

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia ditujukan bagi anak berusia 0–6 tahun, yang merupakan fase awal yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan anak. Semua aspek perkembangan anak, termasuk prinsip-prinsip moral dan agama, kemampuan motorik dan fisik, kemampuan kognitif, bahasa, keterampilan sosial-emosional, dan seni, mulai terbentuk serta membentuk fondasi bagi perkembangan di masa mendatang selama periode ini. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, penggunaan Gawai telah menjadi bagian integral, terutama dalam lingkungan keluarga. Gawai, sebagai salah satu produk teknologi, memiliki potensi untuk memengaruhi beragam dimensi tumbuh kembang anak usia dini. Penggunaan Gawai yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif, seperti menghambat perkembangan bahasa dan keterampilan sosial anak, serta mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Namun, dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat, Gawai juga dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak secara optimal (Jaya & Amrizal, 2024).

Setiap lapisan masyarakat termasuk anak-anak telah terpengaruh oleh era modern, yang ditandai oleh meluasnya produk-produk digital seperti Gawai. Perkembangan anak usia dini terpengaruh oleh gawai secara beragam dan kompleks. Hasanah (2019) menjelaskan

bahwa teknologi memiliki peran signifikan dalam memengaruhi berbagai elemen perkembangan anak usia dini, meliputi aspek psikologis, sosial, emosional, serta motorik dan kognitif. Meskipun terdapat sejumlah dampak positif penggunaan elektronik seperti stimulasi kognitif dan koordinasi tangan-mata melalui aplikasi edukatif wujud dampak negatif yang ditimbulkan justru lebih dominan. Wulandari & Hermiati (2019) menyatakan bahwa penggunaan Gawai secara berlebihan pada anak usia dini cenderung menimbulkan efek negatif yang meliputi aspek psikologis, fisik, dan sosial, bahkan nilai moral hingga perkembangan emosional anak (Mimin et al., 2022).

Dalam perspektif Islam, orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga dan mendidik anak-anak mereka, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Allah SWT berfirman:

"يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا"

"Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka..." (Q.S. At-Tahrim: 6)

Ayat ini menjadi peringatan bagi setiap orang tua untuk memperhatikan keselamatan dan pendidikan anak-anaknya, baik dari segi akhlak maupun perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk di dalamnya adalah mendampingi anak dalam penggunaan gawai atau Gawai agar tidak terjerumus ke dalam dampak negatif yang merusak perkembangan.

Rasulullah SAW juga menegaskan dalam sabdanya:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ، أَوْ يُنَصِّرَانِهِ، أَوْ يُمَجِّسَانِهِ...

"Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi." (HR. Bukhari dan Muslim)

Hadis ini menjelaskan bahwa anak memiliki potensi dasar yang suci sejak lahir, dan lingkungan terutama orang tua sangat menentukan arah perkembangan anak tersebut. Jika sejak dini anak dibiarkan terpapar Gawai secara bebas tanpa bimbingan, maka hal ini bisa berdampak pada perkembangan emosi, karakter, bahkan kepribadiannya di masa depan.

Anak-anak berusia antara 0 dan 2 tahun idealnya tidak boleh menggunakan perangkat elektronik sama sekali, menurut perhimpunan dokter Amerika dan Kanada. Anak-anak usia 3 hingga 5 tahun hanya diizinkan menggunakan layar selama satu jam setiap hari, sementara mereka yang berusia 6 hingga 18 tahun diizinkan menggunakannya selama dua jam setiap hari. Anak-anak sebenarnya menggunakan perangkat elektronik empat sampai lima kali lebih banyak dari yang disarankan. Karena ada kemungkinan besar bahwa peningkatan penggunaan teknologi selama masa pertumbuhan akan berdampak negatif pada setiap aspek perkembangan. Gawai berdampak negatif pada nilai-nilai agama dan moral, kemampuan fisik motorik,

kemampuan kognitif, bahasa, kemampuan sosioemosional, dan ekspresi artistic (Jaya & Amrizal, 2024).

