

UPAYA PENGENDALIAN INTENSITAS TANTRUM ANAK USIA DINI YANG DIAKIBATKAN SCREEN TIME

Amel mauliya¹, Cucu Sopia², Rina Hizriyani³

^{1,2,3}PGPAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon

¹amelliyaa006@gmail.com, ¹cucu.sopiah@umc.ac.id, ¹rinahizriyani@umc.ac.id

ABSTRACT

Uncontrolled gadget use can negatively affect children's social emotional development, particularly their ability to regulate emotions. This study aimed to identify and describe efforts to control the intensity of tantrums caused by screen time among early childhood children. This study employed a qualitative approach with a descriptive design, the research subjects consisted of group B teachers, parents, and children aged 5-6 years at TK Bina Mentari, data were collected through observation, interviews, and documentation, the collected data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The result showed that tantrum behavior appeared in the form of excessive crying, screaming, refusing to participate in activities, and aggressive outbursts when gadget use was restricted, the control efforts implemented included limiting screen time duration, conducting parenting programs for parents, providing alternative play activities, and creating educational banner about screen time limitations, good collaboration between schools and families was proven to gradually reduce the intensity of children's tantrums and improve their emotional regulation abilities. Based on the finding, it can be concluded the consistent screen time management supported by appropriate parenting practices can help reduce tantrum behavior in early childhood, therefore collaboration between teachers and parents is essential to support children's optimal social emotional development in the digital era.

Keywords : *Screen Time, Tantrum, Early Childhood, Parenting, Emotional Regulation*

ABSTRAK

Penggunaan alat elektronik secara berlebihan dan tanpa kendali dapat mempengaruhi pada perkembangan sosial emosional anak, khususnya dalam kemampuan mengendalikan emosi. Penelitian ini dilandaskan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menguraikan upaya pengendalian intensitas tantrum anak usia dini yang diakibatkan screen time. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif desain deskriptif, subjek penelitian terdiri atas guru kelompok B, orang tua, dan anak usia 5-6 tahun di TK Bina Mentari, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku tantrum pada anak muncul dalam bentuk menangis berlebihan, berteriak, menolak mengikuti kegiatan, hingga mengamuk ketika

penggunaan gadget dibatasi, upaya pengendalian yang dilakukan meliputi pembatasan durasi screen time, penerapan parenting kepada orang tua, pemberian aktivitas bermain alternatif, serta pembuatan banner edukasi tentang pembatasan screen time, kolaborasi yang efektif antara sekolah dan orang tua terbukti membantu menurunkan intensitas tantrum anak secara bertahap serta mengembangkan kapasitas anak dalam mengelola emosi. Temuan studi ini mengindikasikan bahwa pengendalian screen time yang dilakukan secara konsisten dan dukungan pola asuh yang tepat membantu mengurangi perilaku tantrum pada anak, maka dari itu diperlukan kolaborasi antara instansi pendidikan dan orang tua agar perkembangan sosial emosional anak berkembang secara optimal di era digital.

Kata Kunci: *Screen Time, Tantrum, Anak Usia Dini, Regulasi Anak*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi pada era modern telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada pola pengasuhan dan perkembangan anak usia dini. Anak-anak saat ini semakin akrab dengan penggunaan perangkat digital seperti telepon, tablet, televisi dan komputer. Penggunaan perangkat digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran dan komunikasi, kondisi ini menyebabkan screen time pada anak usia dini semakin meningkat dari waktu ke waktu. Padahal anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan penting atau Golden age, yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat

sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dari lingkungan sekitar (Kamal & Salahuddin, 2020).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Anak yang terlalu sering terpapar layar cenderung mengalami kesulitan mengontrol emosi, kurang mampu berinteraksi sosial secara optimal, serta lebih mudah menunjukkan perilaku agresif maupun tantrum. Menurut Setyarini et al. (2023), screen time yang berlebihan dapat meningkatkan resiko gangguan emosional, keterlambatan bicara serta hambatan perkembangan sosial pada anak. Selain itu Muppalla et al. (2023) menjelaskan bahwa durasi penggunaan perangkat digital yang terlalu lama juga berpengaruh

terhadap kualitas tidur anak, kemampuan berkonsentrasi, dan regulasi emosi anak. Akibatnya anak menjadi lebih mudah marah, menangis, berteriak, hingga menunjukkan ledakan emosi ketika penggunaan gadget dihentikan atau dibatasi.

