

# Penggunaan *Gadget* dan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun

Noor Rochmah Ida Ayu T.P<sup>1</sup>\*, Verra Widhi Astuti<sup>2</sup>, Irfani Zuhrufillah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan Universitas Harapan Bangsa, Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Padang, Padang, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sosial Universitas Harapan Bangsa, Purwokerto, Indonesia

\* idaayutrisno@gmail.com

## Abstract

*Many parents give gadgets to toddlers early on the grounds that they are learning media, communication tools and play bring their own anxiety. This condition makes parents start complaining about changes in children's behavior when they are not given gadgets according to their wishes. Children cry loudly, throw tantrums and behave violently. This study aims to determine the relationship between the use of gadgets in toddlers and the occurrence of temper tantrums. The study was conducted using a quantitative correlation approach to 106 parents who entrusted their children to day care. Intake of respondents using total sampling technique with a research time of 1 month. Data collection was carried out using primary data from the results of distributing questionnaires using gadgets and temper tantrum questionnaires to parents of children. The questionnaire was adopted from Lusia research which had been tested for validity and reliability, with a value of  $\alpha = 0.841$ . Data analysis used univariate and bivariate chi-square analysis. The results of the study concluded that there was a significant relationship between the use of gadgets and the incidence of temper tantrums in toddlers with a  $p$  value of 0.021 ( $p < 0.05$ ). Parents are expected to replace gadgets with other games that can hone growth and development, as well as for assistants at day care centers to be able to coordinate with parents in terms of increasing parental understanding regarding the influence of using gadgets and selecting types of games that are suitable for toddlers.*

**Keyword:** Toddler, Gadget, Temper Tantrum

## Abstrak

Banyaknya orangtua memberikan *gadget* secara dini pada balita dengan alasan sebagai media pembelajaran, alat komunikasi dan bermain membawa keresahan tersendiri. Kondisi ini membuat orangtua mulai mengeluhkan adanya perubahan tingkah laku anak saat tidak diberikan *gadget* sesuai dengan keinginan mereka. Anak menangis kencang, mengamuk hingga berperilaku kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* pada balita dengan kejadian temper tantrum. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi pada 106 orangtua yang menitipkan anaknya di tempat penitipan anak. Pengambilan responden menggunakan teknik total sampling dengan waktu penelitian 1 bulan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer dari hasil penyebaran kuesioner penggunaan *gadget* dan kuesioner temper tantrum kepada orangtua anak. Kuesioner diadopsi dari penelitian Lusia yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, dengan nilai  $\alpha=0,841$ . Analisa data menggunakan analisis univariat dan *bivariate chi-square*. Hasil penelitian disimpulkan terdapat hubungan signifikan penggunaan *gadget* dengan kejadian temper tantrum pada balita dengan nilai  $p=0,021$  ( $p<0,05$ ). Orangtua diharapkan untuk mengganti *gadget* dengan permainan lain yang dapat mengasah tumbuh kembang, serta bagi pendamping di tempat penitipan anak untuk dapat melakukan koordinasi dengan orangtua dalam hal peningkatan pemahaman orang tua terkait pengaruh penggunaan *gadget* dan pemilihan jenis permainan yang sesuai bagi anak balita.

**Kata kunci:** Balita, *Gadget*, Temper Tantrum

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih termasuk *gadget* membawa dampak tersendiri bagi sebagian orang. *Gadget* diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang berbentuk kecil dan memiliki berbagai fungsi khusus yang dirancang dengan teknologi canggih seperti laptop, tablet atau iPad, handphone atau smartphone, televisi dan berbagai perangkat lainnya (Bulantika et al., 2020). Pengguna *gadget* saat ini mencakup kelompok prasekolah (2 hingga 6 tahun), anak sekolah (6 hingga 12 tahun), remaja (12 hingga 20 tahun) hingga kelompok orang dewasa di atasnya (Juniah, Siahaan, 2022). Data prevalensi penggunaan *gadget* di Indonesia berada di urutan keempat dengan jumlah 69% setelah Nigeria 81%, India 79%, dan Afrika Selatan 78%. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pulau Jawa mendominasi penggunaan *gadget* untuk mengakses internet dengan persentase 56.4% kemudian disusul pulau Sumatera dengan angka prevalensi 22.1% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019).

