



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 3940-3952

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Perilaku Tantrum Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini

Khoerunnisa Nur Fadillah^{1✉}, Hayani Wulandari²

PGPAUD UPI Kampus Purwakarta

Email: khoerunnisanf28@upi.edu^{1✉}

Abstrak

Tantrum merujuk pada reaksi kemarahan yang intens dan sulit dikendalikan, yang dapat dialami baik oleh anak-anak maupun orang dewasa sebagai respons terhadap ketidakpuasan atas keinginan yang tidak terpenuhi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami atau mendapatkan informasi tentang dampak perilaku tantrum terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini serta faktor apa saja yang mempengaruhi tantrum, serta strategi penanggulangannya. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah kualitatif. Teknik analisis data yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang disajikan secara naratif dan data yang diperoleh yaitu melalui observasi, wawancara dan angket sebanyak 26 responden. Subjek penelitian ini yaitu anak berumur 6-8 tahun dan orang tua di Desa Situdam Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang yang memiliki perilaku tantrum ketika bermain *smartphone*. Hasil penelitian yang peneliti temui anak menjadi ketergantungan saat menggunakan *smartphone* dan kerap menunjukkan tanda-tanda kemarahan secara ucapan ataupun tindakan. Penyebab munculnya perilaku tantrum dipengaruhi oleh. (1) faktor fisiologis, (2) faktor pola asuh, (3) faktor lingkungan sosial. Dampak penggunaan *smartphone* membuat pola perilaku anak menjadi berubah, menjadi malas, membantah, berbicara kasar, dan tidak mau berbaur dengan lingkungan sekitar. Cara menanggulangi perilaku tantrum melibatkan menjaga ketenangan dan mendampingi anak, anak jika ia sedang berperilaku tantrum, mengajak anak berbicara dengan perlahan, memberikan pengarahannya kepada anak, beri pelukan dengan diiringi oleh kata-kata yang menenangkan.

Kata kunci: *Anak usia dini, smartphone, tantrum*

Abstrack

Tantrums are explosive and uncontrollable anger that is usually experienced by children and adults because of unfulfilled desires. The aim of this research is to determine the impact of tantrum behavior on smartphone use in early childhood and what factors influence tantrums. and how to solve it. The research method used is qualitative. The data analysis technique used was a descriptive qualitative approach presented narratively and the data obtained was through observation, interviews and questionnaires of 26 respondents. The subjects of this research were children aged 6-8 years and parents in Situdam Village, Jatisari District, Karawang Regency who had tantrum behavior when playing with smartphones. The results of the research found that children became dependent when playing with smartphones and often showed tantrum behavior in words or actions. Factors that cause tantrum behavior are influenced by (1) physiological factors, (2) parenting style factors, (3) social environmental factors. The impact of using smartphones changes children's behavior patterns, becoming lazy, arguing, speaking harshly, and not wanting to blend in with the surrounding environment. The way to deal with tantrum behavior is to remain calm, accompany the child if he is having a tantrum, invite the child to speak slowly, give direction to the child, give a hug accompanied by calming words.

Keywords: *Early childhood, smartphone, tantrum*

PENDAHULUAN

Periode Emas adalah fase krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif serta fisik anak. Menurut Khasanah (2019) lingkungan juga sangat berperan penting dalam hal perkembangan anak. Pada rentang usia 2 hingga 9 tahun, anak mengembangkan kemampuan bermain bersama teman sebaya, sementara juga cenderung meniru perilaku orang-orang di sekitarnya. Nuraini (2016) menyatakan bahwa pada masa ini merupakan masa proses peniruan yang akan terus bertambah, bukan hanya aspek perilaku yang ia lihat di lingkungannya saja, melainkan dengan tontonan yang orang tuanya berikan. Semakin maju teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong manusia menemukan beragam perangkat dan mesin yang dapat mendukung mereka dalam menyelesaikan masalahnya sehingga lebih mudah dan cepat (Helmawati, 2014).

