

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Dampak Penggunaan *Gawai*

a. Dampak

Secara umum, dampak merujuk pada perubahan atau akibat yang timbul dari suatu tindakan, kejadian, atau kondisi tertentu. Dampak dapat bersifat positif (menguntungkan) maupun negatif (merugikan), tergantung pada konteks dan efek yang ditimbulkannya. Dalam konteks perkembangan anak usia dini, istilah dampak sering digunakan untuk menggambarkan perubahan pada aspek perkembangan emosi, sosial, kognitif, maupun perilaku akibat dari pengaruh lingkungan, termasuk penggunaan teknologi seperti gadget.

Menurut Moleong (2013), dampak adalah perubahan yang disebabkan oleh suatu tindakan atau peristiwa dalam suatu keadaan atau situasi tertentu. Sedangkan menurut Syaifudin (2015), dampak merupakan efek atau hasil yang muncul sebagai akibat dari suatu kejadian atau tindakan, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2016) mendefinisikan dampak sebagai akibat atau pengaruh yang diakibatkan oleh suatu tindakan, peristiwa, atau keadaan tertentu. Artinya, dampak menggambarkan suatu kekuatan yang memengaruhi seseorang

atau sesuatu, yang bisa menimbulkan perubahan secara langsung maupun tidak langsung, dalam jangka pendek maupun panjang.

Definisi dampak juga mempertimbangkan aspek konteks sosial, lingkungan, kebijakan, dan penelitian. Dalam hal ini, dampak dapat bersumber dari faktor internal maupun eksternal. Dampak internal adalah perubahan yang ditimbulkan oleh kekuatan yang berasal dari dalam masyarakat, seperti pola pengasuhan, kebiasaan keluarga, dan sistem nilai internal. Sementara itu, dampak eksternal berasal dari luar masyarakat, misalnya melalui pengaruh media, teknologi, atau kebijakan publik yang diterapkan secara luas. Kedua jenis dampak ini berkontribusi terhadap perubahan dalam masyarakat, termasuk perkembangan perilaku dan emosi anak.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan dampak adalah segala bentuk pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai terhadap kondisi emosi anak usia dini, baik dalam bentuk ekspresi perasaan, perubahan perilaku, ataupun respons sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya.

b. Definisi *Gawai*

Secara umum, Gawai atau gawai dapat diartikan sebagai perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu secara spesifik. Gawai memiliki beragam kegunaan yang memudahkan aktivitas penggunaanya

dalam kehidupan sehari-hari. Kepraktisan yang ditawarkan oleh Gawai menjadikannya alat yang multifungsi dan semakin banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan, hiburan, maupun komunikasi. Definisi yang diberikan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011), adalah sebagai berikut: Walaupun tidak selalu secara langsung mendorong peningkatan aktivitas tertentu, Gawai dipahami sebagai perangkat mekanis kecil yang menarik perhatian karena sifatnya yang relatif baru dan kemampuannya memberikan pengalaman baru bagi penggunanya. Dalam bahasa Inggris, istilah "Gawai" merujuk pada alat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk fungsi atau tujuan khusus. Aspek unik dari Gawai adalah keasliannya, yang membedakannya dari jenis perangkat elektronik lainnya. Dengan kata lain, Gawai sering kali memperkenalkan teknologi terbaru yang bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan dan efisiensi ada pada praktik kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, Gawai dapat dipandang sebagai perangkat elektronik khusus yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan perangkat elektronik konvensional. Gawai menjadi perangkat yang istimewa karena secara konsisten menghadirkan inovasi teknologi terbaru yang diyakini mampu memberikan kemudahan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Keunikan dan fungsionalitas yang ditawarkan oleh Gawai membuat banyak orang merasa puas serta tertarik untuk memiliki dan menggunakannya sebagai bagian dari kebutuhan hidup modern. (Rohmah & Mardiyah, 2017).

Penggunaan Gawai pada masa kini memerlukan perhatian khusus dan pengawasan yang bijaksana. Penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, tidak hanya dalam aspek kesehatan, tetapi juga dalam aspek ekonomi. Kerugian tersebut dapat muncul akibat kebiasaan konsumtif terhadap perangkat teknologi serta dampak fisik yang ditimbulkan akibat penggunaan yang tidak terkontrol. Dengan beberapa melakukan sedikit penyesuaian, penelitian Christiany Juditha, (2011) memberikan landasan untuk mengklasifikasikan jumlah waktu yang dihabiskan dalam menggunakan Gawai ke dalam tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan tinggi, yang didefinisikan sebagai penggunaan perangkat selama lebih dari tiga jam sehari;
- 2) Penggunaan sedang, yang didefinisikan sebagai penggunaan perangkat selama sekitar tiga jam sehari; dan
- 3) Penggunaan rendah, yang didefinisikan sebagai penggunaan perangkat selama kurang dari tiga jam sehari.