Fenomena kecanduan *gadget* menjadi issue hangat di beberapa negara termasuk Indonesia. Kasus kecanduan *gadget* pada anak usia dini menjadi salah satu yang sangat ironi. Beberapa anak balita mulai lebih sering menggunakan *gadget* untuk menonton video ataupun untuk bermain game (Yumarni, 2022). Peningkatan penggunaan *gadget* pada anak-anak yang didasari karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat disetiap tahunnya (Menkominfo, 2022). Selain itu, kesibukan orang tua, kurangnya lingkungan yang supportif, kurangnya

pengetahuan tentang parenting anak, dan adanya faktor hormone dopamine menjadi penyebab peningkatan penggunaan *gadget* pada anak hingga menyebabkan kecanduan (Zakaria et al., 2023). Penggunaan *gadget* yang terus menerus dan lebih dari 1 jam per hari pada balita akan berefek negatif. Adanya radiasi pada *gadget* akan merusak jaringan syaraf dan otak anak. Selain itu daya aktif anak dalam melakukan sosialisasi menurun sehingga anak akan mulai memiliki sikap individualis (Oktafia et al., 2021). Anak akan cenderung memiliki kondisi emosionalitas yang tidak terkendali jika tidak diberikan *gadget* (Aulia & Santi, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 54% anak usia prasekolah yang menggunakan *gadget* melebihi durasi normal atau lebih dari 2 jam per hari akan mengalami perilaku menyimpang (Mutihara et al., 2020). Anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam per hari cenderung akan mengalami perkembangan *suspect* (Vitrianingsih et al., 2018). Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan hal yang sama bahwa penggunaan *gadget* terlalu dini pada anak dengan durasi lebih dari 1 jam perhari dan dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan adanya perubahan perkembangan emosional anak dimana anak akan lebih mudah marah, merengek untuk meminta *gadget* hingga anak tantrum jika *gadget* tidak lekas diberikan (Azizatul Muawanah et al., 2022). Tindakan temper tantrum yang terjadi pada anak yang telah kecanduan *gadget* seperti menangis dengan menjerit, melemparkan barang yang ada didekatnya, berguling, mengamuk, berbicara kasar hingga memukul supaya keinginan mendapatkan *gadget* terpenuhi (Septriani et al., 2022).

Temper tantrum merupakan kondisi yang sangat wajar dialami oleh balita. Temper tantrum merupakan waktu singkat dari perilaku ekstrem, tidak menyenangkan dan agresif sebagai suatu respon anak terhadap adanya rasa marah (Salameh et al., 2021). Tantrum biasa terjadi pada anak dalam rata-rata sehari sekali dengan durasi rata-rata tiga menit pada anak usia 18 hingga 60 bulan dengan, dan paling umum terjadi dalam kurun waktu 1 menit (Manning et al., 2021). Pemicu yang paling sering terjadi adalah secara fisiologis seperti rasa lapar, rasa lelah atau sedang merasa kesakitan. Sedangkan pemicu lain adalah untuk mendapatkan keinginan mendapatkan suatu barang, mendapatkan perhatian orang tua dan adanya rasa frustrasi (Muhammad Muizzulatif & Shafa Inayatullah Machmud, 2022).

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan pada bulan Desember 2022 melalui wawancara kepada 5 orang tua anak, didapatkan bahwa anak telah diperkenalkan gadget sejak berusia 1 tahun. Hal ini dikarenakan agar anak diam dan ibu dapat melakukan aktivitas pekerjaan yang lainnya baik pekerjaan rumah maupun pekerjaan kantor. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada pendamping anak di tempat penitipan anak mengatakan bahwa terdapat fenomena temper tantrum yang terjadi pada beberapa anak terutama saat berbagi mainan dengan anak lain. Tindakan yang sering muncul adalah menangis berlebihan dengan berteriak, berguling-guling di lantai, memukul temannya hingga hiperaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80,5% anak balita yang memiliki ibu bekerja cenderung akan mengalami

ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* dan akan berdampak buruk salah satunya adalah temper tantrum (Gandini et al., 2023). Terdapat hubungan yang signifikan antara ibu yang bekerja dengan perilaku temper tantrum pada anak, dimana hal ini dikarenakan perhatian, pengasuhan ke anak berkurang (Hakameri, 2021).