Berdasarkan data Puslitbang Indonesia tahun 2020, Penduduk Indonesia mencapai 266,91 juta orang, dengan 196,71 juta di antaranya menggunakan internet. Hal ini menunjukkan bahwa 73,3% penduduk Indonesia aktif menggunakan internet yang didukung oleh penggunaan smartphone. Berdasarkan data survei, 8,23% pengguna internet berusia antara 0 dan 4 tahun, 8,24% berusia antara 5 dan 9 tahun, 8,31% berusia antara 10 dan 14 tahun, dan 75,22% berusia antara 15 dan 74 tahun. Menurut data profil anak Indonesia pada

tahun 2020, konten hiburan merupakan jenis konten yang paling diminati oleh anak-anak, mencapai persentase sebanyak 75,80%.

Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang sangat pesat dan memperkenalkan berbagai jenis dan fitur. Elcom (2011) mendefinisikan telepon pintar atau smart phone sebagai perangkat telepon genggam yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang sangat canggih dan modern dan secara fungsional mirip dengan komputer. Dengan demikian, smartphone merupakan perangkat sederhana dan praktis yang mudah dibawa kemana saja, memiliki beragam fungsi, dan didesain seolah-olah merupakan pengganti fungsi komputer berukuran kecil. Williams dan Sawyer (2007) mengemukakan bahwa smartphone ialah ponsel seluler yang menggabungkan mikroprosesor, memori, layar, dan modem. Perangkat pintar ini menyatukan fungsi dari komputer pribadi dan ponsel, menciptakan suatu perangkat mewah yang mencakup berita, kamera, musik, video, permainan, akses email, mesin pencari, manajemen informasi pribadi, kemampuan GPS, layanan telepon Internet, dan banyak lagi. Beberapa telepon seluler bahkan memiliki kemampuan untuk berfungsi ganda sebagai kartu kredit. Jadi, dengan smartphone anda bisa melakukan berbagai hal yang memudahkan pekerjaan seseorang, seperti berselancar atau berkomunikasi dengan seseorang. *Smartphone* juga memiliki beragam fungsi yang menarik dan banyak orang yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anak-anak, seperti video dan permainan edukasi. Menurut Monica (2018), dalam menggunakan smartphone, sebaiknya orang tua selalu memantau aktivitas anak selama menggunakan smartphone dan memilih aplikasi yang sesuai untuk anak usia dini.

Smartphone memungkinkan kita dengan cepat dan mudah mengetahui apa yang penting tentang apa yang terjadi di dunia, bahkan saat kita tidak berada di sana. Dengan menggunakan teknologi canggih dan koneksi internet yang memadai, kita akan dengan cepat menemui informasi apa saja yang dapat kita tergantung sinyal yang tersedia di lokasi Anda. Alat ini tersebar luas di masyarakat dan dapat digunakan tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa, tapi dapat digunakan juga oleh anak kecil. Menurut penelitian Zulfitria tahun 2017, pemanfaatan smartphone berpotensi menghasilkan efek baik dan buruk pada penggunaannya, terutama pada anak-anak. Oleh karena itu, disarankan agar orang tua memberikan perhatian yang cermat guna mencegah kemungkinan insiden yang tidak diinginkan.

Namun banyak orang tua yang mengabaikan dampak atau pengaruh penggunaan *smartphone*. Orang tua memfasilitasi *smartphone* untuk anaknya memiliki tujuan tertentu. Maka, penting bagi orang tua memberikan bimbingan dan pengawasan agar anak-anak dapat menggunakan smartphone secara tepat dan sesuai dengan tujuannya. Jika orang tua

tidak hati-hati dan membiarkan anaknya menggunakan smartphone secara berlebihan, hal ini bisa berdampak buruk bagi mereka. Ada beberapa dampak. Anak bisa menjadi individualistis dan egois, kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, teman dan keluarga, anak cenderung kehilangan minat dalam kegiatan belajar dan mengaji, dan salah satu faktornya adalah perilaku tantrum. Di samping itu, ada kemungkinan bahwa anak-anak mengakses situs web yang seharusnya tidak mereka kunjungi. Misalnya: pornografi. Kurangnya pengawasan orang tua akan dapat berdampak buruk pada anak.

