), yang termasuk dalam kategori usia prasekolah akhir.

b. Karakteristik Orang Tua

**Tabel 7**  
**Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Usia, Pendidikan, dan Pekerjaan di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat**

No.	Karakteristik	Kategori	<i>f</i>	%
1.	Usia	≤ 35 tahun	30	66,7
		> 35 tahun	15	33,3
2.	Pendidikan	Rendah (SMP)	5	11,1
		Menengah (SMA)	20	44,4
		Tinggi (Diploma/S1)	20	44,4
3.	Pekerjaan	Tidak Bekerja	9	20,0
		Bekerja	36	80,0

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 7 di atas, mayoritas orang tua berada pada usia ≤ 35 tahun (66,7%), dengan tingkat pendidikan menengah dan tinggi masing-masing sebesar 44,4%, serta sebagian besar berstatus bekerja (80,0%).

### 3. Analisis Univariat

#### a. Tingkat Kecanduan *Gadget*

**Tabel 8**  
**Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat**

No	Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	<i>f</i>	%
1.	Rendah	13	28,9
2.	Sedang	22	48,9
3.	Tinggi	10	22,2
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 8 di atas, mayoritas responden berada pada kategori kecanduan *gadget* sedang (48,9%), yang mengindikasikan penggunaan *gadget* pada anak sudah cukup tinggi.

#### b. Perilaku *Tantrum*

**Tabel 9**  
**Distribusi Frekuensi Perilaku *Tantrum* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat**

No	Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	<i>f</i>	%
1.	Tidak <i>Tantrum</i>	24	53,3
2.	<i>Tantrum</i> Ringan	11	24,4
3.	<i>Tantrum</i> Berat	10	22,2
<b>Total</b>		<b>45</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 9 di atas, mayoritas responden tidak mengalami perilaku *tantrum* (53,3%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki kondisi emosional yang relatif stabil.

### 4. Analisis Bivariat

Untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat, maka dilakukan analisis data

secara statistik dengan menggunakan uji *Spearman Rank*, yang bertujuan untuk mengukur kekuatan serta arah hubungan antara kedua variabel penelitian.

**Tabel 10**  
**Distribusi Frekuensi Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Perilaku *Tantrum* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat**

Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	Perilaku <i>Tantrum</i>						Total	<i>p-value</i>	
	Tidak <i>Tantrum</i>		<i>Tantrum Ringan</i>		<i>Tantrum Berat</i>				
	N	(%)	N	(%)	N	(%)			
<b>Rendah</b>	13	28,9	0	0,0	0	0,0	13	28,9	0,001
<b>Sedang</b>	10	22,2	7	15,6	5	11,1	22	48,9	
<b>Tinggi</b>	1	2,2	4	8,9	5	11,1	10	22,2	
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>53,3</b>	<b>11</b>	<b>24,4</b>	<b>10</b>	<b>22,2</b>	<b>45</b>	<b>100,0</b>	

Berdasarkan tabel 10 di atas, terlihat bahwa pada kelompok anak dengan tingkat kecanduan gadget rendah, seluruh responden tidak menunjukkan perilaku tantrum (28,9%). Pada kelompok kecanduan gadget sedang, sebagian besar responden tidak mengalami tantrum (22,2%), namun mulai ditemukan perilaku tantrum ringan (15,6%) dan tantrum berat (11,1%). Sementara itu, pada kelompok kecanduan gadget tinggi, sebagian besar responden mengalami tantrum, baik dalam kategori berat (11,1%) maupun ringan (8,9%), dan hanya sebagian kecil yang tidak mengalami tantrum (2,2%).

Secara statistik, hasil uji *Spearman Rank* menunjukkan nilai  $p: 0,001$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan perilaku tantrum pada anak usia 4–6 tahun. Selain itu, nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,641 menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara kedua variabel termasuk dalam kategori kuat dan bersifat positif.

Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget, maka semakin meningkat kecenderungan dan tingkat keparahan perilaku tantrum pada anak. Hubungan yang bersifat positif ini menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan gadget yang berlebihan dapat berkontribusi terhadap menurunnya kemampuan regulasi emosi anak, sehingga anak lebih rentan menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan ketika menghadapi pembatasan atau frustrasi.

## **B. Pembahasan**

### **1. Karakteristik responden**

#### **a. Karakteristik anak**

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik anak menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki dibandingkan perempuan. Temuan ini menunjukkan adanya dominasi jumlah anak laki-laki dalam penelitian, yang secara tidak langsung dapat memengaruhi pola perilaku yang diamati. Secara teoritis, anak laki-laki cenderung memiliki tingkat aktivitas yang lebih tinggi, bersifat lebih eksploratif, serta menunjukkan kecenderungan perilaku yang lebih impulsif dibandingkan anak perempuan. Selain itu, perkembangan kemampuan regulasi emosi pada anak laki-laki umumnya berlangsung lebih lambat, sehingga mereka lebih rentan mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Kondisi tersebut membuat anak laki-laki lebih sering mengekspresikan emosi secara langsung, seperti marah, menangis, atau berteriak, terutama ketika keinginannya tidak terpenuhi. Dalam penelitian ini, hal tersebut dapat berkaitan

dengan munculnya perilaku *tantrum*, khususnya saat anak menghadapi pembatasan, termasuk dalam penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, jumlah anak laki-laki yang lebih banyak dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil penelitian.

Selain berdasarkan jenis kelamin, karakteristik anak juga dilihat dari aspek usia, di mana mayoritas responden berada pada usia 6 tahun. Usia ini merupakan tahap akhir dari periode anak usia dini, yang memiliki karakteristik perkembangan yang cukup kompleks. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak telah mampu menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi dalam berpikir, namun belum memiliki kemampuan berpikir logis dan rasional yang matang. Anak juga memiliki kecenderungan egosentris, yaitu melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan belum mampu memahami perspektif orang lain secara utuh.

Keterbatasan dalam kemampuan berpikir logis tersebut berdampak pada kemampuan anak dalam mengendalikan impuls dan mengambil keputusan. Anak cenderung berorientasi pada kesenangan langsung (*immediate gratification*) dan belum mampu menunda keinginan (*delay of gratification*). Hal ini membuat anak lebih mudah tertarik pada aktivitas yang memberikan kepuasan instan, seperti penggunaan *gadget* yang menyajikan stimulasi visual, audio, serta interaksi yang cepat dan menarik.

Selain itu, pada usia ini kemampuan regulasi emosi anak masih dalam tahap perkembangan. Anak belum sepenuhnya mampu mengenali, memahami, dan mengendalikan emosi yang muncul dalam dirinya. Ketika anak menghadapi

situasi yang menimbulkan frustrasi, seperti pembatasan penggunaan *gadget*, anak cenderung menunjukkan respons emosional yang berlebihan. Reaksi tersebut dapat berupa menangis, marah, berteriak, hingga perilaku *tantrum* sebagai bentuk ekspresi ketidakmampuan dalam mengelola emosi secara adaptif.

Lebih lanjut, ketertarikan anak usia dini terhadap *gadget* juga dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan mereka yang menyukai hal-hal yang bersifat konkret, menarik, dan interaktif. *Gadget* menyediakan berbagai konten yang sesuai dengan karakteristik tersebut, seperti animasi berwarna, suara yang menarik, serta permainan yang memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini membuat anak menjadi lebih mudah terlibat secara intens dalam penggunaan *gadget*, sehingga berpotensi meningkatkan frekuensi dan durasi penggunaan.

Dengan demikian, karakteristik anak dalam penelitian ini, baik dari aspek jenis kelamin maupun usia, memiliki keterkaitan yang erat dengan perilaku penggunaan *gadget* dan kemampuan regulasi emosi. Kombinasi antara tingginya ketertarikan terhadap stimulus *digital*, keterbatasan kontrol diri, serta perkembangan emosi yang belum optimal menyebabkan anak usia 4-6 tahun menjadi kelompok yang rentan terhadap kecanduan *gadget* dan munculnya perilaku *tantrum*. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting sebagai dasar dalam menginterpretasikan hasil penelitian serta merumuskan upaya pencegahan yang tepat.