Perawat sebagai *educator* atau pendidik dalam asuhan keperawatan diharapkan dapat membantu keluarga dan pengasuh anak dalam mengatasi kejadian temper tantrum pada anak yang mengalami kecanduan *gadget* (Jafri & Defega, 2020). Perawat juga dapat memberikan edukasi kepada masyarakat terkait dengan tindakan yang dapat dilakukan untuk pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini, pemilihan permainan yang dapat mengalihkan dari *gadget*, serta memberikan edukasi terkait dengan tindakan yang perlu dilakukan jika anak mulai menunjukkan gejala temper tantrum (Yanizon et al., 2019)

Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, dan itu adalah pembahasan terkait pengasuhan anak menggunakan *gadget* yang berada di *daycare*. Penelitian sebelumnya telah memperlihatkan dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta penggunaan *gadget* dengan kejadian temper tantrum pada anak usia dini. Penelitian ini lebih mengeksplorasi hubungan penggunaan *gadget* pada anak balita dengan kejadian temper tantrum yang berada di tempat penitipan anak dimana orangtua anak fokus bekerja dan dilakukan pada anak balita. Berdasarkan situasi tersebut, tujuan peneliti melakukan kajian ini adalah untuk mengetahui

hubungan penggunaan *gadget* pada anak balita dengan kejadian temper tantrum.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*, dimana variabel dependen yang digunakan adalah penggunaan *gadget* dan variabel independen adalah kejadian temper tantrum pada anak. Penelitian dilakukan di tempat penitipan anak yang memiliki pendamping tenaga kesehatan maupun psikolog. Populasi terdiri dari seluruh orang tua yang memiliki anak berusia 1 hingga 5 tahun dan menitipkan anaknya di *daycare* sebanyak 106 orang. Sampel diambil menggunakan teknik total sampling yaitu berjumlah 106 orang tua anak.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penggunaan *gadget* dan kuesioner temper tantrum kepada orang tua anak. Kuesioner ini telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan nilai  $\alpha = 0,841$ . Analisa data yang telah didapatkan menggunakan analisis univariat dan analisis *bivariate chi-square*. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dengan nomor B-LPPM-UHB/1753/05/2022 dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Harapan Bangsa.

## HASIL

Proses analisis univariate dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik responden, gambaran penggunaan *gadget* dan gambaran kejadian temper tantrum. Hasil yang didapatkan

berupa nilai frekuensi dan persentase sebagai berikut:

**Tabel 1. Penggunaan Gadget dan Temper Tantrum**

Karakteristik	f	(%)
Usia Ibu		
a. 20 hingga 30 tahun	37	34.9
b. lebih dari 30 tahun	69	65.1
Jenis Gadget		
a. Handphone/ smartphone	96	90.6
b. TV	5	4.7
c. Tablet	5	4.7
Penggunaan Gadget		
a. Menggunakan gadget	88	83.01
b. Tidak Menggunakan Gadget	18	16.9
Temper Tantrum		
a. Tidak Terkontrol	48	45.3
b. Terkontrol	58	54.7

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa dari 106 responden, didapatkan data 65.1% ibu berusia lebih dari 30 tahun, 92.5% menggunakan *gadget* jenis handphone atau smartphone, 54.7% mengalami temper tantrum terkontrol

**Tabel 2. Hubungan Penggunaan Gadget dan Temper Tantrum**

Penggunaan Gadget	Temper Tantrum		n	p
	Tidak	Terkontrol		
Menggunakan Gadget	41	47	88	0.021
Tidak Menggunakan	7	11	18	
Jumlah	48	58	106	

Berdasarkan hasil uji analisis bivariate yang telah dilakukan menggunakan *chi-square* ditemukan hasil bahwa sebanyak 41 anak yang menggunakan *gadget* memiliki kondisi temper tantrum tidak terkontrol dan 47 anak memiliki temper tantrum yang terkontrol. Hasil uji

menunjukkan nilai  $p = 0,021 (<0,05)$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* pada anak balita dengan kejadian temper tantrum.