Menurut penelitian longitudinal dari *Kabali et al.* (2015) yang dipublikasikan di *Pediatrics* oleh *American Academy of Pediatrics*, hampir semua anak yaitu sebesar 96,6% telah menggunakan perangkat seluler sebelum usia 4 tahun. Di samping itu, mayoritas anak-anak mulai terpapar Gawai sejak usia kurang dari satu tahun, dan sekitar separuh anak telah memiliki perangkat seluler sendiri pada usia empat tahun (Kabali et al., 2015)

Dalam penelitian tersebut juga dilaporkan mengenai konteks pengalihan tanggung jawab orang tua melalui penggunaan Gawai:

1. 70% orang tua memberikan perangkat saat sedang mengerjakan pekerjaan rumah,
2. 65% untuk membantu menenangkan anak,
3. 29% (hampir menyerupai angka 25% pada data Anda) diberikan sebelum tidur

Pada tahun 2016, terdapat 65,52 juta pengguna perangkat, menurut perusahaan survei eMarketer. Akan ada 74,9 juta pada tahun 2017. Pada tahun 2018 dan 2019, diperkirakan jumlah pengguna perangkat seluler akan meningkat dari 83,5 juta menjadi 92 juta. Setiap dari lima pulau (Bali, Kalimantan, Sumatra, dan Jawa), lebih dari lima puluh lima persen orang menggunakan gawai di perkotaan. Jika membandingkan setiap pulau, Jawa memiliki persentase tertinggi (71%) (Elsi Rahmadani et al., 2022).

Penggunaan Gawai secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai efek negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Studi menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap perangkat digital cenderung membuat anak menjadi lebih tertutup, mengalami gangguan tidur, cenderung menyendiri, berperilaku agresif, kehilangan kreativitas, dan berisiko mengalami *cyberbullying* (Rismala et al., 2021). Menurut laporan *World health organization* (WHO), antara 5–25% anak usia prasekolah mengalami disfungsi otak ringan, termasuk gangguan perkembangan. Di Indonesia, Departemen Kesehatan mencatat bahwa diperkirakan sekitar 0,4 juta balita atau sebesar 16% mengalami hambatan dalam perkembangan, yang meliputi berbagai aspek seperti motorik halus dan kasar, kemampuan mendengar, perkembangan sosial-emosional, serta keterampilan berbicara. Sementara itu, penelitian oleh Imron menunjukkan bahwa sebanyak 49,4% anak prasekolah memperlihatkan perkembangan emosional yang kurang baik. (Imron, 2017).

Menurut data dari Dinas Kesehatan yang dikutip dalam Hidayati, (2019) , tercatat bahwa sebanyak 85.779 anak usia prasekolah atau sekitar 62,02% mengalami gangguan perkembangan. Selain itu, sekitar 9,5% hingga 14,2% anak berusia nol hingga lima tahun diketahui menghadapi permasalahan sosial emosional yang berpotensi memberikan dampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka serta menghambat kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan formal.

Dalam artikel *The Impact of Technology Dependence on Children and Their Families* yang diterbitkan di *Journal of Pediatric Health Care*, ditemukan bahwa ketergantungan anak-anak pada

teknologi juga menyebabkan keluarga mereka menjadi tergantung secara signifikan. Studi tersebut melaporkan bahwa kondisi ini mengganggu komunikasi intra-keluarga dan mempersulit pelaksanaan aktivitas sehari-hari dalam lingkungan rumah (Mesman et al., 2013).

Gawai adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik atau kadang mekanis berukuran kecil yang dirancang untuk menjalankan satu atau lebih fungsi tertentu secara efisien (Mau & Gabriela, 2021). Gawai itu sendiri dapat mencakup laptop, tablet, smartpone, dan ponsel. Dengan adanya fenomena terkait globalisasi saat ini, perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Bersama dengan perkembangan teknologi yang berkembang dengan cepat, seperti Gawai, hal ini mengubah eksistensi manusia. Prinsip sosial, kaidah masyarakat, serta kebiasaan perilaku dalam sebuah organisasi, struktur lembaga kemasyarakatan, tindakan sosial, stratifikasi sosial, kekuasaan dan wewenang, kontak sosial, dan banyak lagi yang dapat menjadi faktor dalam perubahan masyarakat.