Saat ini Perkembangan anak tidak bisa dibandingkan dengan perkembangan anak-anak sebelumnya, karena pengaruh teknologi digital sangat berdampak pada kehidupan anak-anak pada usia dini. Proses pengembangan anak melalui penggunaan teknologi membutuhkan sinkronisasi antara orang tua, mainan anak, dan lingkungan sekitar. Di dunia sekarang ini, orang tua perlu memikirkan penggunaan smartphone untuk anak-anaknya. Di samping kurangnya interaksi antara orang tua dan anak serta dengan orang-orang di sekitarnya, penggunaan smartphone oleh anak juga dapat menimbulkan risiko yang serius, seperti menampilkan gambar yang tidak sesuai dengan kelayakan usia anak, dan melakukan tindakan yang membahayakan tubuh anak lainnya termasuk menghancurkan reputasi orang (Livingstone et al., 2017). Terlebih lagi, penggunaan smartphone tanpa disadari dapat menyebabkan ketergantungan, bahkan pada anak-anak kecil. Ketergantungan ini memiliki dampak negatif terhadap penggunaan ponsel pintar (Sahriana, 2019).

Menurut Andari (2013), dampak negatif smartphone terhadap anak adalah: 1) Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua saat menggunakan smartphone membuat anak menjadi malas dalam menulis dan membaca. Hal ini membuat anak menjadi malas melakukan hal yang dirasa bermanfaat. Faktanya, masih ada banyak orang tua yang tidak memberikan perhatian yang cukup pada aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak mereka. 2) menyebabkan buruknya sosialisasi anak; meskipun demikian dengan anak memiliki kemampuan berinteraksi di lingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat akan membentuk karakter pada anak. 3) Terdapat kecenderungan bahwa bermain game online dapat mengakibatkan anak enggan belajar. Banyak anak yang menunjukkan reaksi negatif, seperti tantrum atau kemarahan yang mungkin menimbulkan ancaman terhadap diri sendiri atau orang lain, jika tidak diberi akses ke smartphone. Oleh karena itu, orang tua dihadapkan pada tugas untuk seimbang dalam mempertimbangkan manfaat dan dampak negatif penggunaan smartphone, dan juga diperlukan pendampingan orang tua dalam penggunaan smartphone. Karena keluarga adalah tempat pendidikan pertama yang diperoleh pada anak (Cahyani, 2021).

Fetsch & Jacobson (2013) menyatakan bahwa tantrum adalah gejala dimana anak mengekspresikan emosinya dengan cara yang negatif, seperti mengamuk, menangis dengan keras, atau menabrak benda. Hal ini bisa terjadi karena emosi yang berlebihan, kesedihan, atau kemarahan yang berlebihan. Proses ini normal terjadi pada masa kanak-kanak. Jika tidak ditangani, hal ini dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak di kemudian hari. Menurut Seni (2017), tanda-tanda tantrum pada anak mencakup menangis secara berisik, melempar objek, dan melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebaya. Faktor penyebab tantrum antara lain saat anak mencari perhatian, saat meminta sesuatu namun tidak diberikan, saat orang tua tidak memberikannya, saat merasa kecewa, saat anak dihina, di-bully, atau diganggu atau tidak mampu mengungkapkan perasaan anak dengan kata-kata. Affandi (2011) dan penelitian oleh Sukma et al. (2019) menyatakan bahwa tantrum umumnya muncul pada anak dalam