## PEMBAHASAN

Orangtua khususnya ibu merupakan madrasah utama bagi anak sehingga memerlukan beberapa sifat untuk diperhatikan agar anak dapat mencontoh seperti perilaku, penggunaan bahasa, pemilihan cerita dan pemilihan hiburan atau mainan yang tepat pada anak. Selain itu ibu juga perlu mengajarkan tentang aturan-aturan dalam rumah tangga dan proses sosialisasi dengan sesama (Parhan & Kurniawan, 2020). Hasil penelitian ini tergambar bahwa usia ibu paling banyak adalah diatas usia 30 tahun sebanyak 65,1%. Usia ini merupakan usia yang sangat matang dan siap untuk memiliki anak. Pada usia ini, orangtua akan memberikan pemenuhan kebutuhan anak seperti mengasahi, memberikan perhatian, memenuhi kebutuhan secara fisik dan mengasah ketrampilan anak agar dapat berkembang secara optimal (Sujianti, 2018). Asumsi peneliti, ibu memberikan *gadget* pada anak di usia dini adalah untuk memenuhi kebutuhan secara fisik dan menganggap bahwa *gadget* dapat meningkatkan keterampilan anak untuk berbicara, bercerita, mengenal gambar, mengenal warna dan lainnya. Tetapi ibu belum memahami dampak negatif yang terjadi jika anak terus menerus menggunakan *gadget* tanpa adanya pendampingan dari orangtua.

Pada penelitian ini terlihat bahwa sebagian besar orang tua telah memberikan *gadget* kepada anak dengan jenis *smartphone* atau

*gadget* sebanyak 92,5%. Hasil serupa ditunjukkan bahwa 97% anak memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dan 26% telah memiliki *gadget* pribadi. *Gadget* tersebut digunakan untuk menonton video kartun sebanyak 75% dan 15% lainnya digunakan untuk menonton video edukasi (Mulyantari et al., 2019). Jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh anak adalah handphone (Anggraini, 2019). Hal ini juga diperlihatkan oleh hasil penelitian dimana jenis *gadget* yang sering digunakan oleh anak adalah jenis android atau handphone sebesar 91,30% (Chabibah et al., 2022).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini pada saat ini terlihat sudah sangat lazim di beberapa negara termasuk di Indonesia. Hal ini disebabkan karena kesibukan dari orang tua, sehingga orangtua menginginkan anaknya untuk tenang dan orangtua khususnya ibu dapat melakukan aktivitas lainnya tanpa diganggu oleh sang anak. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa anak sudah menggunakan *gadget* sebanyak 83,01%. Anak sudah mulai diperkenalkan *gadget* saat memasuki usia 1 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia pada anak usia kurang dari 1 tahun sebesar 3,46%, usia 1 hingga 3 tahun sebesar 25,9%, dan usia 3 hingga 5 tahun sebesar 47,68% (Badan Pusat Statistik, 2020). *Gadget* diberikan kepada anak agar anak dapat bermain games dan mengakses internet untuk menonton video kartun. Hal ini akan membuat anak merasa bahagia dan senang dengan berbagai jenis permainan ataupun video yang ada dalam *gadget* tersebut..

Alasan orangtua memberikan *gadget* pada anak adalah sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain dan untuk

menyenangkan anak (Juliansyah, 2020). Senada disampaikan dari hasil penelitian bahwa orangtua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan agar anak lebih pintar (22%), anak tidak rewel (21%), sbegai suatu reward saat melakukan hal yang baik (14%) dan anak tidak tertinggal dengan teman lainnya (9%) (Novianti & Garzia, 2020). Kondisi ini tidak sesuai dengan rekomendasi dari *American Academic of Pediatric's* (AAP) bahwa program yang disarankan untuk diberikan kepada anak melalui *gadget* adalah program-program yang dapat meningkatkan kemampuan kognisi, bahasa dan kemampuan sosial (Irawati et al., 2022). Melihat layar *gadget* dalam waktu yang lebih lama justru akan meningkatkan risiko keterlambatan kognitif, bahasa, perkembangan motorik dan menyebabkan kejadian yang lebih buruk (Susilowati et al., 2021).