Selain itu, Nielsen, sebuah perusahaan informasi dan media global, juga telah melakukan penelitian tentang penggunaan Gawai. Nielsen dikenal sebagai lembaga yang memiliki spesialisasi dalam melakukan riset pasar serta menyediakan data dan analisis yang berkaitan dengan perilaku konsumen, strategi pemasaran, serta media seperti televisi dan platform digital lainnya (Hudaya, 2018).

c. Dampak Positif dan Negatif Gawai

Menurut Fathoni, Gawai merupakan salah satu bentuk teknologi yang saat ini paling populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Penggunaan Gawai tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga telah meluas kepada anak-anak, bahkan tidak sedikit orang tua yang secara sengaja memberikan Gawai kepada anak-anak mereka. Saat ini, telah tersedia berbagai jenis Gawai yang memang dirancang khusus untuk anak-anak sejak awal. Oleh karena itu, penggunaan Gawai tidak lagi terbatas pada kelompok usia tertentu, melainkan telah mencakup individu dari berbagai usia serta latar belakang sosial ekonomi. Mengingat luasnya cakupan penggunaan tersebut, maka pengaruh Gawai juga perlu mendapat perhatian serius, khususnya pada anak-anak yang memerlukan pengawasan orang tua secara ketat guna mencegah dampak negatif dari penggunaan teknologi secara tidak terkontrol. Perilaku *alone together* kini tidak hanya menjadi karakteristik yang umum ditemukan pada kalangan remaja dan orang dewasa, tetapi juga mulai tampak pada anak-anak sejak usia dini. Hal ini terjadi karena anak-anak cenderung terlalu fokus terhadap perangkat yang mereka gunakan, sehingga mengurangi intensitas interaksi langsung dengan anggota keluarga lainnya. Akibatnya, sering terjadi miskomunikasi dalam lingkungan keluarga yang berdampak pada menurunnya keharmonisan hubungan antaranggota keluarga. Di era globalisasi saat ini, penggunaan Gawai membawa dua sisi pengaruh, yaitu dampak positif

maupun negatif, yang keduanya perlu disikapi secara bijak (Putri, 2022).

1) Dampak Positif *Gawai* bagi Anak Usia Dini

Meskipun penggunaan *Gawai* memberikan dampak positif terhadap pola pikir anak, seperti membantu dalam mengatur ritme bermain, merancang strategi dalam permainan, serta merangsang perkembangan fungsi otak kanan, namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif terhadap proses tumbuh kembang anak (Yumarni, 2022).

Salah satu dampak positif dari penggunaan *Gawai* adalah kemudahan dalam mengakses informasi dan pengetahuan, serta kemampuan untuk berkomunikasi secara jarak jauh dengan lebih cepat dan efisien. Hal ini memberikan manfaat signifikan dalam mendukung proses pembelajaran dan memperluas wawasan pengguna, termasuk dalam konteks pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Dalam penggunaan *Gawai* terdapat dampak positif jika digunakan dengan baik. Menurut Mayenti & Sunita, (2018) Berikut ini merupakan beberapa dampak positif dari penggunaan *Gawai* bagi anak:

- a) *Gawai* dapat membantu anak-anak belajar sendiri.

Melalui akses informasi yang tidak terbatas. Anak-anak dapat membaca buku digital, melakukan pencarian informasi, dan melangkah lebih jauh. Selain itu, *Gawai* memberikan kesempatan untuk pendidikan

partisipatif. Pemahaman anak-anak tentang konsep visual dapat ditingkatkan dengan aplikasi pendidikan yang menyajikannya dengan cara yang menarik.

- b) Fungsi adaptif anak-anak dapat dikembangkan dengan bantuan Gawai.

Kecakapan anak dalam beradaptasi terhadap dinamika lingkungan sosial maupun perubahan zaman dapat membantu mengembangkan keterampilan adaptif mereka. Anak-anak diharapkan dapat belajar bagaimana menggunakan Gawai dan mengikuti perkembangan teknologi di era digital ini.

- c) Kemampuan motorik dan kognitif anak dapat diuntungkan dengan adanya Gawai.