Kebiasaan menggunakan Gawai secara berlebihan dan tanpa pengawasan yang tepat dapat mengakibatkan seseorang menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, baik di lingkup keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian ini berpotensi membuat individu tersebut dijauhi hingga mengalami keterasingan sosial. Pada anak-anak, penggunaan Gawai membawa dua sisi pengaruh positif dan negatif. Dari sisi positif, teknologi digital dapat mendukung perkembangan daya cipta dan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan

aplikasi edukatif seperti mewarnai, belajar membaca, serta menulis huruf. Media interaktif semacam ini memungkinkan anak belajar dengan lebih menyenangkan, tanpa harus menggunakan media konvensional seperti buku atau kertas, karena dilengkapi dengan elemen visual menarik yang mampu meningkatkan semangat belajar dan daya imajinasi mereka. Namun apabila penggunaannya melewati batas wajar juga berdampak negatif. Akses tanpa batas terhadap berbagai konten dan informasi digital menyebabkan anak menjadi kurang aktif secara fisik. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan duduk pasif di depan layar dan kehilangan minat untuk berinteraksi atau bermain secara langsung bersama teman sebaya maupun anggota keluarga. Gangguan ini memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak di samping kesehatan fisik mereka. Terbatasnya interaksi sosial akibat kecanduan Gawai dapat menimbulkan gangguan dalam kemampuan bersosialisasi anak di masa pertumbuhan mereka (Nasution et al., 2022).

Meningkatnya prevalensi gangguan emosional dan sosial pada anak-anak tidak terbatas pada negara atau wilayah tertentu namun telah menyebar ke seluruh dunia. Menurut data survei, generasi saat ini lebih mungkin mengalami tantangan emosional dan sosial dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka juga lebih cenderung impulsif, bermusuhan, kesepian, mudah tersinggung, dan mudah cemas.

Kata Latin "movere" (bergerak atau bergerak) adalah arti dari emosi, dan dapat dipahami sebagai keinginan untuk mengambil tindakan. Suatu sensasi atau ide-ide khasnya, suatu kondisi biologis dan

psikologis, dan serangkaian kecenderungan perilaku semuanya dianggap sebagai bentuk emosi. Kebahagiaan, ketakutan, cinta, amarah, keterkejutan, penghinaan, dan kesedihan adalah beberapa contoh dari perasaan-perasaan ini. Dalam jurnal Maulina, dkk, (2021) Salah satu contoh fungsi emosi adalah perasaan takut. Emosi takut termasuk ke dalam kategori emosi dasar yang berperan penting dalam mekanisme bertahan hidup (*survival*). Ketika emosi ini muncul, anak menjadi lebih waspada terhadap lingkungannya dan cenderung menunjukkan sikap hati-hati. Pada anak usia dini, emosi berkembang secara bertahap, dari bentuk yang sederhana menuju bentuk yang lebih kompleks. Dalam proses pengelolaan emosi tersebut, peran orang tua menjadi faktor utama, yang kemudian didukung oleh lingkungan sekitar sebagai faktor pendukung sekunder (Maulina & Budiyo, 2021).

Menurut Kemper & Lazarus, (1992), Tubuh merespons emosi melalui berbagai reaksi, seperti perubahan pola napas, peningkatan detak jantung, aktivitas kelenjar tubuh, serta keadaan mental tertentu. Misalnya, rasa senang biasanya ditandai dengan perasaan yang intens dan keinginan untuk melakukan tindakan tertentu. Intensitas emosi yang berlebihan biasanya merusak fungsi kognitif. Dua kategori dapat digunakan untuk mengklasifikasikan variabel emosional: (1) *actions*, termasuk merasa marah, menghindari situasi atau orang, mendekati atau menjauhi mereka, menangis, postur tubuh, dan ekspresi wajah; dan (2) *physiological reactions*, seperti sekresi hormon, aktivitas otak, dan aktivitas sistem saraf otonom. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa emosi merupakan respons yang tersusun secara sistematis, bukan sekadar peristiwa acak yang tidak terstruktur. Emosi juga memiliki

kaitan yang kuat dengan mekanisme coping, yakni strategi yang digunakan individu untuk mengatasi tekanan atau tantangan dalam kehidupannya.

