



## Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun (*Fenomenologi di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu*)

Ega Septriani<sup>1</sup>, Kristina Imron<sup>2</sup>, Lidia Oktamarina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: [egaseptriani2017@gmail.com](mailto:egaseptriani2017@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-03-20 Revised: 2022-04-15 Published: 2022-05-15	This research is motivated by the number of parents who facilitate underage children with smartphones and a change in the behavior of children who are aggressive when playing smartphones. The purpose of this study is to determine the factors that cause tantrum behavior in children aged 5-8 years, to determine the impact of smartphone use on children aged 5-8 years, and to find out how to overcome tantrum behavior in children aged 5-8 years in Air Gading Village Baturaja Barat District Ogan Komering Ulu Regency. This type of research uses qualitative research with a phenomenological approach. The subjects in this study were focused on children aged 5-8 years who played smartphones. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that children become addicted to playing smartphones and often exhibit tantrums verbally (crying, screaming, screaming, whining) and physical tantrums (hitting, slamming, kicking, throwing objects) when playing online games. Factors causing tantrum behavior are influenced by (1) physiological factors (tired, sick, sleepy), (2) psychological factors (frustrated, angry), (3) parental factors (parenting patterns), (4) social situation (family and community environment). The impact of smartphone use makes children's behavior patterns change, such as: lazy, difficult, to concentrate, indifferent, extravagant, aggressive, and health problems. How to overcome tantrum behavior is not to lose control/remain calm, stay with and do not let the child, invite the child to talk slowly after the tantrum subsides, provide directions, examples and explanations, and give the child a soft touch hug or soothing words.
<b>Keywords:</b> <i>Smartphone Use;</i> <i>Tantrum Behavior;</i> <i>Children.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-03-20 Direvisi: 2022-04-15 Dipublikasi: 2022-05-15	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya orang tua yang memfasilitasi anak di bawah umur dengan <i>smartphone</i> dan adanya perubahan tingkah laku anak yang bersikap agresif saat bermain <i>smartphone</i> . Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui faktor penyebab perilaku <i>tantrum</i> pada anak usia 5-8 tahun, untuk mengetahui dampak penggunaan <i>smartphone</i> pada anak usia 5-8 tahun, dan untuk mengetahui cara mengatasi perilaku <i>tantrum</i> pada anak usia 5-8 tahun di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah fokus pada anak usia 5-8 tahun yang bermain <i>smartphone</i> . Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak menjadi kecanduan bermain <i>smartphone</i> dan sering menunjukkan perilaku <i>tantrum</i> secara verbal (menangis, berteriak, menjerit, merengek) dan <i>tantrum</i> secara fisik (memukul, membanting, menendang, melemparkan benda) ketika bermain <i>games online</i> . Faktor penyebab perilaku <i>tantrum</i> dipengaruhi oleh (1) faktor fisiologis (lelah, sakit, mengantuk), (2) faktor psikologis (frustasi, kemarahan), (3) faktor orang tua (pola asuh), (4) faktor situasi sosial (lingkungan keluarga dan masyarakat). Dampak penggunaan <i>smartphone</i> membuat pola perilaku anak menjadi berubah, seperti: malas, sulit berkonsentrasi, cuek, boros, agresif, dan masalah pada kesehatan. Cara mengatasi perilaku <i>tantrum</i> adalah jangan lepas kontrol/tetap tenang, tetap dampingi dan jangan membiarkan anak, ajak anak bicara perlahan setelah <i>tantrum</i> reda, berikan arahan, contoh serta penjelasan, dan beri anak pelukan sentuhan lembut atau kata-kata yang menenangkan.
<b>Kata kunci:</b> <i>Penggunaan Smartphone;</i> <i>Perilaku Tantrum;</i> <i>Anak.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar anak pada dasarnya harus berdasarkan pada nilai-nilai filosofis dan religi yang dipegang oleh lingkungan yang berada disekitar anak dan agama yang dianutnya, di

dalam islam dikatakan bahwa "seorang anak terlahir dalam keadaan fitrah/islam/lurus, orang tua mereka yang membuat anaknya menjadi yahudi, nasrani, dan majusi," maka bagaimana kita bisa menjaga serta meningkatkan potensi

kebaikan tersebut, hal itu tentu harus dilakukan sejak dini (Nurani, 2016), oleh karena itu merupakan peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan *intelligences* permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi (Nurani, 2016). Anak mempunyai berbagai macam potensi yang masih harus untuk dikembangkan, setiap anak juga mempunyai karakteristik yang unik, yang tidak sama dengan orang lain. Anak selalu aktif dan antusias serta memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi mengenai sesuatu yang anak lihat, dengar dan rasakan, anak juga tak pernah berhenti dalam melakukan eksplorasi dan akan terus belajar (Didith, 2014), maka anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian.