Penjelasan terkait dengan *screen time* perlu diberikan kepada orangtua untuk menghindari dampak negatif pada anak di kemudian hari (Nikmah & Lubis, 2021). *Screen time* pada penggunaan *gadget* masuk dalam kategori tinggi jika sudah lebih dari 120 menit perhari dan dalam sekali pemakaian *gadget* berkisar lebih dari 75 menit. Jika dalam sehari anak menggunakan lebih dari 3 kali *gadget* dengan durasi 30 hingga 75 menit maka anak akan berpotensi mengalami kecanduan. Kategori *screen time gadget* sedang, jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40 sampai 60 menit per hari dengan intensitas pemakaian 2 hingga 3 kali per hari dan dikatakan kategori rendah jika kurang dari 30 menit per hari dengan intensitas pemakaian 2 kali (Putriana et al., 2019). Berdasarkan pedoman dari *American Academic of*

*Pediatric's* (AAP), anak yang memiliki usia 0 hingga 2 tahun sama sekali tidak diperbolehkan terpapar *gadget*, sedangkan anak berusia 3 hingga 5 tahun boleh mempergunakan *gadget* dengan waktu pemakaian 1 jam per hari dan ketika anak berusia 6 hingga 18 tahun penggunaan *gadget* dibatasi selama 2 jam perhari (Irawati et al., 2022).

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa anak yang menggunakan *gadget* memiliki temper tantrum tidak terkontrol sebanyak 45,3%. Hasil analisa peneliti, besar nya persentase kejadian temper tantrum tidak terkontrol ini kemungkinan adanya kesibukan dari orangtua terhadap pola pendampingan anak menjadi salah satu penyebab anak mengalami kecanduan *gadget* dan perilaku tantrum. Penggunaan *gadget* pada anak menunjukkan efek yang negatif jika melewati batas *screevertime* yang dianjurkan dimana anak akan memperlihatkan kecenderungan resiko ketergantungan dan akan mengalami emosi yang berlebih atau ekstrem atau temper tantrum ketika *gadget* itu dihilangkan (Coyne et al., 2021).

Anak akan cenderung mengikuti perilaku orangtua yang juga sibuk dengan *gadget*. Saat anak merasakan nyaman ketika menggunakan *gadget* maka anak akan lebih memilih menggunakan *gadget* dibandingkan dengan melakukan aktivitas lainnya. Sehingga saat kenyamanan tersebut tidak didapatkan anak akan mengalami temper tantrum (Rachmayanti et al., 2022). Kondisi ini sesuai dengan hasil penelitian yang menggambarkan bahwa 54,7% anak yang telah mengenakan *gadget* secara dini cenderung memiliki permasalahan temper tantrum. Kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak usia dini

berhubungan signifikan dengan kondisi mental emosional seperti lebih emosional, sering merasa sedih gelisah, hingga cemas ( $p \text{ value} = 0,000$ ) (Rachmaniah et al., 2023). Kondisi yang sama ditunjukkan bahwa anak kecanduan *gadget* akan membuat anak cepat emosi, tidak memperdulikan lingkungan, menjadi tantrum, suka berteriak, melakukan kekerasan ringan, serta rasa malas hingga mengalami obesitas (Janah & Diana, 2023).