#### b. Karakteristik orang tua

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kelompok usia  $\leq 35$  tahun. Hal ini

menunjukkan bahwa mayoritas orang tua yang terlibat dalam penelitian ini termasuk dalam kategori usia dewasa muda. Pada usia tersebut, individu umumnya masih berada pada fase produktif, baik dalam hal pekerjaan maupun aktivitas sosial lainnya. Usia orang tua yang relatif muda dapat memengaruhi pola pengasuhan yang diterapkan kepada anak, terutama dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Orang tua dengan usia yang lebih muda cenderung lebih akrab dengan penggunaan teknologi *digital*, termasuk *gadget*, sehingga memiliki kecenderungan untuk lebih permisif dalam memberikan akses *gadget* kepada anak. Kondisi ini dapat terjadi karena orang tua menganggap *gadget* sebagai bagian dari kebutuhan modern yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun di sisi lain, pemahaman yang belum optimal terkait dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan kurangnya pengawasan dan pembatasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan tingkat pendidikan, sebagian besar orang tua berada pada kategori pendidikan menengah hingga tinggi, yaitu lulusan SMA dan perguruan tinggi. Tingkat pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi cara berpikir, pola asuh, serta kemampuan dalam mengambil keputusan terkait pengasuhan anak. Orang tua dengan pendidikan yang lebih tinggi umumnya memiliki akses informasi yang lebih luas, termasuk terkait perkembangan anak dan dampak penggunaan *gadget*. Namun demikian, tingkat pendidikan yang tinggi tidak selalu menjamin bahwa orang tua mampu menerapkan pengawasan yang optimal terhadap penggunaan *gadget* pada anak, terutama jika tidak diimbangi dengan kesadaran dan konsistensi dalam

pengasuhan.

Selanjutnya, berdasarkan pekerjaan, sebagian besar orang tua dalam penelitian ini memiliki status bekerja. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas orang tua memiliki aktivitas di luar rumah yang cukup padat, sehingga waktu yang tersedia untuk berinteraksi langsung dengan anak menjadi terbatas. Keterbatasan waktu tersebut dapat memengaruhi pola pengasuhan, di mana *gadget* sering digunakan sebagai alternatif untuk menghibur atau menenangkan anak ketika orang tua tidak dapat memberikan perhatian secara langsung.

Dalam situasi tertentu, penggunaan *gadget* oleh anak sering kali menjadi solusi praktis bagi orang tua untuk mengurangi rewel atau tangisan anak. Namun, penggunaan *gadget* sebagai alat penenang secara terus-menerus dapat membentuk kebiasaan pada anak untuk bergantung pada *gadget* dalam mengatur emosinya. Hal ini sejalan dengan teori *reinforcement* yang menjelaskan bahwa perilaku yang memberikan kenyamanan atau mengurangi ketidaknyamanan akan cenderung diulang. Ketika anak merasa tenang setelah diberikan *gadget*, maka perilaku tersebut akan diperkuat dan berpotensi berkembang menjadi ketergantungan.

Selain itu, keterbatasan interaksi antara orang tua dan anak akibat kesibukan bekerja juga dapat mengurangi kesempatan anak untuk belajar mengelola emosi secara langsung melalui bimbingan orang tua. Padahal, interaksi tersebut sangat penting dalam membantu anak mengenali, memahami, dan mengendalikan emosinya. Kurangnya pendampingan ini dapat menyebabkan anak lebih mudah mengalami kesulitan dalam regulasi emosi, terutama ketika menghadapi pembatasan, seperti saat penggunaan *gadget* dihentikan.