Berdasarkan yang diketahui oleh peneliti bahwa anak usia dini di RT 06 Gunung Ayu Bengkulu Selatan, bahwa dampak Gawai terhadap emosi anak usia dini itu sangat berdampak kebanyakan anak, beberapa anak tidak hanya menangis dan bahkan mengamuk jika orang tua mereka tidak mengizinkan mereka bermain dengan Gawai, tetapi beberapa anak menolak untuk makan jika mereka tidak memiliki ponsel. Saya juga mengamati bahwa beberapa orang tua tidak memperhatikan anak-anak mereka ketika bermain dengan Gawai, dan kebanyakan orang tua memberikan ponsel kepada anak-anak saat menangis agar mereka berhenti menangis. Selain itu, mayoritas orang tua saat ini tidak membatasi akses anak-anak terhadap teknologi, yang membuat mereka kurang bersosialisasi dengan teman sebaya dan dunia luar. Mereka bisa membuka dan memainkan Facebook, YouTube, TikTok, dan aplikasi lainnya tanpa pengawasan orang tua.

Maka dari itu peneliti akan meneliti dampak dari Gawai yang dapat menimbulkan emosi pada anak, karena yang dilihat peneliti di lingkungan RT 06 yang terletak di Kel. Gunung Ayu, Kec. Kota Manna, Kab. Bengkulu Selatan yang memiliki 80 KK dan 30 KK diantaranya memiliki anak usia dini dari umur 3-6 tahun yang telah diperlihatkan dan diberikan Gawai dan diantaranya pula masih banyak anak-anak yang memiliki emosi yang meledak-ledak ketika tidak diberikan Gawai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis mengidentifikasi masalah diatas sebagai berikut:

1. Meskipun Gawai memberikan dampak positif bagi anak, penggunaannya juga dapat menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan batasan yang jelas dalam penggunaan Gawai guna menghindari pengaruh yang merugikan terhadap perkembangan anak.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat diterapkan pada anak usia dini, penggunaannya juga harus perlu didampingi oleh orang tua namun orang tua belum tentu memiliki waktu untuk mendampingi dan melaksanakan pengawasan secara tepat.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada “Dampak penggunaan Gawai terhadap emosi anak usia dini di lingkungan RT 06 Gunung Ayu Bengkulu Selatan”. Penulis meneliti penggunaan Gawai anak yang berusia 3-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan dalam penelitian mengenai dampak penggunaan Gawai terhadap emosi anak usia dini di lingkungan RT 06 Gunung Ayu Bengkulu Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, oleh sebab itu, tujuan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui dampak penggunaan Gawai terhadap emosi anak usia dini di lingkungan RT 06 Gunung Ayu Bengkulu Selatan.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat Penelitian tentang Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Emosi Anak Usia Dini. Penelitian ini memiliki utilitas sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memperoleh pemahaman mendalam mengenai upaya orang tua dalam menangani emosi serta mengawasi anak yang berpotensi kecanduan Gawai. Pengetahuan ini penting sebagai bekal dalam menangani kasus serupa secara matang dan bijak.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan orang tua saran yang berguna tentang cara mengelola emosi berlebihan anak-anak mereka saat menggunakan teknologi. Dengan pengetahuan ini, orang tua seharusnya lebih siap untuk mendidik, mengawasi, dan membimbing anak-anak mereka agar dapat berkembang dan sukses sebaik mungkin, terutama dalam hal mengontrol penggunaan teknologi sejak dini.

3. Bagi Lembaga Pendidikan/Sekolah

Hasil penelitian memberikan bahan bagi lembaga pendidikan untuk memahami dampak berlebihan penggunaan Gawai terhadap emosi anak. Berdasarkan hal ini, sekolah dapat merancang intervensi dan bimbingan yang tepat agar anak-anak usia dini mampu membatasi waktu penggunaan Gawai secara seimbang dan sehat .