Pada masa *golden age* ini merupakan masa yang penting dalam suatu proses pertumbuhan serta perkembangan anak baik psikis maupun fisik, namun pengaruh dari berbagai lingkungan juga sangatlah berperan penting dalam hal itu (Khasanah, 2019). Anak usia 2-9 tahun merupakan usia yang dimana anak akan main bersama temannya dan pada masa ini juga anak akan meniru segala sesuatu yang dilakukan dari orang yang berada dilingkungan sekitarnya. Pada masa ini juga proses peniruan akan semakin meningkat dan bukan hanya pada perilaku saja yang dilihat anak dilingkungan sekitarnya, tetapi juga pada segala sesuatu yang sering muncul di televisi (Nurani, 2016). Oleh karena itu anak disebut sebagai si peniru ulung, mereka mampu menirukan apa yang mereka tangkap dan pikirannya mencerna apa pun yang orang dewasa lakukan, salah satu ciri kehidupan modern adalah agresif terhadap kemajuan teknologi, majunya dalam ilmu pengetahuan serta teknologi membuat manusia menemukan banyak macam alat maupun mesin yang bisa membantu manusia dalam menyelesaikan apapun yang dikerjakannya agar jadi lebih mudah dan cepat (Helmawati, 2014), seiring perkembangan zaman menuntut pula perkembangan teknologi yang sangat pesat, teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur.

Menurut Elcom (2011), telepon pintar (*smartphone*) adalah suatu telepon genggam yang mempunyai kemampuan sangat tinggi dan kadang-kadang fungsinya bisa menyerupai seperti komputer, maka *smartphone* merupakan

sebuah perangkat yang simpel dan praktis yang dapat dengan mudah dibawa kemana-mana dengan fungsi yang beragam, *Smartphone* seolah-olah dibuat untuk menggantikan fungsi komputer dalam bentuk yang lebih kecil. Sedangkan menurut Williams dan Sawyer (2007), *smartphone* adalah telepon seluler dengan *microprocessor*, memori, layar serta modem bawaan, *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan *fungsionalitas PC* dan *handset* sehingga dapat menghasilkan *gadget* yang sangat mewah, dimana terdapat pesan *text*, kamera, music, video, *games*, akses email, *search engine*, pengelola informasi pribadi, dan fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit, maka dengan *smartphone*, orang dapat melakukan berbagai macam keperluan yang dapat mempermudah pekerjaan seseorang, seperti melakukan aktivitas *browsing* maupun berkomunikasi dengan seseorang, terdapat berbagai fitur yang menarik di dalamnya sehingga banyak masyarakat yang memanfaatkannya, termasuk para orang tua yang memanfaatkan fitur *smartphone* sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anak, seperti video maupun *games* yang bersifat edukatif (Monica, 2018), dengan *smartphone*, orang tua harus selalu memantau aktivitas yang dilakukan anak dalam penggunaan *smartphone* dan memilih aplikasi-aplikasi yang baik untuk anak.

Seseorang bisa menjadi cepat dan dimudahkan untuk mencari sesuatu yang penting mengenai apapun yang sedang terjadi di seluruh dunia dan kita tak perlu berada ditempat itu, namun untuk bisa berada ditempat tersebut akan mencapai waktu yang lama, tetapi dengan menggunakan teknologi canggih ini yang mempunyai koneksi internet maka suatu informasi yang kita cari bisa didapatkan dengan waktu yang tidak terlalu lama, tergantung sinyal yang ada ditempat tersebut, perangkat ini sudah meluas dikalangan masyarakat, tidak hanya orang dewasa namun anak kecil pun sudah bisa menggunakannya, dalam penggunaan *smartphone* pasti lah ada dampak yang berpengaruh bagi penggunanya terutama pada anak baik itu positif maupun negative (Zulfitria, 2017), maka kita sebagai orang tua seharusnya melakukan antisipasi untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan. Tetapi banyak orang tua yang lalai akan hal ini dan tidak sadar dengan efek yang dalam penggunaan *Smartphone*. *Smartphone* yang difasilitasi orang tua untuk anaknya dengan tujuan dan maksud tertentu, maka sebagai orang