Permasalahan ini sering dialami oleh anak yang didampingi oleh ibu bekerja, dimana ibu bekerja memiliki lebih banyak kesibukan pekerjaan sehingga waktu untuk berinteraksi dan bermain dengan anak menjadi semakin sedikit, dan tidak memperdulikan anaknya ketika mempergunakan *gadget* (Noor et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ibu bekerja dengan kejadian temper tantrum pada anak balita yang menggunakan *gadget* dengan nilai  $p < 0,05$  (Gandini et al., 2023). Perlunya pembenahan pola asuh orangtua terhadap tindakan pendampingan pada anak saat menggunakan *gadget* menjadi salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut (Nila Siwi et al., 2019). Hal serupa ditunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara dini akan menyebabkan dampak negatif seperti tantrum, kurangnya konsentrasi dan masalah dalam berkomunikasi. Kondisi ini terjadi jika anak sudah menggunakan *gadget* lebih dari 60 menit perhari. (Luh et al., 2018).

Hal ini tidak selaras dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* pada anak balita yang diasuh oleh ibu bekerja tidak selalu menunjukkan kejadian temper tantrum,

asalkan orang tua mengenal pola pengasuhan sesuai dengan tumbuh kembang anak, memfasilitasi permainan, serta mengikutkan anak ke dalam pendidikan formal atau sekolah (Rokhmiati & Ghanesia, 2019). Orang tua atau ibu yang bekerja perlu memberikan pola asuh yang baik seperti mengatur durasi bermain *gadget*, mengganti *gadget* dengan permainan yang mengasah keterampilan motorik halus atau kasar seperti bermain puzzle, balok serta dapat meluangkan waktu bermain dengan anak (Azzahra, n.d.)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa anak usia 1 hingga 5 tahun telah menggunakan *gadget* dan memiliki temper tantrum yang terkontrol. Hasil penelitian ditemukan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kejadian temper tantrum pada balita usia 1 hingga 5 tahun dengan nilai  $p = 0,021$ . Perlu adanya pendampingan dari orangtua terkait dengan penggunaan *gadget*, mengganti *gadget* dengan permainan lain yang dapat mengasah tumbuh kembang anak serta perlu adanya koordinasi dengan orangtua dalam meningkatkan pemahaman orangtua terkait pengaruh penggunaan *gadget* serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan usia anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Eka. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*. Serayu Publishing.
- Aulia, A., & Santi, M. (2022). *The role of young instructors in overcoming tantrums in toddlers due to influence of*

- gadgets*. 3(1), 15–28.
- Azizatul Muawanah, R., Umam, A. K., & Annisa Fitri, R. (2022). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di paud PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/>
- Azzahra, S. H. (n.d.). *Analisis pengasuhan orangtua terhadap pengendalian gadget yang berhubungan dengan pemeliharaan proposal anak usia dini*. 125–134.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Profil anak usia dini*.
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas belajar pada remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 37–45. <https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.5941>.
- Chabibah, N., Ari S., S., & Ersila, W. (2022). Studi korelasi status bekerja ibu dengan frekuensi dan durasi bermain *gadget* pada anak balita. *Edu Masda Journal*, 6(2), 152–168. <https://doi.org/10.52118/edumasda.v6i2.168>.
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 120, 1–21. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>.
- Gandini, A. L. A., Kulsum, U., & Wahyuni, E. P. (2023). The relationship of working mothers and dependency level on pre-school children *gadgets*' use. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 2(4), 2345–2349. <https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i4.423>.
- Hakameri, C. S. (2021). The relationship of mother's occupational status with temper tantrum behavior in children in the work area of payung sekaki health center pekanbaru in 2019. *Journal of Midwifery and Nursing*, 3(2), 88–92. <https://www.ejournal.iocscience.org/index.php/JMN/article/view/1436https://www.ejournal.iocscience.org/index.php/JMN/article/download/1436/1021>.
- Irawati, Y., Barliana, J. D., Zakiyah, H., Daniel, H., & Susiyanti, M. (2022). Screening kesehatan mata anak pada komunitas kusta dalam era pandemi Covid-19. *Media Karya Kesehatan*, 5(1), 54–67. <https://doi.org/10.24198/mkk.v5i1.33560>
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). *Gadget* dengan perkembangan sosial dan bahasa anak usia 3 – 6 tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 76–83.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). *Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini*. 6, 21–28.
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan alasan dibalik orang tua memberikan fasilitas *gadget* kepada anak usia dini. *Jprmedcom*, 2(2), 20–34.
- Juniah, Siahaan, E. (2022). Hubungan penggunaan *gadget* terhadap perubahan interaksi sosial pada anak. *Journal.Bundadelima.Ac.Id*, 4(2), 55–62. <https://journal.bundadelima.ac.id/index.php/jkbbd/article/view/45>.
- Luh, N., Asri, M., & Widayati, K. (2018). Kedaruratan masalah mental emosional pengguna *gadget* pada. *Prosiding Simposium Kesehatan Nasional*, 244–251.
- Manning, B. L., Roberts, M. Y., Estabrook, R., Petitclerc, A., Burns, L., Briggs-gowan, M., Wakschlag, L. S., & Norton, E. S. (2021). Tantrums in a community sample. *J Appl Dev Psychol*, 847. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2019.10>