Menurut Ayunia Lestari et al., (2022) efek positif pada kemampuan motorik anak terlihat jelas pada area keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil, seperti pergelangan tangan, jari, dan gerakan bibir. Ketika anak-anak menggunakan hGawai, seperti layar sentuh, mengetik dan menulis digital, permainan interaktif, dan lainnya, mereka secara tidak langsung melatih otot-otot jari mereka. Kemampuan intelektual yang mencakup proses kognitif seperti pengolahan informasi, penalaran logis, serta fungsi memori semuanya membutuhkan aktivitas saraf di otak

semuanya menunjukkan manfaat positif pada fitur kognitif anak-anak. (Ayunia Lestari et al., 2022)

2) Dampak Negatif *Gawai* bagi Anak Usia Dini

Munculnya perilaku anak yang kurang mampu berinteraksi secara sosial serta rendahnya pemahaman terhadap norma kesopanan merupakan salah satu dampak negatif akibat minimnya keterlibatan dalam aktivitas sosial, yang sering menjadi sorotan dalam berbagai keluhan masyarakat (Dewi, 2020). Penggunaan *Gawai* pada anak usia dini cenderung memberikan dampak negatif yang lebih besar dibandingkan dampak positifnya. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses terhadap berbagai konten media dan informasi, termasuk konten yang tidak sesuai untuk usia anak. Kemudahan ini membuat anak-anak menjadi kurang aktif secara fisik karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk duduk diam sambil menatap layar *Gawai*. Kebiasaan tersebut, apabila dibiarkan secara terus-menerus, kondisi tersebut berpotensi menjadi penghambat proses tumbuh kembang anak, baik dari segi kesehatan fisik maupun perkembangan sosialnya. Anak cenderung larut dalam dunianya sendiri mengakibatkan berkurangnya keterlibatan dalam interaksi sosial di lingkungan sekitarnya menjadi terganggu. (Novitasari & Khotimah, 2016).

Perkembangan zaman yang semakin beragam menuntut adanya pendekatan dan metode pembelajaran yang

juga beragam, khususnya dalam menghadapi era informasi dan teknologi yang semakin mengglobal. Fenomena anak-anak usia dini, termasuk balita, yang sudah terbiasa menggunakan teknologi bukan lagi merupakan hal yang asing di tengah masyarakat saat ini. Perangkat digital yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi menarik telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Bahkan, tidak jarang perangkat tersebut dianggap sebagai “teman dekat” oleh anak-anak, meskipun kecenderungan untuk menghabiskan waktu berjam-jam dalam penggunaannya dapat menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama terkait dengan perkembangan dan keseimbangan aspek emosional serta sosial anak (WIJANARKO & Setiawati, 2016).

Anak usia dini sangat rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan Gawai yang berlebihan. Dampak tersebut mencakup paparan terhadap konten yang tidak sesuai, gangguan kesehatan fisik seperti masalah pada penglihatan, kekakuan otot, hingga risiko cedera pada tulang belakang akibat posisi duduk yang terlalu lama. Selain itu, penggunaan Gawai secara berlebihan juga dapat menimbulkan ketergantungan serta menghambat perkembangan sosial anak. Menurut Pebriana, interaksi sosial anak dapat mengalami penurunan yang signifikan akibat pengaruh penggunaan Gawai. Anak-anak menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sosialnya, sehingga berpotensi

mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat. Lebih jauh lagi, pertumbuhan mental anak juga dapat terganggu, ditandai dengan munculnya perilaku agresif serta penurunan intensitas komunikasi dengan orang tua maupun orang di sekitarnya. Yang et al., (2014) mengatakan bahwa anak-anak yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi cenderung memiliki lebih sedikit kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

2. Emosi Anak Usia Dini

a) Definisi Emosi

Definisi mengenai emosi beragam, tergantung pada sudut pandang teoritis masing-masing psikolog. Secara etimologis, istilah "emosi" berasal dari bahasa Latin *movere* yang artinya 'bergerak' atau 'menggerakkan', ditambah awalan *e-* yang menunjukkan arah ke luar atau suatu dorongan yang memberikan makna "berpindah ke luar" atau "menghindar", sehingga memperlihatkan adanya dorongan untuk bertindak. Emosi dapat dipahami sebagai kondisi psikologis yang tercermin melalui perubahan-perubahan yang nyata pada tubuh seseorang. Emosi juga merupakan bentuk perasaan yang kuat dan intens yang diarahkan kepada objek tertentu, seperti individu lain atau suatu keadaan.

Menurut *Dictionary of Psychology*, emosi didefinisikan sebagai kondisi terangsangnya individu yang mengalami transformasi sadar dan signifikan, termasuk di dalamnya

perasaan atau *feelings*, yang merupakan pengalaman sadar yang timbul akibat rangsangan eksternal maupun kondisi fisik internal. Emosi juga dijelaskan sebagai perubahan perasaan yang berkaitan dengan penyesuaian psikologis individu secara umum, serta keadaan mental dan fisiologis yang terganggu, dan biasanya tampak melalui perilaku individu. Dengan demikian, emosi dapat diartikan sebagai pengalaman afektif yang kuat yang ditandai oleh respons fisiologis dan tampak dalam ekspresi perilaku (Basavanna, 2000)