rentang usia 15 bulan hingga 6 tahun. Penting untuk dicatat bahwa tantrum bukanlah perilaku yang dianggap menyimpang atau tidak normal pada anak, melainkan merupakan suatu tingkah laku yang dianggap normal dan cenderung hilang seiring pertambahan usia anak (Sukma et al., 2019). Perspektif Dariyo (2007, hlm. 34) menyatakan bahwa tantrum dapat dianggap sebagai kondisi normal pada anak usia 1 hingga 3 tahun. Tanpa penanganan yang cepat dan efektif, kondisi ini dapat berlanjut hingga anak mencapai usia 5 hingga 6 tahun. Amukan yang tidak terkendali tidak hanya berbahaya secara fisik bagi anak, tetapi juga dapat menyebabkan mereka kehilangan kendali emosi dan menjadi semakin agresif. Dampaknya adalah anak mungkin menghadapi kesulitan dalam mengatasi lingkungan sekitarnya, kesulitan dalam beradaptasi, kendala dalam menghadapi permasalahan, kesulitan dalam pengambilan keputusan, dan mungkin mengalami hambatan dalam proses kedewasaan, khususnya terkait dengan aspek gender, karena tantrum dapat memengaruhi perkembangan anak dewasa (Dariyo dan Gunarsa, 2007, hlm. 35). Proses timbulnya dan perkembangan tantrum pada anak umumnya berlangsung tanpa disadari oleh anak tersebut. Begitu juga dengan orang tua dan pendidik yang mungkin tidak menyadari bahwa merekalah yang berkontribusi terhadap terjadinya tantrum pada anak. Tantrum sering kali terjadi pada anak yang terlalu memberikan kasih sayang atau terlalu mengkhawatirkan orang tuanya. Hal ini juga sering terjadi pada anak yang orangtuanya overprotektif (Kartono, 1991, p. 14). Menurut Hurlock (2010), tingkat kemarahan dan intensitasnya pada seorang anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial di rumah. Tantrum lebih mungkin terjadi ketika tamunya banyak atau ketika ada dua orang dewasa atau lebih. Jenis kedisiplinan dan metode pelatihan yang digunakan anak juga berpengaruh terhadap frekuensi dan intensitas tantrum anak (Putri, 2021). Semakin otoriter orang tua, semakin tinggi kemungkinan anak menunjukkan reaksi marah (Sinaga et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif. Berfokus pada isu yang diselidiki, penelitian ini dapat membawa pada pemahaman mengenai situasi di lingkungan tempat tinggal peneliti, di mana banyak anak usia dini telah menggunakan *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak dari perilaku tantrum terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia dini serta faktor apa saja yang mempengaruhi tantrum, dan cara mengatasinya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Teknik analisis data yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif deskriptif yang disajikan secara naratif dan data yang diperoleh yaitu melalui observasi, wawancara dan angket sebanyak 26 responden. Subjek penelitian ini yaitu anak berumur 6-8 tahun dan orang tua di Desa Situdam Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang yang memiliki perilaku tantrum ketika bermain *smartphone*. Hasil penelitian yang peneliti temui anak menjadi ketergantungan ketika menggunakan *smartphone* dan kerap mengekspresikan perilaku tantrum melalui kata-kata atau tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Wawancara dan Hasil Responden Kuisisioner Orang Tua