Berdasarkan karakteristik orang tua dalam penelitian ini, baik dari segi

usia, tingkat pendidikan, maupun pekerjaan, memiliki peran yang cukup besar dalam memengaruhi pola penggunaan *gadget* pada anak. Kondisi tersebut juga secara tidak langsung berkontribusi terhadap munculnya kecenderungan kecanduan *gadget* serta perilaku *tantrum* pada anak usia dini. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memberikan pengawasan, pembatasan, serta pendampingan yang tepat menjadi sangat penting untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak.

## **2. Analisis univariat**

### **a. Tingkat kecanduan *gadget***

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hampir setengah dari responden berada pada kategori kecanduan *gadget* sedang, yaitu sebanyak 22 anak (48,9%). Selanjutnya, sebanyak 13 anak (28,9%) berada pada kategori kecanduan rendah, dan 10 anak (22,2%) termasuk dalam kategori kecanduan tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki pola penggunaan *gadget* yang cukup intens dan mulai mengarah pada kecenderungan ketergantungan, meskipun belum seluruhnya berada pada tingkat yang berat.

Secara konseptual, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui teori *behavioral addiction*, yang menyatakan bahwa suatu aktivitas dapat berkembang menjadi perilaku adiktif apabila memberikan pengalaman menyenangkan secara berulang. Dalam konteks penggunaan *gadget*, anak mendapatkan stimulasi visual dan audio yang menarik, cepat, serta interaktif, sehingga memicu rasa senang secara instan. Rangsangan ini berperan dalam mengaktifkan sistem penghargaan di otak, sehingga mendorong anak untuk terus mengulangi perilaku tersebut. Pada anak usia dini yang kemampuan kontrol diri dan regulasi emosinya masih belum

berkembang secara optimal, kondisi ini membuat anak lebih mudah mengalami ketergantungan terhadap *gadget*.

Selain itu, teori *reinforcement* juga menjelaskan bahwa perilaku penggunaan *gadget* dapat terus meningkat karena adanya proses penguatan. Anak memperoleh penguatan positif berupa hiburan, kesenangan, serta kepuasan instan dari penggunaan *gadget*. Di sisi lain, terdapat pula penguatan negatif, yaitu ketika *gadget* digunakan sebagai alat untuk mengurangi emosi negatif seperti bosan, rewel, atau marah. Ketika anak terbiasa diberikan *gadget* untuk menenangkan diri, maka secara tidak langsung anak akan mengasosiasikan *gadget* sebagai solusi utama dalam mengatasi ketidaknyamanan emosional. Pola ini jika terjadi secara berulang dapat memperkuat ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dicantumkan dalam latar belakang. Penelitian Qomariah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin meningkat dan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial serta emosional anak. Selain itu, Rismala dkk. (2024) menyatakan bahwa *gadget* sering digunakan sebagai media hiburan sekaligus alat untuk menenangkan anak, terutama ketika orang tua memiliki keterbatasan waktu, sehingga meningkatkan risiko penggunaan yang berlebihan.

Lebih lanjut, pernyataan dari World Health Organization (2020) menegaskan bahwa paparan media *digital* yang berlebihan pada anak usia dini perlu dibatasi karena dapat berdampak pada perkembangan kognitif dan regulasi emosi. Hal ini diperkuat oleh American Academy of Pediatrics (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak

menjadi lebih mudah frustrasi, sulit mengendalikan emosi, serta menunjukkan reaksi berlebihan ketika akses terhadap *gadget* dibatasi.

Selain itu, hasil wawancara awal dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* selama 1-3 jam per hari, bahkan ada yang lebih dari 4 jam, serta menunjukkan tanda-tanda ketergantungan seperti sulit berhenti, lebih memilih *gadget* dibandingkan aktivitas lain, dan menunjukkan reaksi emosional ketika penggunaan dihentikan. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan *gadget* pada anak tidak hanya sebatas kebiasaan, tetapi telah mengarah pada pola perilaku adiktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada anak dalam penelitian ini sebagian besar berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya kecenderungan ketergantungan yang perlu mendapatkan perhatian. Apabila tidak dikontrol dengan baik, kondisi ini berpotensi berkembang menjadi kecanduan yang lebih tinggi serta berdampak pada perkembangan emosional dan perilaku anak.