b) Teori Emosi

Keberadaan satuan pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membentuk anak bangsa yang unggul di masa depan. Lembaga ini berfungsi sebagai wadah untuk mengoptimalkan kemampuan dasar anak pada masa keemasan (*golden age*). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah emosi. Emosi merupakan perasaan yang memengaruhi perilaku individu dan umumnya muncul sebagai respons terhadap rangsangan baik dari dalam maupun luar diri seseorang. Emosi juga berkaitan erat dengan perubahan fisiologis serta pikiran individu. Oleh karena itu, emosi memiliki peranan penting dalam proses pertumbuhan anak. Setiap anak akan melalui tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Apabila anak memperoleh stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungan sekitarnya, maka ia

akan lebih mudah dalam menjalani dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang sesuai dengan usianya. Pada dasarnya, perkembangan merupakan proses yang dialami oleh setiap individu sejak usia dini hingga dewasa. Perkembangan ini bersifat tidak terukur secara kuantitatif, namun dapat diamati melalui perubahan-perubahan yang terjadi. Perkembangan juga berlangsung secara progresif, sistematis, dan berkesinambungan. Usia dini menjadi periode yang sangat tepat untuk memberikan rangsangan terhadap perkembangan emosi, karena pengalaman emosional yang dibentuk pada masa ini akan menjadi bekal yang penting bagi anak dalam menjalani kehidupan di masa dewasanya (Sukatin et al., 2020).

Emosi merupakan reaksi psikologis dan fisiologis yang kompleks terhadap rangsangan internal maupun eksternal yang dialami individu. Emosi tidak hanya berkaitan dengan perasaan subjektif, tetapi juga melibatkan perubahan fisik dan perilaku yang berperan penting dalam proses adaptasi manusia terhadap lingkungannya (J. Gross, 1998). Pada anak usia dini, perkembangan emosi adalah bagian esensial dari pertumbuhan psikologis yang memengaruhi cara anak merespons situasi, berinteraksi dengan orang lain, serta mengelola berbagai pengalaman hidup (Denham, 1998). Menurut Boyatzis et al., (2000), emosi dapat dilihat sebagai mekanisme yang membantu individu dalam mengenali dan mengatur perasaan, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan sosial dan kognitif. Anak yang mampu mengelola emosinya dengan baik

cenderung memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, yang berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan akademisnya. Sebaliknya, anak yang mengalami ketidakseimbangan emosional akan menghadapi berbagai kesulitan dalam berinteraksi serta mengontrol perilaku sehari-hari. Dalam konteks anak usia dini, empat indikator utama yang menjadi penanda kondisi emosi adalah perubahan mood, konsentrasi dan fokus, pola interaksi sosial, serta pola tidur. Keempat indikator ini merupakan aspek yang saling terkait dan berkontribusi dalam menggambarkan keseimbangan emosional anak.

1) Perubahan Mood

Perubahan mood merujuk pada fluktuasi kondisi afektif yang dialami anak dalam periode waktu tertentu. Mood dapat berubah dari perasaan bahagia menjadi sedih, marah, atau frustrasi dalam waktu singkat, terutama pada anak usia dini yang sistem regulasi emosinya masih berkembang (Sroufe, 2000). Kemampuan anak untuk kembali ke kondisi mood yang stabil setelah mengalami perubahan sangat penting sebagai tanda kematangan emosional. Perubahan mood yang berlebihan dan sering dapat menandakan adanya ketidakseimbangan dalam pengelolaan emosi. Penelitian menunjukkan bahwa paparan rangsangan yang intens dan berulang, seperti penggunaan Gawai dalam waktu lama, dapat memicu perubahan mood

yang cepat dan fluktuatif pada anak, karena konten yang disajikan sering kali mengandung stimulasi visual dan audio yang tinggi sehingga mempengaruhi kestabilan perasaan anak (Wartella et al., 2016).

4. Konsentrasi dan Fokus

Konsentrasi adalah kemampuan anak untuk mempertahankan perhatian pada suatu objek atau aktivitas dalam jangka waktu tertentu. Konsentrasi yang baik merupakan refleksi dari kemampuan pengaturan diri dan kestabilan emosional yang berkembang pada anak (Posner & Rothbart, 2007). Anak dengan emosi yang stabil cenderung mampu mengelola distraksi dan tetap fokus pada aktivitas yang sedang dilakukan. Namun, stimulasi yang cepat dan berlebihan dari Gawai dapat menurunkan kemampuan konsentrasi anak, karena anak menjadi terbiasa dengan pergantian informasi yang cepat dan kurang melatih kesabaran serta ketekunan dalam menyelesaikan suatu tugas (Christakis et al., 2004). Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan Gawai yang berlebihan dengan gangguan fokus dan perhatian pada anak usia dini.