Tantrum merupakan salah satu bentuk luapan emosi yang umum terjadi pada anak usia dini. Perilaku ini biasanya muncul dalam bentuk menangis berlebihan, berteriak, memukul, menendang, melempar barang, hingga menolak mengikuti kegiatan tertentu. Hoyinak et al. (2023) menyatakan bahwa tantrum terjadi karena anak belum mampu mengendalikan emosi dan mengeskpresikan keinginannya secara tepat. Kondisi tersebut dapat semakin meningkat apabila anak terbiasa memperoleh kepuasan secara instan melalui penggunaan gadget. Ketika akses terhadap perangkat digital dihentikan anak akan mengalami frustrasi dan menunjukkan perilaku tantrum sebagai bentuk penolakan.

Fenomena meningkatnya perilaku tantrum akibat screen time juga ditemukan di TK Bina Mentari. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara dengan guru, serta orang tua, ditemukan bahwa beberapa anak kelompok B sering menunjukkan perilaku menangis, berteriak, mengamuk dan menolak mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru mengalami kesulitan dalam menangani perilaku tersebut. Karena belum adanya strategi yang dilakukan secara konsisten antara sekolah dan keluarga. Disisi lain, orang tua juga mengaku kesulitan dalam mengendalikan penggunaan gadget anak di rumah karena perangkat digital sering digunakan sebagai media hiburan agar anak tetap tenang. Kondisi menunjukkan bahwa diperlukan upaya pengendalian yang tepat untuk membantu menurunkan intensitas tantrum pada anak usia dini.

Penelitian sebelumnya telah membahas dampak screen time terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Goswami & Parekh (2023) menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional dan perilaku anak. Penelitian lain oleh Pratiwi et al., n.d menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi

sosial anak dengan lingkungan sekitar. Namun penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada dampak negatif penggunaan gadget, sedangkan penelitian mengenai Upaya pengendalian intensitas tantrum akibat screen time masih terbatas, khususnya pada konteks Pendidikan anak usia dini di lingkungan sekolah. Oleh karena itu penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena berfokus pada strategi pengendalian tantrum melalui pembatasan screen time, kegiatan parenting, banner edukasi, serta kerja sama antara orang tua dan guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Mentari yang berlokasi di Kabupaten Indamayu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai perilaku tantrum anak usia dini akibat screen time serta upaya pengendaliannya di lingkungan sekolah dan keluarga. Menurut Sidiq dan Choiri (2019), penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk

menggambarkan suatu fenomena secara sistematis berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelompok B, orang tua, dan anak usia 5-6 tahun di TK Bina Mentari. Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui hasil observasi dan wawancara guru maupun orang tua mengenai perilaku tantrum anak dan penggunaan gadget di rumah. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa profil sekolah, catatan perkembangan anak (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku tantrum anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti menangis, berteriak, menolak mengikuti kegiatan pembelajaran, dan perilaku agresif. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru dan orang tua untuk memperoleh informasi mengenai intensitas screen time anak serta strategi yang digunakan dalam pengendalian perilaku tantrum. Dokumentasi

digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan perilaku, dan hasil wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami, kemudian dilakukan penarikan Kesimpulan berdasarkan hasil temuan peneliti. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan Teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya (Sugiyono, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Mentari dengan fokus pada upaya pengendalian intensitas tantrum anak usia dini yang diakibatkan screen time. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan orang tua, guru kelompok B dan anak usia 5-6 tahun di TK Bina

Mentari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memiliki keterkaitan dengan munculnya tantrum pada anak, terutama ketika akses terhadap perangkat digital dibatasi oleh orang tua maupun guru.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa perilaku bentuk tantrum yang sering muncul pada anak. Perilaku tersebut meliputi menangis secara berlebihan, berteriak, menolak mengikuti kegiatan pembelajaran, marah ketika diarahkan guru, hingga perilaku agresif seperti memukul dan melempar benda disekitar. Tantrum umumnya terjadi ketika anak diminta menghentikan aktivitas bermain gadget dirumah sebelum berangkat sekolah atau ketika anak tidak diperbolehkan menggunakan gadget pada waktu tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi akibat ketergantungan terhadap screen time.

Hasil wawancara dengan guru kelompok B menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang sering mengalami tantrum memiliki kebiasaan menggunakan gadget

dalam durasi yang cukup lama di rumah. Guru menjelaskan bahwa anak menjadi lebih mudah marah, sulit berkonsentrasi, serta kurang mampu berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa perilaku tantrum sering muncul secara tiba-tiba ketika anak merasa keinginannya tidak terpenuhi.