Pertanyaan	Jawaban Wawancara	Hasil Kuisisioner Orang Tua
1. Apakah orang tua telah mengetahui apa itu tantrum?	1. Ya, saya sebagai orang tua tau tantrum itu apa. Karena hal ini wajar dilakukan oleh anak-anak	1. Sebanyak 75% orang tua menyatakan ya, bahwa jika anak meminta untuk bermain <i>smartphone</i> , anak saya akan merengek sampai kemauannya dituruti.
2. Apakah orang tua memberikan <i>smartphone</i> pada anak?	2. Ya, saya memberikan <i>smartphone</i> pada anak agar anak diam dan tidak merecoki saya ketika saya sedang bebenah rumah.	2. Sebanyak 45,8 % orangtua menyatakan ya, bahwa anak akan menangis meskipun di tempat umum, jika ingin bermain <i>smartphone</i> .
3. Apakah anak akan merengek ingin bermain <i>smartphone</i> ketika ibu tidak memberinya?	3. Tentu. Anak saya akan terus merengek ketika	
4. Apakah orang tua membatasi waktu pemakaian <i>smartphone</i> pada anak?		

5. Dampak apa saja yang terjadi ketika orang tua belum membatasi pemakaian <i>smartphone</i>? 6. Apakah anak akan menangis jika tidak diberi <i>smartphone</i>? 7. Apakah anak nurut jika orang tua membatasi waktu bermain <i>smartphone</i>? 8. Apakah orang tua memantau anak saat bermain <i>smartphone</i>? 9. Apakah anak akan marah jika orang tua menyuruh untuk bermain dengan teman sebayanya? 10. Apakah anak nurut jika orang tuanya menyuruh anak untuk berhenti bermain <i>smartphone</i>?	kemauannya tidak dituruti. 4. Ya, akhir-akhir ini saya membatasi pemakaian <i>smartphone</i> terhadap anak saya karena dampak-dampaknya sudah mulai terlihat. 5. Banyak, tapi yang paling parah pernah suatu hari <i>smartphone</i>-nya dibawa oleh ayahnya. Anak saya nyari sampai kelimpungan, akhirnya <i>smartphone</i> yang ia cari tidak ketemu lalu dia nangis sambil berteriak lalu membenturkan kepalanya ke tembok. 6. Kadang iya, tapi kalo saya tidak kasih paling alternatifnya dia menonton televisi. 7. Terkadang nurut, tapi kalo dia udah keasikan bermain, dia tidak pernah mendengar omongan orangtuanya. 8. Ya, saya pasti memantau anak saya. 9. Kadang marah karena ia keasikan bermain <i>smartphone</i>, kadang tidak. Mungkin	3. Sebanyak 58,3% orang tua menyatakan ya, bahwa anak akan berteriak disertai menjerit, saat saya melarang untuk bermain <i>smartphone</i>. 4. Sebanyak 83,3% orangtua menyatakan ya, bahwa anak menuruti perintah saya untuk berhenti bermain <i>smartphone</i> jika sudah waktunya tidur. 5. Sebanyak 45,8% orangtua menyatakan ya, bahwa anak menangis tidak berhenti jika dilarang bermain game yang ia sukai. 6. Sebanyak 58,3% orangtua menyatakan ya, bahwa anak akan mengalihkan perhatian ke sesuatu yang lain tanpa berteriak dan menjerit jika saya melarang untuk bermain <i>smartphone</i>. 7. Sebanyak 54,2% orangtua menyatakan ya, bahwa anak akan marah jika orang tua menyuruh anak bermain di luar rumah.
--	---	---

	tergantungan mood anaknya juga. 10. Kadang nurut kadang tidak, tergantung apa yang sedang ia tonton atau mainkan, jika seru ia tidak mendengar apa kata saya, tp jika sudah bosan dia langsung menuruti apa perkataan saya.	8. Sebanyak 100% orangtua menyatakan bahwa memantau anak jika bermain smartphone. 9. Sebanyak 100% orangtua membatasi waktu bermain smartphone pada anak. 10. Sebanyak 66,7% orangtua menyatakan ya, bahwa anak penurut jika saya meminta untuk berhenti bermain.
--	---	--

Tantrum adalah ekspresi emosional yang tiba-tiba meledak dan sulit dikendalikan, yang umumnya dialami baik oleh anak-anak maupun orang dewasa sebagai respons terhadap keinginan yang tidak terpenuhi. Perilaku tantrum anak yang tidak terkendali juga berpotensi menimbulkan rasa kemarahan terhadap orang tua (Tandry, 2013: 4). Biasanya seseorang mengamuk untuk mendapatkan apa yang diinginkannya melalui perilaku agresif. Terdapat berbagai pendapat mengenai perilaku tantrum, antara lain: Menurut Karteno (1991: 13), tantrum adalah gangguan kebiasaan anak yang menggunakan kekerasan untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Kegagalan untuk mematuhi akan mengakibatkan tangisan keras, jeritan, tendangan, dll. Menurut Sembiring dkk (2017: 90), tantrum adalah penyimpangan buruk yang berupa ledakan emosi secara fisik (menggigit, menendang, menampar) dan verbal (menangis, menjerit, merengek, merajuk), yaitu tindakan. Dapat kita simpulkan bahwa tantrum adalah luapan emosi yang dilakukan seseorang yang mengungkapkan kemarahannya melalui tindakan fisik dan verbal seperti berteriak, menangis, menendang, dan menjerit. Perilaku tantrum hampir identik dengan perilaku agresif, baik secara fisik maupun verbal.

Pernyataan diatas sesuai dengan data yang telah dikumpulkan melalui angket dan pengamatan langsung di lapangan yaitu hasil jawaban responden yang sudah peneliti kumpulkan. Sebanyak 45,8 % orangtua menyatakan bahwa anak mungkin menangis bahkan di tempat umum jika ingin bermain smartphone, sedangkan 54.8% tidak. Berdasarkan hasil wawancara secara mendalam dengan orang tua MR bahwa orang tua MR memberikan