tua untuk bisa memberi pengarahan dan pengawasan terhadap anak agar bisa menggunakan *smartphone* dengan benar sesuai dengan fungsinya, jika orang tua yang tidak peduli dan membebaskan anak dalam penggunaan *smartphone* secara berlebihan maka itu bisa menimbulkan efek yang buruk bagi anak tersebut. Ada beberapa efek yang timbul, yaitu anak bisa jadi individualis, egosentris, kurangnya sosialisasi dan komunikasi dengan lingkungan disekitarnya baik teman maupun keluarga, anak akan malas dalam belajar maupun mengaji dan salah satunya itu adalah perilaku *tantrum*. Selain itu, anak juga dapat membuka situs yang tak seharusnya diakses seperti pornografi dan yang semacamnya, jika tak ada pengawasan dari orangtua maka bisa mempengaruhi dan akan berdampak yang buruk pada anak.

Menurut Fetsch & Jacobson (2013), *Tantrum* merupakan kondisi anak melampiaskan emosi dengan cara yang tidak baik seperti mengamuk, menangis kencang hingga membanting barang-barang, kejadian *tantrum* karena kelebihan emosi dan kesedihan ataupun kemarahan yang berlebihan. Perilaku ini adalah hal wajar pada rentang usia kanak-kanak, tetapi jika tak diatasi maka dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak untuk selanjutnya, terdapat hasil penelitian yang dilakukan oleh Seni (2017) bahwa terdapat bentuk perilaku *tantrum* pada anak seperti menangis dengan keras, berteriak-teriak, melempar benda dan meninju teman. Faktor yang menyebabkan perilaku ini muncul jika anak mencari perhatian, menginginkan sesuatu namun tidak bisa dimiliki atau terhalang keinginannya, rasa kekecewaan serta saat anak merasa tersinggung, merasa diganggu atau terganggu dan tidak mampu mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata atau ekspresi yang diinginkannya dan ini terjadi pada anak TK Rahmat Al-Falah Kelompok B Palangka Raya. Oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian Seni, bahwa perilaku *tantrum* yang muncul serta faktor penyebabnya itu senada dengan pendapat Widyastuti, bahwa faktor penyebab terjadi perilaku *tantrum* yaitu keinginannya yang tidak terpenuhi, perasaan jengkel dan frustrasi, maupun kemarahan yang terjadi sehingga anak dapat mengamuk. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 15-16 Februari 2021 di desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu bahwa anak-anak usia 5-8 tahun telah diberikan *smartphone* oleh orang tuanya. Di sana mereka banyak memanfaatkan sebagian

waktunya untuk menggunakan *smartphone* dan membuka aplikasi seperti untuk main *games* serta menonton video hingga sampai lupa waktu dan tak kenal waktu, pada saat sedang melakukan segala sesuatu anak selalu menggunakan *smartphone* tanpa ia lepaskan, hal itu banyak terjadi disekitaran Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat, alasannya orang tua memberikan *smartphone* itu agar anak tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan tidak bermain di luar rumah. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama beberapa hari itu rata-rata sekitar 75% anak-anak menggunakan *smartphone* itu durasinya sudah melampaui batas apalagi pada masa pandemi seperti ini rata-rata adalah pengguna *smartphone* semua dan sekitar 25% anak-anak itu tidak mempunyai *smartphone* karena mengalami keterbatasan ekonomi.

Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa perilaku yang tidak wajar muncul yang dialami oleh anak usia 5-8 tahun yang mirip dengan gejala *tantrum* seperti menangis sambil menjerit, anak melemparkan apa saja yang ada didekatnya, berguling dan mengamuk dilantai, anak tersebut juga berbicara yang kasar dan memukul ibunya supaya kehendaknya dapat dituruti. Perilaku yang lainnya seperti anak akan menjadi malas dalam hal belajar dikarenakan anak lebih senang untuk bermain *smartphone* yang seharusnya perilaku ini tidak wajar muncul pada anak usia 5-8 tahun, berdasarkan hasil observasi inilah, yang dapat muncul karena anak yang menggunakan *smartphone* disini lebih kearah perilaku *tantrum* (menangis, merengek, menjerit, melemparkan benda, berguling dilantai, memukul dan berbicara yang kasar) yang didorong rasa amarah yang tinggi karena keinginannya tak terpenuhi. Anak-anak yang selalu dimanja oleh orang tuanya serta yang selalu keinginannya dipenuhi maka anak itu akan mengalami perilaku *tantrum* apabila sewaktu-waktu permintaannya tidak terpenuhi. Fenomena ini sangat membuat prihatin karena sudah banyak orang tua yang tak dapat mengatasi perilaku ini, orang tua juga cenderung akan memenuhi semua keinginan anaknya supaya anak menjadi diam dan tidak akan rewel atau menangis. Tetapi tanpa sadar bahwa pola asuh yang seperti itu, yang selalu memfasilitasi anaknya dengan menggunakan *smartphone* maka dapat memberi dampak candu serta bisa berpengaruh terhadap fisik dan psikis anak selanjutnya, terdapat juga hasil penelitian dari Suherman menjelaskan bahwa *gadget* itu

berbahaya untuk penggunaan pada pendidikan dan pengasuhan dalam keluarga. Terdapat 1 anak yang mengalami ketergantungan kecanduan pada *gadget*, anak tersebut terbiasa menggunakan *gadget* dengan durasi dan frekuensi yang tinggi yaitu > 60 menit dan dilakukan setiap hari, dapat dilihat dari anak menunda makan dan kurang tidur dikarenakan lebih senang menghabiskan waktunya dengan *gadget* (Suherman, 2019), oleh karena itu, pendampingan dan pengawasan orang tua terhadap anak pada saat menggunakan *gadget* sangatlah diperlukan.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Monica, dkk menjelaskan tentang anak kurang memiliki sisi simpati maupun empati dan tidak dapat memberikan respon yang tepat, jadi dalam kesehariannya ketika dirumah anak selalu diberi kesempatan orang tua untuk mengoperasikan *smartphone*, dengan kondisi orang tua bekerja yang membuat waktu untuk keluarga menjadi berkurang, sehingga dengan memberika *smartphone* kepada anak dirasa cukup sebagai media dalam mendidik anak, maka secara tidak langsung inilah yang menjadi faktor melemahnya interaksi sosial dan daya pikir anak dengan lingkungan sekitarnya baik di rumah maupun di sekolah. Selain itu, anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, anak juga akan kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya, oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian Monica (2018) bahwa dampak dalam penggunaan *smartphone* itu dapat memberikan efek negatif bagi interaksi sosial anak baik di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan berdasarkan latar belakang diatas, belum adanya penelitian yang berkaitan dengan “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi Di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu)”, peneliti tertarik mengambil judul ini karena penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi yang sedang terjadi dan sedang berlangsung disekitar lingkungan masyarakat yang ada di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu, dan dampak penggunaan *smartphone* ini sangat berpengaruh terhadap perilaku yang tidak wajar pada usia 5-8 tahun.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode fenomenologi guna

mengetahui tentang dampak penggunaan *smartphone* pada anak 5-8 tahun, tujuan dari penelitian kualitatif yaitu guna menguraikan atau memberikan penjelasan mengenai suatu aspek yang sudah sesuai maupun cocok dengan suatu fenomena yang ada, kemudian diperkuat lagi melalui observasi dan melakukan pertanyaan terbuka lalu diperkuat lagi dengan adanya dokumentasi. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini dapat mengarah terhadap suatu keadaan dilingkungan tempat tinggal peneliti yang banyak anak usia 5-8 tahun sudah menggunakan *smartphone* dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui dan memahami suatu tingkah laku maupun tindakan anak yang bermain *smartphone*. Informan merupakan orang yang akan memberi informasi, dalam penelitian ini, orang yang akan memberikan informasi adalah orangtua yang memiliki anak usia 5-8 tahun pengguna *smartphone*, kerabat keluarga dan anak-anak pengguna *smartphone* di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu. Sumber data primer pada penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-8 tahun, sedangkan sumber data sekunder pada penelitian yang diteliti ini adalah keluarga terdekat subjek dan buku-buku yang masih berkaitan dengan *smartphone* dan *tantrum*, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, dalam suatu analisis data terdapat pada penelitian ini yaitu beberapa aktivitas meliputi, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*, selain itu untuk keabsahan data menggunakan Teknik triangulasi data.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan analisis data tentang Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi Di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu), bahwa perilaku *tantrum* yang ditunjukkan anak lebih sering terjadi pada saat bermain *smartphone*, terkadang anak tidak dapat mengontrol emosinya saat perilaku *tantrum* muncul, hasil temuan data dalam penelitian ini ialah yang pertama penyebab perilaku *tantrum* pada anak, faktor penyebab anak berperilaku *tantrum* dipengaruhi oleh (1) faktor fisiologis (lelah, sakit, ngantuk), (2) faktor psikologis (frustasi, kemarahan), (3) faktor orang tua (pola asuh), (4) faktor situasi sosial (lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat), faktor fisiologis,