#### b. Perilaku *Tantrum*

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa lebih dari separuh responden, yaitu sebanyak 24 anak (53,3%) tidak mengalami perilaku *tantrum*. Sementara itu, sebanyak 11 anak (24,4%) mengalami *tantrum* ringan, dan 10 anak (22,2%) mengalami *tantrum* berat. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak tidak menunjukkan perilaku *tantrum*, namun masih terdapat proporsi yang cukup besar anak yang mengalami *tantrum*, baik dalam tingkat ringan maupun berat, sehingga tetap perlu menjadi perhatian.

Secara teoritis, perilaku *tantrum* merupakan bentuk luapan emosi yang

intens dan belum terkontrol yang muncul ketika anak mengalami frustrasi atau ketidakmampuan dalam memenuhi keinginannya. Nanda dan Rusdiani tahun 2024 menjelaskan bahwa *tantrum* ditandai dengan perilaku seperti menangis, berteriak, serta tindakan agresif sebagai bentuk ekspresi emosi yang belum mampu dikendalikan secara optimal. Pada usia 4–6 tahun, anak masih berada pada tahap perkembangan emosi yang belum matang, sehingga kemampuan dalam mengendalikan impuls dan mengekspresikan perasaan secara tepat masih terbatas.

Selain itu, Johal tahun 2024 menyatakan bahwa *tantrum* merupakan respons anak terhadap frustrasi yang tidak dapat diungkapkan secara verbal maupun dikendalikan secara kognitif. Pada tahap ini, anak cenderung memiliki tingkat egosentris yang tinggi dan kemampuan toleransi frustrasi yang rendah, sehingga lebih mudah menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Dalam konteks faktor penyebab, perilaku *tantrum* juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk pola asuh dan penggunaan *gadget*. Domoff dkk (2021) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan regulasi emosi anak, sehingga anak menjadi lebih mudah marah, sulit mengendalikan diri, dan menunjukkan reaksi emosional ketika penggunaan *gadget* dibatasi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah saya cantumkan dalam latar belakang. Penelitian Trisno Putri dkk. (2023) menunjukkan bahwa anak usia dini cenderung menunjukkan respons emosional seperti menangis atau perilaku agresif ketika mengalami pembatasan, khususnya terkait penggunaan *gadget*. Selain itu, Setyarini dkk. (2023) menemukan bahwa

penggunaan *gadget* yang berlebihan berhubungan dengan meningkatnya kemungkinan munculnya perilaku *tantrum* serta gangguan perkembangan emosional pada anak usia dini.

Penelitian lain oleh Wilianti dan Hasibuan (2024) juga menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin besar kemungkinan anak menunjukkan perilaku *tantrum*, terutama ketika akses terhadap *gadget* dibatasi. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *tantrum* tidak hanya dipengaruhi oleh faktor perkembangan emosi anak, tetapi juga oleh faktor eksternal, seperti pola penggunaan *gadget* dan cara orang tua dalam mengelola perilaku anak.

Selain itu, hasil wawancara awal dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menunjukkan reaksi emosional seperti menangis, marah, bahkan perilaku agresif ketika penggunaan *gadget* dihentikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi pembatasan, yang merupakan salah satu ciri dari perilaku *tantrum*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku *tantrum* pada anak dalam penelitian ini masih berada dalam batas yang wajar secara perkembangan, namun keberadaan *tantrum* ringan hingga berat tetap perlu diwaspadai. Hal ini karena *tantrum* yang terjadi secara berulang dan intens dapat menjadi indikator adanya gangguan dalam regulasi emosi, yang berpotensi berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak di masa mendatang.