smartphone pada anaknya supaya anak anteng, penurut, tidak menangis dan tidak mengganggu orang tua. Namun, orang tua seringkali tidak mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul pada anak, terutama terkait dengan pola sikap dan perilaku. Tanpa pengawasan, anak dapat mengembangkan kecanduan terhadap permainan, video di YouTube, dan aplikasi lainnya, yang dapat menyebabkan anak menjadi malas. MR juga menunjukkan reaksi emosional saat diingatkan bermain smartphone saat makan dan mengharapkan agar orang tua memenuhi keinginannya, jika tidak dituruti maka ia akan menangis dan berteriak, menendang pintu, kadang MR juga dapat melukai diri sendiri dengan cara menepuk kepala ke tembok. Sebagaimana menurut orang tua MR ketika diwawancarai *"kadang di tempat umum juga dia suka ngamuk dan teriak-teriak. paling parah pernah suatu hari smartphone-nya dibawa oleh ayahnya. Anak saya nyari sampai kelimpungan, akhirnya smartphone yang ia cari tidak ketemu lalu dia nangis sambil berteriak lalu membenturkan kepalanya ke tembok". (Wawancara Bu E)*

Kirana (2013) mengindikasikan bahwa terdapat faktor yang memengaruhi munculnya perilaku tantrum pada anak, yang melibatkan (1) faktor fisiologis di mana anak dapat merasa frustrasi ketika tidak diizinkan melakukan sesuatu yang diinginkannya, sehingga tantrum muncul saat keinginannya tidak terpenuhi, (2) faktor pola asuh, dimana penerapan pola asuh permisif oleh orang tua dapat membuat anak cenderung menjauhi batasan dan tidak mengalami penolakan, (3) faktor lingkungan sosial, biasanya anak melihat anggota keluarga, tetangga, ataupun teman-temannya terbiasa menyampaikan kemarahannya dengan cara berteriak, melemparkan barang, mengamuk, maka anak akan cenderung meniru apa yang ia lihat. Banyak sekali dampak-dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan smartphone pada anak. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan Penney Hames (2003) yang mengindikasikan bahwa kecenderungan orang tua untuk marah dan mengamuk dapat memengaruhi perilaku anak, yang kemungkinan akan meniru kebiasaan tersebut.

Data dari hasil jawaban responden menunjukkan kesesuaian dengan teori di atas bahwa sebanyak 58,3% orang tua menyatakan bahwa anak akan berteriak disertai menjerit, saat orang tua melarang untuk bermain smartphone. Kemudian sebanyak 54,2% orangtua menyatakan bahwa anak akan marah jika orang tua menyuruh anak untuk bermain di luar rumah. Sama hal nya seperti saat pengamatan yang sedang dilakukan, penulis melihat kesamaan antara teori dan fakta ketika dilapangan. Saat orang tua MR melarang anaknya untuk bermain smartphone, lalu MR menangis disertai dengan berteriak. Jika orang tua MR menyuruh MR main dengan teman-temannya juga tidak mau. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan ibu MR pada saat diwawancarai: *"saya ngasih smartphone ke anak supaya anak saya diem, ga ngeganggu saya kalo lagi beberes rumah. Tapi lama-kelamaan anak saya jadi*

kecanduan main hp. Anak saya jadi marah kalo kemauan dia engga dituruti. Kadang saya juga suka suruh anak saya main sama temen-temennya. Tapi anak saya ga mau, dia kekeuh pengen main hp terus.” (Wawancara Bu E)

Penggunaan smartphone oleh anak-anak pada usia dini dapat berkontribusi pada munculnya perilaku tantrum. Situasi ini muncul ketika orang tua memberikan smartphone kepada anak dengan tujuan agar anak tetap damai dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Jika penggunaan smartphone oleh anak tidak diperhatikan secara cermat oleh orang tua, hal ini dapat mengakibatkan perubahan perilaku pada anak. Anak mungkin mengakses konten video atau gambar yang tidak pantas, sementara dampak dari permainan daring dapat menyebabkan anak menunjukkan perilaku agresif. Tanda-tanda tantrum mencakup penggunaan kata-kata kasar, tindakan memukul smartphone saat mengalami kegagalan dalam permainan, dan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitarnya. Namun, dengan hal itu malah membuat anak menjadi ketergantungan bermain smartphone. Berdasarkan hasil responden menunjukan bahwa sebanyak 100% orangtua menyatakan bahwa memantau anak dan membatasi anak jika bermain *smartphone*. Hal ini juga dikuatkan oleh pernyataan orang tua MR pada saat diwawancarai: *“ngeliat anak saya jadi kecanduan hp, sekarang saya jadi membatasi waktu bermain hp pada anak saya, kadang sehari 1 jam, kadang saya kasih cuma pas hari libur sekolahnya saja. Pas anak saya main hp saya juga suka ikut ngeliatin, soalnya saya takut anak saya buka situs-situs terlarang.” (Wawancara Ibu E)*