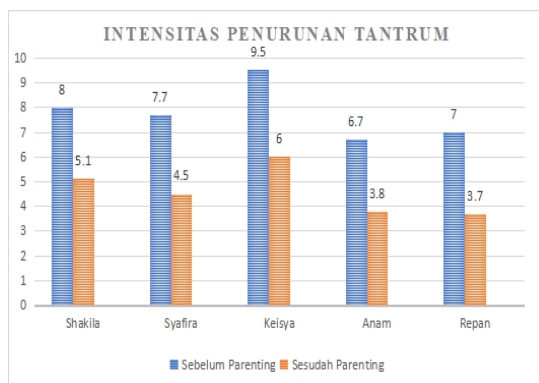
Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, diketahui bahwa gadget sering digunakan sebagai media hiburan agar anak tetap tenang ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas lainnya. Sebagian orang tua mengaku kesulitan dalam membatasi penggunaan gadget karena anak akan langsung menangis, marah, bahkan mengamuk ketika perangkat digital dibatasi. Orang tua juga menyampaikan bahwa belum adanya kegiatan parenting dari sekolah, mereka belum memahami dampak screen time, orang tua mulai menerapkan aturan penggunaan gadget secara bertahap dan menyediakan aktivitas bermain alternatif di rumah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pihak sekolah telah melakukan beberapa upaya pengendalian untuk intensitas tantrum

akibat screen time. Salah satu upaya utama yang dilakukan adalah pembatasan dalam menggunakan gadget melalui edukasi kepada orang tua. Guru juga memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya membatasi screen time sesuai dengan usia anak agar perkembangan sosial emosional anak tetap optimal. Selain pembatasan screen time sekolah juga melaksanakan kegiatan parenting yang bertujuan meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pengasuhan anak di era digital. Kegiatan parenting dilakukan melalui diskusi antara guru dan orang tua mengenai dampak penggunaan gadget berlebihan serta strategi mengatasi tantrum anak. Berdasarkan hasil wawancara setelah kegiatan parenting, sebagian besar orang tua mulai menerapkan aturan penggunaan gadget di rumah, seperti membatasi waktu bermain game maksimal satu jam perhari menghindari penggunaan gadget sebelum tidur. Orang tua juga mulai melibatkan anak dalam aktivitas bermain yang lebih interaktif.

Pembuatan banner edukasi mengenai pembatasan screen time yang dipasang di lingkungan sekolah

sebagai media informasi bagi orang tua. Banner tersebut berisi anjuran mengenai Batasan durasi screen time dan dampak negatif, media visual ini membantu meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak.



Gambar 1. Penurunan Tantrum

Berdasarkan hasil diagram penelitian, intensitas tantrum anak sebelum kegiatan parenting berada pada angka 85%, kemudian mengalami penurunan menjadi 44% setelah kegiatan parenting dilaksanakan. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan parenting memberikan dampak positif terhadap pengendalian perilaku tantrum anak akibat screen time yang berlebihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan screen time yang berlebihan memiliki keterkaitan dengan meningkatnya tantrum pada

anak usia dini di TK Bina Mentari. Perilaku tantrum yang muncul ditunjukkan melalui tangisan berlebihan, berteriak menolak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hingga perilaku agresif seperti memukul dan melempar benda di sekitar. Kondisi tersebut umumnya terjadi ketika anak diminta menghentikan penggunaan gadget atau ketika keinginannya untuk bermain gadget tidak dipenuhi. Temuan ini menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam meregulasi emosi akibat ketergantungan terhadap screen time yang terlalu tinggi.

Fenomena tersebut sejalan dengan pendapat Hoyinak et al. (2023) yang mengatakan bahwa tantrum merupakan bentuk ledakan emosi anak yang terjadi karena tidak mampu dalam mengendalikan perasaan dan menyampaikan keinginannya secara tepat. Anak usia dini masih berada ditahap perkembangan emosional yang belum stabil sehingga sangat mudah menunjukkan reaksi emosional ketika mengalami frustrasi. Dalam konteks penelitian ini, frustrasi muncul ketika akses anak terhadap gadget dibatasi, anak terbiasa memperoleh hiburan

dan kepuasan secara instan melalui perangkat digital cenderung menunjukkan reaksi penolakan berupa tantrum saat penggunaan gadget dihentikan.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami tantrum memiliki kebiasaan menggunakan gadget dalam durasi yang cukup lama di rumah, gadget digunakan oleh orang tua sebagai media hiburan agar anak tenang ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari pola asuh modern. Namun, apabila penggunaan gadget tidak disertai pengawasan dan pembatasan yang tepat, maka dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Temuan ini didukung oleh pendapat Setyarini et al. ((2023) yang menjelaskan bahwa screen time berlebihan dapat meningkatkan risiko gangguan emosional, keterlambatan bicara, serta perilaku agresif pada anak.