### 3. Analisis bivariat

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa 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. Hasil uji statistik menggunakan *Spearman Rank* menunjukkan nilai  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ) dengan koefisien korelasi ( $\rho$ ) sebesar 0,641. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat signifikan, memiliki kekuatan hubungan yang kuat, dan arah hubungan positif. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* pada anak, maka semakin tinggi pula kecenderungan munculnya perilaku *tantrum*.

Hasil distribusi data pada Tabel 10 menunjukkan bahwa seluruh anak dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah tidak mengalami perilaku *tantrum*, yaitu sebanyak 13 responden (28,9%). Pada kelompok kecanduan *gadget* sedang mulai ditemukan variasi perilaku *tantrum*, yaitu 10 responden (22,2%) tidak *tantrum*, 7 responden (15,6%) mengalami *tantrum* ringan, dan 5 responden (11,1%) mengalami *tantrum* berat. Sementara itu, pada kelompok kecanduan *gadget* tinggi, sebagian besar responden menunjukkan perilaku *tantrum*, baik *tantrum* ringan sebanyak 4 responden (8,9%) maupun *tantrum* berat sebanyak 5 responden (11,1%), dan hanya 1 responden (2,2%) yang tidak mengalami *tantrum*. Pola tersebut menunjukkan adanya kecenderungan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget*, maka semakin meningkat pula tingkat keparahan perilaku *tantrum* pada anak usia dini.

Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan emosi pada anak usia dini yang menyatakan bahwa anak usia 4-6 tahun masih

berada pada tahap perkembangan regulasi emosi yang belum matang. Anak belum sepenuhnya mampu mengendalikan impuls, menunda keinginan, serta mengelola frustrasi secara adaptif. Kondisi ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak pada usia ini berada pada tahap praoperasional, di mana anak masih bersifat egosentris dan cenderung bereaksi secara emosional ketika keinginannya tidak terpenuhi. Oleh karena itu, ketika anak terbiasa menggunakan *gadget* yang memberikan kepuasan instan, kemampuan mereka dalam mengelola emosi menjadi semakin terbatas.

Selain itu, berdasarkan teori *behavioral addiction*, kecanduan *gadget* terjadi karena adanya stimulasi yang menyenangkan secara terus-menerus yang memicu sistem penghargaan dalam otak. *Gadget* menyediakan rangsangan visual dan audio yang cepat, menarik, serta interaktif, sehingga menimbulkan rasa senang yang ingin diulang oleh anak. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan, yang ditandai dengan keinginan kuat untuk terus menggunakan *gadget* serta munculnya reaksi emosional negatif ketika penggunaan dihentikan.

Dari sudut pandang teori *reinforcement*, perilaku kecanduan *gadget* juga diperkuat oleh lingkungan, khususnya peran orang tua. *Gadget* sering digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak ketika rewel atau menangis. Hal ini menciptakan penguatan positif karena anak merasa senang, serta penguatan negatif karena emosi negatif anak berkurang setelah diberikan *gadget*. Pola ini menyebabkan anak belajar bahwa *gadget* adalah solusi utama untuk mengatasi ketidaknyamanan emosional. Akibatnya, ketika *gadget* tidak diberikan, anak mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan cenderung menunjukkan reaksi

seperti marah, menangis, atau bahkan perilaku agresif yang merupakan bentuk *tantrum*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Trisno Putri dkk. (2023) yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kejadian *temper tantrum* pada balita dengan nilai  $p=0,021$  ( $p<0,05$ ). Penelitian tersebut dilakukan pada 106 responden menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi dengan analisis bivariat *chi-square*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa anak yang tidak diberikan *gadget* sesuai keinginannya cenderung menunjukkan perilaku seperti menangis keras, mengamuk, hingga berperilaku kasar. Persamaan penelitian Trisno Putri dkk. dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian mengenai penggunaan *gadget* dan perilaku *tantrum* pada anak usia dini. Namun, penelitian Trisno Putri dkk. meneliti kejadian *temper tantrum* pada balita secara umum menggunakan uji *chi-square*, sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun menggunakan uji *Spearman Rank*. Meskipun demikian, kedua penelitian menunjukkan hasil yang konsisten bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin tinggi kecenderungan munculnya perilaku *tantrum*.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Setyarini dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *screen time* berlebihan berhubungan dengan meningkatnya potensi *tantrum* dan keterlambatan perkembangan pada anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 17 responden mengalami potensi *tantrum* dan 15 responden berada pada kategori perkembangan *suspect*. Hasil analisis menggunakan uji *Spearman Rank* menunjukkan adanya korelasi yang kuat, di