Berdasarkan hasil dari data yang telah dikumpulkan, terlihat bahwa tantrum pada anak lebih sering terjadi saat mereka sedang bermain dengan smartphone. Anak mungkin belum bisa mengendalikan emosinya saat sedang tantrum. Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penyebab dan dampak tantrum pada penggunaan telepon seluler pada anak. Menurut Mbala (2017) oleh Ramawati, dampak penggunaan smartphone antara lain gangguan inteligensi emosional, potensi risiko paparan radiasi, ketidaknyamanan leher, dan perubahan anatomi tulang, gangguan perkembangan, dan lambatnya pemahaman pelajaran, mempengaruhi perkembangan psikologis anak dan perubahan perilaku anak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa MR sebelumnya adalah seorang anak yang cenderung patuh, rajin belajar, cepat tanggap dan sering berbaur dengan teman sebayanya. Tapi setelah diberikan smartphone, MR menjadi malas, selalu membantah apa perkataan orang tua, berbicara kasar, dan tidak mau berbaur dengan lingkungan sekitar. Dengan hal ini orang tua MR khawatir jika anaknya akan terpengaruh oleh teman-teman sebaya yang memiliki perilaku negatif dan gaya berbicara kasar. Orang tua tersebut mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan smartphone oleh anaknya, karena MR

cenderung sulit untuk melepaskan ponsel pintarnya, bahkan saat makan atau menjelang tidur.

Sunita dan Mayasari (2018) berpendapat bahwa anak-anak merasa suka dan nyaman bermain dengan gadget karena perangkat tersebut menyediakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, serta dapat disesuaikan dan anak-anak selalu senang menggunakannya, bahkan Anda mungkin menjadi ketergantungan pada *smartphone*. Meskipun demikian, penggunaan *smartphone* secara berkelanjutan memiliki efek buruk pada perilaku sehari-hari anak. Anak-anak yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan ponsel pintar sepanjang waktu sangat bergantung dan menjadi rutinitas sehari-hari bagi mereka. Untuk mengatasi perilaku tantrum terhadap anak yaitu tetap tenang tidak boleh lepas kontrol terhadap anak, tetap dampingi anak jika ia sedang berperilaku tantrum, mengajak anak berbicara dengan perlahan ketika tantrumnya sudah mereda, memberikan pengarahan kepada anak agar bisa meminimalisir perilaku tantrum serta memberikan contoh, beri pelukan menenangkan untuk anak dengan diiringi oleh kata-kata yang menenangkan.

SIMPULAN

Tantrum adalah kondisi di mana seorang anak mengekspresikan emosinya melalui tindakan-tindakan yang tidak konstruktif, seperti amukan, tangisan keras, atau pemukulan barang. Ini sering kali disebabkan oleh emosi yang berlebihan, kesedihan, atau kemarahan yang intens. Beberapa faktor yang memengaruhi munculnya perilaku tantrum pada anak termasuk (1) faktor fisiologis, (2) pola asuh, dan (3) lingkungan sosial. Penggunaan *smartphone* juga memiliki dampak yang signifikan, melibatkan pembatasan perkembangan kecerdasan emosional, risiko dari paparan radiasi, risiko ketidaknyamanan pada leher dan perubahan anatomi tulang, serta kemungkinan penghambatan pertumbuhan anak secara keseluruhan. Terlebih lagi, dampaknya juga mencakup kesulitan dalam memahami pelajaran, potensi risiko terhadap perkembangan psikologis anak, dan perubahan perilaku seperti penurunan motivasi, pembantahan terhadap orang tua, penggunaan kata-kata kasar, serta resistensi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hasil persentase angket menunjukkan sebanyak 45,8% orang tua mengatakan bahwa anak akan berteriak meskipun di tempat umum tidak diberikan *smartphone* dan anak akan menangis tanpa henti jika ia tidak diberi *smartphone* untuk bermain games kesayangannya. Sebanyak 100% orang tua menyatakan bahwa orang tua memantau anaknya ketika bermain *smartphone* dan membatasi waktu ketika anak bermain *smartphone*. Untuk mengatasi perilaku tantrum terhadap anak yaitu tetap tenang tidak boleh lepas kontrol terhadap anak, tetap dampingi anak jika ia sedang berperilaku tantrum, mengajak anak berbicara dengan perlahan ketika tantrumnya sudah