Selain itu penelitian Muppalla et al. (2023) juga menjelaskan bahwa paparan layar dalam durasi yang terlalu lama dapat mempengaruhi

kemampuan regulasi emosi anak, anak menjadi lebih mudah marah, sulit berkonsentrasi, mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial. Kondisi ini terjadi karena anak terlalu sering menerima stimulus visual dan auditori secara instan dari perangkat digital sehingga kemampuan anak dalam menghadapi penolakan atau pembatasan, mereka cenderung menunjukkan ledakan emosi dalam bentuk tantrum, hal tersebut terlihat pada anak-anak di TK Bina Mentari yang sulit ditenangkan ketika gadget diambil atau dihentikan.

Perilaku tantrum yang muncul pada anak dalam penelitian ini tidak hanya berupa tangisan, tetapi juga perilaku agresif seperti memukul dan melemparkan benda. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Fauzi et al. (2019) yang menjelaskan bahwa tantrum, pada anak usia 5 tahun ke atas dapat ditunjukkan melalui perilaku agresif verbal maupun fisik, anak mulai mampu mengekspresikan emosi secara lebih kompleks sehingga ledakan emosi yang muncul menjadi lebih intens di bandingkan usia sebelumnya, dengan demikian perilaku tantrum yang ditemukan penelitian ini menunjukkan bahwa screen time yang berlebihan dapat

memperkuat munculnya reaksi emosional yang tidak terkendali pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, upaya pengendalian yang dilakukan oleh sekolah dan orang tua memberikan pengaruh positif terhadap penurunan intensitas tantrum anak, salah satu upaya utama yang dilakukan yaitu pembatasan durasi screen time secara bertahap/ orang tua mulai menerapkan aturan penggunaan gadget dengan membatasi waktu bermain anak maksimal 1 jam per hari. Pembatasan tersebut dilakukan secara konsisten agar anak terbiasa dengan aturan baru dan tidak bergantung sepenuhnya pada perangkat digital sebagai sumber hiburan, temuan ini sesuai dengan pedoman Organisasi Kesehatan Dunia yang dikemukakan oleh McArthur et al. (2022) bahwa screen time pada anak usia 3-4 tahun sebaiknya dibatasi maksimal 1 jam per hari guna mencegah gangguan perkembangan sosial dan emosional anak.

Selain pembatasan screen time, kegiatan parenting juga menjadikan salah satu upaya penting dalam penelitian ini. Kegiatan parenting dilakukan untuk

meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak serta strategi yang tepat dalam menghadapi perilaku tantrum. Berdasarkan wawancara setelah kegiatan parenting orang tua mulai memahami pentingnya pengawasan penggunaan screen time dan menerapkan pola asuh yang lebih konsisten di rumah. Orang tua juga mulai mengurangi penggunaan gadget sebagai alat penenang instan ketika anak menangis atau marah, dengan demikian kegiatan parenting tidak hanya memberikan pengetahuan kepada orang tua, tetapi juga membantu membentuk pola asuh yang lebih tepat dalam mendampingi perkembangan emosional anak.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Shrivastava dan Sharma (2022) yang menyatakan bahwa parenting merupakan proses pendampingan kepada orang tua dalam bentuk pola pengasuhan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Melalui kegiatan tersebut orang tua dapat memahami kondisi emosional anak dan mengetahui dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam penelitian ini kegiatan

parenting membantu orang tua menyadari bahwa penggunaan gadget secara terus menerus dapat memicu ketergantungan serta meningkatkan tantrum pada anak. Oleh karena itu pemahaman yang diperoleh melalui kegiatan parenting membuat orang tua lebih siap dalam menerapkan aturan penggunaan gadget secara bijak dan konsisten.