5. Pola Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan emosional anak. Melalui interaksi dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungan sekitar, anak

belajar mengenali ekspresi emosi, mengembangkan empati, serta mengelola hubungan sosialnya (Michael Cole and Sylvia Scribner, 1978). Anak yang memiliki kestabilan emosi mampu menunjukkan keterampilan sosial yang positif, seperti berbagi, bergiliran, dan berkomunikasi dengan efektif. Sebaliknya, keterbatasan dalam interaksi sosial dapat menghambat perkembangan emosional anak dan menyebabkan kesulitan dalam mengekspresikan serta memahami emosi sendiri maupun orang lain (Denham, 1998). Penggunaan Gawai yang intensif dapat mengurangi waktu dan kesempatan anak untuk berinteraksi langsung secara sosial, sehingga berpotensi menghambat kemampuan emosional dan sosial anak dalam jangka panjang (Radesky et al., 2015)

6. Pola Tidur

Tidur merupakan kebutuhan biologis yang sangat penting untuk kesehatan fisik dan psikologis anak. Kualitas dan kuantitas tidur yang baik berperan penting dalam menjaga kestabilan emosi dan fungsi kognitif anak (Sadeh et al., 2007). Gangguan tidur, seperti sulit tidur atau tidur yang tidak nyenyak, dapat menyebabkan anak menjadi mudah rewel, marah, dan mengalami kesulitan dalam mengontrol emosinya pada hari berikutnya. Penelitian menunjukkan bahwa paparan cahaya biru dari layar Gawai sebelum tidur dapat menekan produksi hormon melatonin,

sehingga mengganggu siklus tidur alami anak dan berdampak negatif pada kestabilan emosi anak (Park et al., 2017).

c) **Kematangan**

Agar dapat mencapai kematangan emosi, remaja perlu belajar memahami berbagai situasi yang dapat memicu timbulnya reaksi emosional. Menurut Atkinson, (1983) "Mengizinkan diri untuk berbagi persoalan pribadi dengan orang lain serta menunjukkan keterbukaan terhadap perasaan dan masalah pribadi dipengaruhi oleh tingkat rasa aman yang dirasakan dalam hubungan social". Kematangan emosi merupakan aspek yang sangat penting untuk dicapai oleh remaja. Hal ini dapat dimulai dengan membiasakan diri untuk terbuka dalam mengungkapkan perasaan kepada orang lain, melakukan aktivitas fisik, bermain, bekerja, serta mengekspresikan emosi melalui tawa maupun tangis. Berbagai upaya tersebut dapat menumbuhkan rasa aman dalam menjalin hubungan sosial dan membantu remaja dalam mengelola emosinya secara lebih stabil. Dengan demikian, kematangan emosi memiliki peran penting dalam membantu remaja menyelesaikan berbagai permasalahan yang mereka hadapi.

1) Kematangan emosi

Anak laki-laki maupun perempuan dianggap telah mencapai kematangan emosi apabila pada akhir masa remajanya mampu menahan diri untuk tidak meluapkan

emosi secara langsung di depan orang lain, melainkan menunggu waktu dan situasi yang lebih tepat untuk mengungkapkan perasaannya dengan cara yang lebih terkendali dan terarah. Menurut Andamari & Walgito, (2010) “Kematangan emosi ditandai dengan kemampuan individu untuk mengevaluasi suatu situasi secara rasional sebelum memberikan respons emosional, bukan lagi bereaksi secara impulsif tanpa pertimbangan sebagaimana yang biasa terjadi pada anak-anak atau individu yang belum matang secara emosional”. Dengan kata lain, remaja yang telah mencapai kematangan emosi cenderung mampu mengabaikan berbagai rangsangan yang berpotensi memicu ledakan emosional. Mereka menunjukkan respons emosional yang lebih stabil dan konsisten, serta tidak mudah mengalami perubahan suasana hati secara drastis seperti yang umum terjadi pada tahap perkembangan sebelumnya.

Kematangan emosi memiliki kaitan yang erat dengan pertambahan usia seseorang, di mana secara umum diharapkan individu yang lebih dewasa akan mampu mengendalikan emosinya dengan lebih baik. Namun, hal ini tidak berarti bahwa peningkatan usia secara otomatis menjamin kemampuan dalam mengelola emosi, termasuk pada masa remaja. Bimo Walgito menyatakan bahwa masa remaja merupakan periode kehidupan di mana emosi sangat menonjol. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika perilaku remaja sering kali sulit dipahami atau diterima

secara rasional, seperti tindakan kebut-kebutan yang berbahaya tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin timbul.

