

## ABSTRAK

Saat anak mengalami *tantrum*, banyak orang tua yang beranggapan bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang negatif, orang tua membantu anak menghadapi emosi yang normal secara wajar dan bagaimana bertindak dengan cara yang tepat sehingga tidak menyakiti diri sendiri dan orang lain ketika anak *tantrum*. Kemungkinan salah satu faktor penyebab *temper tantrum* adalah penggunaan *gadget game*. Tujuan Penelitian ini adalah menganalisis hubungan penggunaan *gadget game* dengan kejadian *temper tantrum* anak usia dini TK. Kurnia Simomulyo Baru.

Penelitian ini menggunakan metode analitik observasional. Populasinya adalah orang tua yang memiliki anak berusia 4 – 6 tahun di TK Kurnia Simomulyo Baru Kec. Sukomanunggal sebesar 37 orang. Besar sampel 34 Responden yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Variabel *independent* yaitu penggunaan *gadget game* dan variabel *dependent* yaitu kejadian *temper tantrum*. Analisis Data menggunakan uji *Rank Spearman*, dengan kemaknaan  $\alpha = 0,05$ .

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget game* hampir setengahnya (44,1%) tergolong sedang, kejadian *temper tantrum* sebagian besar (58,8 %) tergolong rendah. Uji rank spearman didapatkan P value = 0,00 karena  $P < \alpha$  ( $0,00 < 0,05$ ) artinya terdapat hubungan yang signifikan penggunaan *gadget game* dan kejadian *temper tantrum* karena  $P < \alpha$  ( $0,00 < 0,05$ ).

Semakin rendah penggunaan *gadget game* maka akan semakin rendah kejadian *temper tantrum*. Bagi orang tua agar lebih mengontrol penggunaan *gadget game* agar tidak lebih dari 30 menit tiap hari.

**Kata Kunci : Gadget Game, Temper Tantrum**