Guru memberikan berbagai kegiatan bermain kelompok, menggambar, dan permainan motorik yang bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak. Aktivitas tersebut membantu anak menjadi lebih aktif bergerak, lebih mudah berinteraksi dengan temannya, dan mampu mengekspresikan emosinya melalui kegiatan bermain

Pemberian kegiatan bermain sejalan dengan pendapat Goswami dan Parekh (2023) menjelaskan bahwa interaksi sosial secara langsung memiliki peran penting dalam perkembangan sosial emosional anak, melalui kegiatan bermain anak belajar memahami aturan bekerja sama, berkomunikasi serta mengendalikan emosinya. Dengan demikian aktivitas bermain tidak hanya sebagai pengalihan dari penggunaan gadget, tetapi juga

menjadi sarana stimulasi perkembangan sosial emosional anak. Keberadaan banner juga memberikan edukasi sebagai pengingat bagi orang tua agar tetap konsisten dalam menerapkan penggunaan gadget. Dengan adanya media visual tersebut, orang tua menjadi lebih memahami pentingnya membatasi screen time demi mendukung perkembangan emosional anak secara optimal.

Selain itu, kegiatan konseling terjadwal antara guru dan orang tua juga menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pengendalian tantrum anak, konseling secara berkala untuk membahas perkembangan perilaku anak di rumah maupun di sekolah. Temuan tersebut diperkuat oleh Minke dan Woodford (2020) yang menyatakan bahwa kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak. Komunikasi yang baik antara sekolah dan keluar dapat membantu menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan mendukung perkembangan perilaku anak secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa

pengendalian intensitas tantrum akibat screen time memerlukan kerja sama yang konsisten antara sekolah dan keluarga. Pembatasan screen time, kegiatan parenting, aktivitas bermain, banner edukasi, serta konseling menjadi strategi yang efektif dalam membantu anak mengurangi ketergantungan terhadap gadget sekaligus meningkatkan kemampuan regulasi emosi. Dengan demikian pengelolaan yang tepat dan dilakukan secara berkelanjutan, anak dapat berkembang secara optimal baik dari aspek sosial maupun emosional ditengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Bina Mentari, dapat disimpulkan bahwa penggunaan screen time yang berlebihan berpengaruh terhadap meningkatnya intensitas tantrum pada anak. Perilaku tantrum yang muncul ditunjukkan melalui menangis berlebihan, berteriak, menolak mengikuti kegiatan pembelajaran hingga perilaku agresif, kondisi tersebut terjadi karena anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi akibat

ketergantungan terhadap perangkat digital. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa upaya pengendalian yang dilakukan secara bersama antara guru dan orang tua mampu menurunkan intensitas tantrum anak secara bertahap. Upaya tersebut dilakukan melalui pembatasan durasi screen time, kegiatan parenting, aktivitas bermain, banner edukasi, dan konseling, melalui strategi tersebut anak menjadi lebih mudah diarahkan, lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan mulai terbiasa dengan aturan penggunaan gadget. Oleh karena itu, kerja sama yang konsisten antara sekolah dan keluarga sangat penting dalam membantu mengurangi perilaku tantrum serta mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal di era digital..

DAFTAR PUSTAKA

- Are Ahmer, S., Khan, R., & Ali, M. (2025). The impact of digital media restriction on emotional regulation in early childhood. *International Journal of Child Development*, 12(1), 45–58.
- Fauziah, N., Rahman, T., & Sari, D. (2019). Perilaku tantrum pada anak usia dini dan faktor penyebabnya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 101–110.

- Goswami, V., & Parekh, N. (2023). Screen exposure and socio-emotional development among preschool children. *International Journal of Early Childhood Education*, 15(3), 88–97.
- Hoyniak, C. P., Bates, J. E., & Staples, A. D. (2023). Emotional dysregulation and tantrum behavior in early childhood. *Child Psychiatry and Human Development*, 54(2), 221–233.
- Kamal, M., & Salahuddin, S. (2020). Golden age development in early childhood education. *Journal of Early Childhood Studies*, 8(1), 15–24.
- McArthur, B. A., Browne, D., & Tough, S. (2022). Screen time guidelines and child emotional development. *Pediatrics International*, 64(4), 1–10.
- Minke, K. M., & Woodford, P. J. (2020). Parent-teacher collaboration and child development outcomes. *School Psychology International*, 41(5), 412–425.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., & Reddy, P. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review. *Cureus*, 15(2), 1–9.
- Pratiwi, H., Nurhayati, E., & Kurniawan, D. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2456–2465.
- Setyarini, D., Lestari, P., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh screen time terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 55–66.
- Shrivastava, P., & Sharma, R. (2022). Parenting education and child emotional behavior management. *International Journal of Parenting Studies*, 7(2), 78–89.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV Nata Karya.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vrinda, K., Sharma, A., & Gupta, P. (2022). Educational banner media as health promotion tools in communities. *Journal of Educational Media Studies*, 5(1), 33–41.