2) Karakteristik Kematangan Emosi

Pada masa remaja, individu mulai memasuki tahap perkembangan yang kompleks yang menjembatani antara dunia anak-anak dan dunia orang dewasa, dengan berbagai dinamika perubahan yang terjadi secara fisik, psikologis, dan sosial. Menurut Ali & Asrori, (2004) Remaja berada pada tahap perkembangan menuju kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Pada masa ini, mereka mulai membentuk jati diri dan kemampuan mengelola emosi. Namun, tingkat kematangan emosi tiap remaja berbeda, dipengaruhi oleh lingkungan, pola asuh, dan pengalaman hidup. Oleh karena itu, memahami dinamika emosi remaja penting untuk mendukung perkembangan mereka secara optimal. Sebagaimana Apriliyanti dkk, menjelaskan remaja yang telah mencapai kematangan emosi dapat dikenali melalui beberapa ciri perilaku tertentu, terlebih dalam menghadapi pengaruh lingkungan modern seperti penggunaan Gawai. Pertama, mereka menunjukkan kemandirian secara emosional, artinya mampu bertanggung jawab atas emosi yang ditunjukkan, termasuk saat dipengaruhi oleh konten digital atau interaksi daring. Kedua, remaja yang matang secara emosional mampu menerima diri sendiri dan orang lain apa adanya, tanpa

mudah menyalahkan diri sendiri maupun orang lain atas kegagalan, termasuk kegagalan sosial atau akademik yang mungkin terjadi akibat penggunaan Gawai yang berlebihan. Ketiga, mereka dapat menyesuaikan ekspresi emosinya dengan kondisi dan situasi, baik dalam interaksi langsung maupun dalam komunikasi melalui media digital. Keempat, remaja yang matang secara emosi mampu mengendalikan perasaan negatif, seperti marah, cemas, atau iri hati, yang sering muncul akibat pengaruh media sosial, sehingga mereka tidak bertindak secara impulsif atau merugikan diri sendiri maupun orang lain. (Apriliyanti & Ridha, 2016)

Sejalan dengan hal tersebut, Jersild mengidentifikasi dua karakteristik utama individu yang telah mencapai kematangan emosi. Pertama, adanya penerimaan diri yang baik, yaitu kemampuan individu untuk menerima keadaan fisik maupun psikisnya secara utuh, baik dalam konteks pribadi maupun sosial. Kedua, bersikap objektif, yakni kemampuan untuk melihat suatu peristiwa atau situasi tidak hanya dari sudut pandang pribadi, tetapi juga dari perspektif orang lain, sehingga mampu memahami realitas secara lebih luas dan adil. (Jersild, 2000).

Sementara Hurlock, (1997) mengemukakan terdapat dua ciri utama dari individu yang telah mencapai kematangan emosi. Pertama, kemampuan dalam mengontrol diri, yaitu individu mampu menunda

pelampiasan emosinya hingga waktu dan situasi yang tepat, serta mengekspresikannya dengan cara yang sesuai dan dapat diterima secara sosial. Kedua, pemahaman terhadap diri sendiri, di mana individu menunjukkan kestabilan dalam respons emosional, mampu berpindah dari satu emosi ke emosi lainnya secara wajar, serta memiliki kesadaran penuh atas perasaan yang dialami dan mampu mengidentifikasi penyebab dari emosi tersebut (Febbiyani & Adelya, 2017).

d) Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada fase awal kehidupan, yaitu usia 0 hingga 8 tahun, sebagaimana didefinisikan oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan menentukan, sehingga sering disebut sebagai masa emas (*Golden Age*), yang hanya terjadi sekali seumur hidup. Masa ini sangat krusial karena menjadi landasan bagi pembentukan karakter, kepribadian, serta kesiapan anak dalam menghadapi tahapan kehidupan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, antara lain fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas. Oleh karena itu, anak perlu mendapatkan stimulasi yang seimbang agar potensi mereka berkembang secara optimal. Pengertian tentang anak usia dini dapat berbeda-beda tergantung dari sudut pandang yang digunakan, seperti dari

aspek psikologis, pendidikan, maupun kebudayaan. Namun, secara umum disepakati bahwa usia ini adalah fondasi penting bagi perkembangan anak di masa depan (Powell, 1989).

Karakteristik anak usia dini yang khas menurut Kellough, (1974) adalah:

1) Bersifat Egosentris

Anak usia dini cenderung bersifat egosentris, yaitu melihat dan memahami sesuatu berdasarkan sudut pandang dan kepentingan pribadinya. Sifat ini terlihat dalam perilaku seperti berebut mainan, menangis saat keinginannya tidak terpenuhi, atau memaksakan kehendaknya kepada orang lain. Karakteristik ini berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif anak yang, menurut Jean Piaget, berada dalam fase praoperasional (usia 2–7 tahun), sebuah masa transisi menuju fase operasional konkret (usia 7–11 tahun) di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang.

2) Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap lingkungan sekitarnya. Dunia bagi mereka dipenuhi dengan hal-hal baru yang menakutkan dan menarik untuk dieksplorasi. Tingginya rasa ingin tahu ini muncul dari perhatian anak terhadap berbagai objek atau peristiwa yang menurutnya menarik, terutama benda atau

situasi yang memberikan reaksi langsung. Anak lebih tertarik pada hal-hal yang memiliki dampak atau perubahan yang nyata daripada peristiwa yang terjadi secara alami tanpa keterlibatan langsung.

3) Makhluk Sosial

Anak juga merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk diterima dan berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka merasa bahagia saat bisa bekerja bersama, baik dalam merancang suatu rencana maupun menyelesaikan tugas secara kolektif. Melalui interaksi sosial ini, anak membentuk konsep diri dan mendapatkan kepuasan emosional. Pengalaman bekerjasama dengan teman sebaya turut membangun rasa percaya diri serta memberikan penghargaan terhadap diri sendiri melalui apresiasi sosial yang mereka terima.

4) Memiliki Keunikan Individu

Anak usia dini merupakan individu yang unik, karena setiap anak membawa potensi, minat, kemampuan, serta latar belakang kehidupan yang berbeda-beda. Meskipun mereka memiliki beberapa kesamaan perkembangan sesuai tahap usianya, namun dalam aspek tertentu setiap anak menunjukkan ciri khas dan perbedaan yang mencerminkan identitas pribadinya. Karakteristik unik setiap anak harus dihargai dan dimanfaatkan sebagai landasan untuk strategi

pendidikan dan stimulasi yang disesuaikan secara individual bagi setiap anak Bredekamp, dkk (2009), setiap anak memiliki karakteristik individual yang berbeda, baik dalam hal cara belajar, ketertarikan, maupun kondisi keluarga.

5) Kaya Akan Imajinasi

Anak usia dini memiliki kecenderungan tinggi terhadap dunia imajinatif. Mereka senang berfantasi dan sering kali menceritakan hal-hal yang melampaui pengalaman nyatanya, bahkan tak jarang melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat abstrak atau gaib. Hal ini terjadi karena kemampuan imajinasi anak berkembang jauh lebih cepat dibandingkan dengan persepsi mereka terhadap realitas. Sebagai contoh, ketika melihat gambar robot, anak tidak hanya mengenali wujudnya, tetapi juga membayangkan bagaimana robot itu bergerak, berbicara, atau bertempur, seolah-olah menjadi bagian dari dunia nyata mereka.

6) Daya Konsentrasi Terbatas

Secara umum, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek. Mereka cenderung cepat kehilangan fokus ketika melakukan suatu aktivitas, terlebih jika aktivitas tersebut monoton atau kurang menarik. Anak akan lebih mudah mempertahankan perhatian apabila kegiatan yang

dilakukan menyenangkan, bervariasi, dan tidak membosankan. Menurut Rimsza et al., (1988) rentang konsentrasi yang wajar bagi anak usia sekitar lima tahun adalah sekitar sepuluh menit. Maka dari itu, strategi pembelajaran yang digunakan terhadap anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik ini, melalui metode yang kreatif dan menyenangkan agar proses belajar menjadi efektif.

7) Masa Belajar yang Sangat Potensial

Usia dini merupakan periode yang sangat potensial untuk proses pembelajaran dan perkembangan. Masa ini dikenal sebagai *golden age* atau *magic years*, yang oleh NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) disebut sebagai masa-masa belajar yang paling penting, dengan slogan: “*Early Years are Learning Years.*” Dalam kurun waktu ini, anak mengalami pertumbuhan pesat di berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Seluruh potensi dasar anak berada dalam kondisi paling peka untuk berkembang secara optimal, sehingga diperlukan stimulasi lingkungan yang tepat dan beragam guna mendukung proses tumbuh kembangnya secara maksimal (Priyanto, 2014).

e) Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh, di mana setiap aspek perkembangan seperti fisik, kognitif, sosial, emosional, serta bahasa saling terhubung dan memengaruhi satu sama lain. Pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar perkembangan anak menjadi penting agar pendidik dan orang tua dapat memberikan stimulasi yang tepat sesuai tahap dan karakteristik perkembangan anak. Menurut Copple & Bredekamp (2009), terdapat sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan dalam mendampingi proses tumbuh kembang anak. Adapun prinsip-prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Perkembangan Anak Terjadi Secara Menyeluruh dan Saling Berkaitan

Perkembangan anak mencakup berbagai aspek yang saling mendukung dan tidak berdiri sendiri. Kemajuan dalam satu aspek dapat memperkuat aspek lainnya, sementara hambatan pada salah satu aspek bisa menghambat perkembangan keseluruhan. Sebagai contoh, kematangan otot alat ucap akan mempermudah anak dalam mengucapkan kata-kata (aspek bahasa), sedangkan keterlambatan perkembangan motorik dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak (aspek emosional). Menurut Berk, (2022), perkembangan anak merupakan sistem yang dinamis, di mana perubahan dalam satu

domain dapat menimbulkan perubahan pada domain lain. Oleh karena itu, pembelajaran dan kegiatan di usia dini sebaiknya dirancang untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara integratif.