kelelahan, sakit dan ngantuk sering kali menyebabkan anak mengamuk, dimana saat kondisi seperti itu pasti sering kali merespons segala sesuatu dengan amarah dan karena ia sendiri juga terkadang bingung dengan apa yang dirasakannya. Hal ini dapat mempersulit anak-anak untuk mengekspresikan dan mengelola perasaan dan perilaku. Faktor psikologis, anak dapat merasa frustrasi biasanya karena lebih cenderung ke tidak diizinkan melakukan sesuatu yang diinginkan, seperti anak menginginkan sesuatu tetapi orang tua tidak mengizinkan dia melakukan itu, sehingga perilaku *tantrum* akan muncul apabila keinginannya itu tidak terpenuhi. Faktor orang tua, seperti pola asuh yang diterapkan orang tua dirumah, pola asuh permisif yang diterapkan orang tuanya membuat anak menjadi pribadi yang manja, selalu menuntut keinginannya harus dipenuhi dan tidak menerima kata "tidak", faktor situasi sosial seperti anak menjadi kecanduan bermain *smartphone* tentu saja dipengaruhi oleh lingkungan dan perilaku *tantrum* pada anak. Apabila anak melihat anggota keluarganya ataupun tetangganya terbiasa mengungkapkan kemarahannya secara negatif dengan meledak-ledak disertai pelemparan barang, maka anak akan cenderung meniru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Penney Hames (2003) bahwa orang tua yang suka mengamuk mungkin akan mempunyai anak balita yang juga senang mengamuk.

Kedua, dampak penggunaan *smartphone* pada anak, dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat membuat anak malas dan sulit berkonsentrasi, anak-anak yang sudah kecanduan *smartphone*, maka setiap saat mereka selalu bermain *smartphone* saja karena bagi mereka tidak ada kegiatan yang lebih mengasyikkan selain bermain *Smartphone*, benda tersebut layaknya teman yang tidak bisa lepas dan selalu dibawa kemanapun dan dalam kondisi apapun, entah itu saat makan sampai menjelang tidur. Penggunaan *smartphone* pada anak tanpa pengawasan dari orang tua bisa berpotensi pada perubahan pola perilaku anak, mereka bisa mengakses gambar dan video yang tidak layak untuk ditonton serta pengaruh dari *games online* dapat membuat anak bersikap agresif (*tantrum*) yang ditandai dengan selalu mengeluarkan kata-kata kasar saat bermain *games online* dan juga perilaku memukul *smartphone* saat kalah bermain dan cenderung cuek pada lingkungan di sekitar mereka, membuat indera penglihatan menjadi berkurang, daya ingat menurun, terkena

paparan radiasi yang dapat mempengaruhi otak, serta dapat membuat anak menjadi boros karena untuk membeli kuota internet.

Ketiga, cara mengatasi perilaku *tantrum* pada anak yaitu jangan lepas kontrol/tetap tenang, tetap mendampingi dan tidak membiarkan anak ketika berprilaku *tantrum*, biarkan anak terlebih dahulu dengan catatan tetap mengawasi perilaku anak, mengajak anak berbicara dengan perlahan setelah *tantrum* nya telah reda, memberikan arahan kepada anak agar perilaku *tantrum* dapat diminimalisir dan memberikan contoh serta penjelasan serta beri anak pelukan sentuhan lembut atau kata-kata yang menenangkan. *Smartphone* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat kita yang menggunakannya menjadi lupa waktu. Menurut Sunita dan Mayasari (2018) mengatakan bahwa anak menjadi nyaman dan senang bermain *gadget* dikarenakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, fleksibel, dan berbagai variasi di dalamnya sehingga semakin membuat anak ingin selalu menggunakan bahkan dapat mengalami kecanduan pada *gadget*. Namun, penggunaan *smartphone* secara terus-menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin untuk dilakukan oleh anak dalam aktivitas kesehariannya.

Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa orang tua berpikir dengan memberikan anaknya sebuah *smartphone* anak bisa menjadi penurut dan tidak menangis lagi. Apalagi anak usia 5-8 tahun, orang tua selalu memberi anak *smartphone* supaya anak tidak menangis dan mengganggu orang tuanya. Tetapi orang tua tidak memikirkan dampak *smartphone* kepada anak terutama dalam pola sikap dan perilakunya, disini anak menjadi kecanduan bermain *games*, *youtube* serta aplikasi lainnya yang membuatnya malas melakukan kegiatan apapun. Selain itu, anak juga menjadi emosi apabila ditegur untuk berhenti bermain *smartphone* pada saat makan dan juga selalu menuntut orang tuanya untuk memenuhi semua keinginannya, jika tidak maka anak melampiaskan amarahnya dengan berteriak, melempar barang dan membanting pintu. Menurut Rahmawati dalam Mubara (2017) dampak penggunaan *smartphone* antara lain, menghambat kecerdasan emosional, resiko terpapar radiasi, nyeri leher dan perubahan anatomi tulang, hambatan terhadap perkembangan, lambat memahami pelajaran, berisiko

terhadap perkembangan psikologi anak, dan perubahan perilaku anak, dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa dulu anak disini merupakan tipe anak yang penurut, tapi sekarang setelah diberikan *smartphone* anak menjadi malas dan cenderung membangkang dan selalu meminta imbalan apabila disuruh oleh orang tuanya. Orang tua jauh lebih khawatir akan anaknya yang terbawa oleh teman-temannya yang memiliki karakter yang buruk terutama dalam hal berbicara. Orang tua lebih memilih anaknya bermain di rumah dibandingkan bermain bersama teman-temannya di luar, namun sekarang justru orang tua kewalahan untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan *smartphone*, anak tidak bisa melepaskan *smartphone* dari tangannya entah itu saat makan bahkan menjelang tidur pun masih bermain, orang tua tidak bisa selalu mengawasi anak ketika bermain *smartphone* karena sibuk mengurus adiknya yang masih kecil sekaligus mengerjakan pekerjaan rumah yang terkadang membuatnya kewalahan sehingga membiarkan anak bermain sepuasnya asalkan anak tetap di rumah.

*Tantrum* ialah sebuah letupan emosi yang meledak dan tidak dapat terkontrol, perilaku ini biasanya terjadi pada anak usia 15 bulan sampai dengan 3 tahun, bahkan berlanjut hingga usia 5-6 tahun (Hasan, 2011). Perilaku *tantrum* merupakan salah satu tahap perkembangan emosi yang sering terjadi pada anak usia dini. Emosi merupakan ungkapan suasana hati dan biasanya ditandai dengan suatu perilaku yang akan ditunjukkan oleh setiap masing-masing individu (Rifa'i, 2012). Salkind (2002) mendefinisikan bahwa *tantrum* merupakan perilaku destruktif dalam bentuk luapan yang dapat bersifat fisik seperti memukul, mendorong, membanting suatu benda ataupun dalam bentuk verbal seperti berteriak, menangis, menjerit maupun merengek, pada dasarnya anak berperilaku *tantrum* merupakan hal yang wajar, namun jika tidak diatasi dengan baik maka perilaku tersebut akan mempengaruhi pada perkembangan sosial-emosional anak hingga tahap selanjutnya, perilaku *tantrum* merupakan salah satu dari berbagai kelainan kebiasaan pada anak. Tindakan demikian merupakan sebagai upaya anak untuk memaksakan kehendaknya agar dikabulkan oleh orang tuanya, terdapat beberapa hal yang menjadi alasan utama pemicu anak berperilaku *tantrum*, bahwasanya sebagian besar anak yang mempunyai sifat alami diantaranya adalah untuk mencari perhatian, cemburu, frustrasi, menginginkan sesuatu yang belum dapat