mana semakin tinggi intensitas *screen time* maka semakin meningkat potensi tantrum dan keterlambatan perkembangan pada anak usia dini. Persamaan penelitian Setyarini dkk. dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak usia dini serta sama-sama menggunakan desain *cross sectional* dan uji Spearman Rank. Namun, penelitian Setyarini dkk. meneliti *screen time* dan perkembangan anak secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Meskipun demikian, kedua penelitian menunjukkan hasil yang konsisten bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin tinggi kecenderungan munculnya perilaku *tantrum* dan gangguan regulasi emosi.

Selain itu, penelitian Wilianti dan Hasibuan (2024) juga menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan potensi *tantrum* pada anak usia 4-5 tahun di Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif *ex post facto* dengan analisis *Pearson Correlation* pada 101 responden dan memperoleh nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ) dengan koefisien korelasi sebesar 0,662 yang menunjukkan hubungan kuat dan searah. Hasil penelitian juga menemukan bahwa anak yang diberikan akses *gadget* setiap hari dengan intensitas yang sering cenderung menunjukkan perilaku manipulatif *tantrum* sebagai bentuk untuk menarik perhatian dan memperoleh keinginannya. Persamaan penelitian Wilianti dan Hasibuan dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian mengenai penggunaan *gadget* dan perilaku *tantrum* pada anak usia dini. Namun, penelitian Wilianti dan Hasibuan menggunakan analisis *Pearson Correlation* dan meneliti potensi *tantrum* secara umum,

sedangkan penelitian ini menggunakan uji *Spearman Rank* dan secara khusus meneliti hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Meskipun demikian, kedua penelitian menunjukkan hasil yang konsisten bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin tinggi kecenderungan munculnya perilaku *tantrum*.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh pernyataan American Academy of Pediatrics (2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi lebih mudah frustrasi, sulit mengendalikan emosi, dan menunjukkan reaksi emosional berlebihan ketika akses terhadap *gadget* dibatasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol tidak hanya memengaruhi kebiasaan anak, tetapi juga berdampak pada perkembangan regulasi emosi dan perilaku anak usia dini.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori serta artikel jurnal penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun. Kecanduan *gadget* berkontribusi terhadap menurunnya kemampuan regulasi emosi anak, sehingga meningkatkan risiko munculnya perilaku *tantrum*. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*, memberikan batasan yang konsisten, serta mendampingi anak dalam mengembangkan kemampuan mengelola emosi secara mandiri.

### C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang ditemukan pada saat penelitian yaitu:

1. Peneliti mengalami keterbatasan dalam bertemu langsung dengan orang tua responden. Hal ini disebabkan karena sebagian orang tua bekerja serta waktu operasional taman kanak-kanak yang relatif singkat, sehingga peneliti tidak dapat memberikan penjelasan secara langsung mengenai tujuan dan cara pengisian kuesioner dan kondisi ini berdampak pada keterlambatan dalam pengumpulan kuesioner dari responden.
2. Dalam proses pengumpulan data terdapat keterbatasan terkait peran enumerator, di mana peneliti tidak melakukan *briefing* atau penyamaan persepsi secara langsung kepada pihak yang membantu penyebaran kuesioner. Kuesioner disebarakan melalui kepala sekolah kepada grup orang tua murid, sehingga peneliti tidak dapat memberikan penjelasan dan pendampingan secara langsung kepada seluruh responden. Kondisi ini memungkinkan terjadinya perbedaan pemahaman responden terhadap beberapa item pertanyaan pada kuesioner.