- 1070.
- Muhammad Muizzulatif, & Shafa Inayatullah Machmud. (2022). Literature review: Menejemen temper tantrum pada balita. *Jurnal Teknologi Kesehatan Borneo*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.30602/jtkb.v3i1.46>
- Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget dengan status mental emosional pada anak usia prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.29313/jiks.v1i1.4213>.
- Mutiara, V. S., Silviani, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan mental emosional anak usia prasekolah. *In call for paper seminar nasional kebidanan*, 1(1), 77–83.
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>.
- Nila Siwi, I., Krisnawati, M., Sulistyowati, N., Risya Safitri, O., Program Studi, D. S., Keperawatan, I., Madani Yogyakarta, Stik., Program Studi, D. D., & Program Studi, M. S. (2019). The prevention of gadget addiction and temper in children through consistency of parenting patterns. *Jurnal Abdimas Madani*, 1(1), 46–50.
- Noor, F., Mumpuni, R. A., Amaliyah, A., & Laksmiwati, I. (2020). Pendampingan ibu bekerja (working mom) terhadap penggunaan youtube pada anak. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 12(1), 40–50. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i1.10070>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak; Tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia pra sekolah: Literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.
- Parhan, M., & Kurniawan, D. P. D. (2020). Aktualisasi peran ibu sebagai madrasah pertama dan. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4(2), 157–174.
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah (3-5 tahun) di tk cendikia desa lingsar tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.
- Rachmaniah, R. A., Adiningsih, B. S. U., & Putri, T. H. (2023). Hubungan gadget addiction dengan mental emosional anak usia prasekolah selama masa pandemi covid-19 di wilayah kerja puskesmas perumnas II pontianak. *Malahayati Health Student Journal*, 3(3), 2013–2015.
- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Qodariah, L. (2022). Gambaran kecanduan gadget anak usia 9-12 tahun. *10(2)*. <https://doi.org/10.18592/jsi.v10i2.7296>.
- Rokhmianti, E., & Ghanesia, H. (2019). Tantrum pada anak usia pra sekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 8(1), 92. <https://doi.org/10.31596/jcu.v8i1.309>.
- Septriani, E., Imron, K., & Oktamarina, L. (2022). Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku tantrum anak usia 5-8 tahun (fenomenologi di desa air gading kecamatan baturaja barat kabupaten ogan komering ulu). *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1425–1431. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.587>

- Sujianti, S. (2018). Hubungan lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di tk Islam al irsyad 01 cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>.
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen time for preschool children: learning from home during the covid-19 pandemic. *Global Pediatric Health*, 8. <https://doi.org/10.1177/2333794X211017836>.
- Vitrianingsih, V., Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak pra sekolah di tk gugus ix kecamatan depok sleman yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>.
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). Upaya pencegahan pengaruh *gadget* pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak *gadget* kepada ibu-ibu kelurahan tanjung uma. *Minda Baharu*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.
- Zakaria, A., Safitri, A. I., Pertiwi, N. W., Febrianto, M. A. R., Alhusni, H. Z., Mahtari, S., & Yantidewi, M. (2023). Pelatihan penggunaan fitur kesehatan digital untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak-Anak. *Journal of Community Engagement and Empowerment*, 01(01), 22–27.