dimilikinya, emosional dan yang lainnya. Anak yang terlalu dimanjakan dan selalu mendapatkan apa yang ia inginkan dapat mengalami *tantrum* jika suatu kali permintaannya ditolak. Pada kenyataannya anak akan melakukan *tantrum* apabila keinginannya tidak terpenuhi oleh orang tuanya, biasanya anak menggunakan *tantrum* sebagai trik untuk mendapatkan sesuatu dari orang tuanya.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Sesuai dengan pembahasan berkenaan tentang Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun (Fenomenologi Di Desa Air Gading Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu), mampu menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor penyebab anak berperilaku *tantrum* dipengaruhi oleh (1) faktor fisiologis (lelah, sakit, mengantuk), (2) faktor psikologis (frustasi, kemarahan), (3) faktor orang tua (pola asuh), (4) faktor situasi sosial (lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat)
2. Dampak *smartphone* pada anak usia 5-8 tahun dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain *smartphone*, anak menjadi malas untuk mengerjakan apapun, penggunaan *smartphone* pada anak tanpa pengawasan dari orang tua bisa berpotensi pada perubahan pola perilaku anak, membuat indera penglihatan menjadi berkurang, daya ingat menurun, terkena paparan radiasi yang dapat mempengaruhi otak, efek bermain *games* dapat menjadikan anak bersifat agresif seperti (memaki, memukul) serta cenderung cuek pada lingkungan di sekitar mereka dan dapat membuat anak menjadi boros karena untuk membeli kuota internet.
3. *Tantrum* harus diatasi agar tidak melekat kuat pada anak hingga dewasa nanti dengan cara, jangan lepas kontrol/tetap tenang serta tetap mendampingi dan tidak membiarkan anak ketika berperilaku *tantrum*, biarkan anak terlebih dahulu dengan catatan tetap mengawasi perilaku anak, mengajak anak berbicara dengan perlahan setelah *tantrum* nya telah reda, memberikan arahan kepada anak agar perilaku *tantrum* dapat diminimalisir dan memberikan contoh serta penjelasan, dan

beri anak pelukan sentuhan lembut atau kata-kata yang menenangkan, dengan demikian orang tua dapat membimbing anak untuk dapat melampiaskan atau menunjukkan ekspresi marah kepada perilaku yang lebih positif.

## B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian kualitatif fenomenologi Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi anak hendaknya meningkatkan minat anak dalam belajar dan memberikan motivasi kepada anak untuk meminimalisir dalam penggunaan *smartphone* agar anak tidak menunjukkan perilaku/tindakan *tantrum*.
2. Bagi orang tua hendaknya dapat meminimalisir dengan mengawasi dan mengatur penggunaan *smartphone* pada anak, menerapkan pola asuh yang baik dan benar dengan menerapkan semua jenis pola asuh tetapi disesuaikan dengan kondisi dan situasi anak, orang tua harus mencontohkan hal-hal yang baik pada anak karena anak-anak akan melihat dan meniru perilaku/tindakan yang mereka lihat disekitarnya, dan orang tua harus bersikap tegas pada anak apabila sifat *tantrum* muncul dengan memberinya sebuah pelukan dan pemahaman.
3. Bagi peneliti selanjutnya semoga bisa mengeksplor lagi hal-hal terkait dengan permasalahan Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku *Tantrum* Anak Usia 5-8 Tahun dengan subyek, obyek dan masalah yang berbeda, sehingga mampu memberikan data yang bermanfaat.

## DAFTAR RUJUKAN

- A Rifa'I R.C dan C.T. 2012. *Anni.Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Didith Pramuditya Ambara. 2014. *Asemen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT GRAHA ILMU
- Elcom. 2011. *Google Android*. Jakarta: Andi Publisier.
- Fetsch & Jacobson. 2013. *Children's Anger and Tantrums*
- Hasan dan Maemunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Helmawati. 2014. *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- 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
- Monica. 2018. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Pada Anak Dengan Latar Belakang Orang Tua Karir)*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal Bimbingan. Penyuluhan dan Konseling. Vol. 1, No. 2
- Mubara, Kayla, dkk. 2017. *Smartmom untuk Generasi Smart: Panduan Parenting di Era Digital*. Yogyakarta: Diva Press
- Neil J Salkind. 2002. *Child Development*. USA: Macmillan References
- Nurani Yuliani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Penney Hames. 2003. *Menghadapi dan Mengatasi Anak Yang Suka Ngamuk*. Jakarta: PT Gramedia
- Risky Novitasari Suherman. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah*. Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- 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*
- Williams & Sawyer. 2007. *Using Information Teknologi : Pengenalan Praktis Dunia Komputer & Komunikasi Edisi 7*, (Penerjemah : Nur Wijayaning 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