mereda, memberikan pengarahan kepada anak agar bisa meminimalisir perilaku tantrum serta memberikan contoh, beri pelukan menenangkan untuk anak dengan diiringi oleh kata-kata yang menenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, R. (2011). *Huruf-Huruf Cinta "Mendidik Anak Dengan Penuh Cinta Dari A Sampai Z."* PT Elex Media Komputindo.
- Andari. (2013). Dampak gadget pada Perkembangan Anak. [online]. Tersedia di: <http://Kumpulan-Tulisan-DAMPAK-GADGET-PADA-PERKEMBANGANANAK.htm>. Diakses 21 Oktober 2016.
- Cahyani, A. D. (2021). *Sinergi Orang Tua dan Pendidik dalam Mendampingi Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 2134–2045. <https://doi.org/10.31004/obesesi.v6i1.1130>
- Dariyo, A., & Gunarsa, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama (2nd ed.)*. Refika Aditama.
- Elcom. 2011. *Google Android*. Jakarta: Andi Publiser.
- Fetsch & Jacobson (2013). 2013. *Children's Anger and Tantrums*
- Khasanah Malikhatun. 2019. *Kasus Dampak Penggunaan Smartphone Yang Tidak Proporsional Terhadap Perilaku Tantrum Anak Usia 2 Tahun-12 Tahun di Dampyak Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal*. Skripsi Universitas Pancasakti
- Nurani Yuliani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Helmawati. 2014. *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Kartini, Kartono.1996.Psikologi Umum. Bandung : CV.Mandar Maju
- Kartono, K. (1991). *Bimbingan Bagi Anak Dan Remaja Yang Bermasalah (2nd ed.)*. Rajawali Press.
- Kirana, R. (2013). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Temper Tantrum pada Anak Pra Sekolah (Studi Kasus di Dusun Ngemplak). Skripsi Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The Role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>

- Monica. 2018. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Pada Anak Dengan Latar Belakang Orang Tua Karir)*.
- Penney Hames. 2003. *Menghadapi dan Mengatasi Anak Yang Suka Ngamuk*. Jakarta: PT Gramedia
- Putri, A. A. (2021). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak Di Tk Bunda Dharmasraya*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(10), 37–42.
- Sahriana, N. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD, 2(1), 60–66. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Sinaga, A. D. P., Nggonde, M. E., Putri, M. E. A., & Aninda, N. (2019). *Asuhan Keperawatan Jiwa Pada Todler*
- Sembiring, AK.2017."Persepsi orang tua terhadap pemecahan masalah temper tantrum anak usia dini di Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru" Jurnal Pendidikan 8(1), 90-100
- Seni Puspita. 2017. *Perilaku Tantrum Pada Anak TK Rahmat Al-Falah Kelompok B Palangka Raya*. Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Jurnal Bimbingan Konseling. Vol. 3 No. 1
- Sunita, Mayasari. 2018. *Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak*
- Sukma, M., Arifin, R. F., & Putra, F. (2019). *Hubungan antara Komunikasi Orang tua terhadap Anak dengan Temper Tantrum Anak di TK Nurul Hidayah*. E-Journal Pustaka Kesehatan, 7(2), 2019. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/pk.v7i2.19122>
- Tandry, Novita.2013.*Bad Behaviours, Tantrum and Tempers*.Jakarta : PT. Elex Media Komp.
- UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal Bimbingan. Penyuluhan dan Konseling. Vol. 1, No. 2
- Williams & Sawyer. 2007. *Using Information Teknologi : Pengenalan Praktis Dunia Komputer & Komunikasi Edisi 7*, (Penerjemah : Nur Wijyaning Rahayu & Th. Arie Prabawali). Yogyakarta: Andi.
- Zulfitria. 2017. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. 1 No.2