- 2) Perkembangan anak mengikuti tahapan atau urutan tertentu yang bisa diprediksi

Anak tumbuh dan berkembang melalui tahapan-tahapan tertentu yang bersifat berurutan. Keterampilan baru akan terbentuk setelah anak menguasai keterampilan sebelumnya. Misalnya, sebelum anak bisa membaca, ia harus mengenal huruf terlebih dahulu. Sebelum bisa menulis, anak perlu memiliki kekuatan tangan dan koordinasi mata-tangan yang baik. Gawai yang menyajikan informasi instan dan cepat bisa mengganggu proses bertahap ini, apalagi jika digunakan tanpa pendampingan. Implikasinya adalah bahwa pendidik dan orang tua harus memahami urutan ini, agar tidak memaksakan anak untuk belajar hal-hal yang belum waktunya, atau sebaliknya, melewatkan tahapan penting karena terlalu mengandalkan teknologi. Misalnya, permainan gunting-menggunting kertas lebih bermanfaat bagi koordinasi motorik daripada membiarkan anak bermain game visual pasif di Gawai.

- 3) Laju perkembangan anak bervariasi antara satu anak dengan anak lainnya

Setiap anak adalah individu yang unik, sehingga memiliki kecepatan dan cara belajar yang berbeda-beda. Meskipun secara umum ada rentang usia perkembangan yang dianggap "normal", kenyataannya tidak semua anak berkembang secara seragam. Ada anak yang cepat dalam kemampuan bicara, tetapi lambat dalam aspek motorik. Sebagian anak mungkin sangat aktif secara sosial, sementara yang lain cenderung pendiam dan lebih tertarik pada kegiatan individual. Dalam kaitannya dengan penggunaan Gawai, pendekatan harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Misalnya, anak yang pemalu bisa menggunakan media digital untuk mengekspresikan diri secara kreatif, tetapi juga harus tetap diberikan ruang untuk bersosialisasi langsung agar tidak semakin terisolasi. Anak yang cenderung cepat bosan harus diberi aktivitas yang interaktif dan bervariasi, bukan hanya duduk menonton video pasif berjam-jam.

- 4) Pengalaman awal anak berpengaruh jangka panjang terhadap perkembangan

Pengalaman yang dialami anak sejak dini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya, bahkan efeknya bisa terasa dalam jangka panjang. Hal ini disebut sebagai pengaruh kumulatif dan tertunda. Pengalaman yang

sering diulang (konsisten) akan memberikan pengaruh besar, sementara pengalaman yang jarang terjadi akan berpengaruh kecil. Misalnya, jika anak sejak kecil terbiasa diajak berdialog dan bercerita, maka kemampuan bahasa dan komunikasinya akan berkembang dengan kuat. Sebaliknya, jika anak sejak usia dini dibiarkan terlalu sering menggunakan Gawai tanpa interaksi sosial yang cukup, maka kemungkinan akan mengalami keterlambatan bicara atau kesulitan dalam memahami ekspresi emosional orang lain. Dampak dari pengalaman tersebut bisa baru terlihat saat anak masuk usia sekolah, seperti kesulitan bersosialisasi, mudah marah, atau sulit focus. Maka, pengalaman awal anak harus dirancang agar menyenangkan, penuh interaksi, dan mendidik, bukan sekadar mengalihkan perhatian anak dengan layar Gawai.

5) Perkembangan anak bergerak ke arah yang lebih kompleks dan terorganisasi

Seiring bertambahnya usia, anak akan berkembang dari kemampuan yang sederhana menuju kemampuan yang lebih kompleks. Dari sekadar merangkai kata, anak belajar menyusun kalimat. Dari mengenal benda secara langsung, anak mulai memahami konsep abstrak melalui simbol seperti angka atau tulisan. Proses ini disebut sebagai internalisasi, di mana pemahaman anak akan dunia luar mulai menyatu dalam pikirannya secara mendalam. Dalam

hal ini, Gawai bisa menjadi alat bantu jika digunakan secara tepat. Misalnya, video pembelajaran atau aplikasi edukatif bisa mendukung proses berpikir anak. Namun, jika digunakan secara berlebihan tanpa arahan, anak bisa menjadi pasif secara mental dan emosional. Anak hanya menerima informasi tanpa mengolah, tanpa merasakan, dan tanpa berinteraksi secara nyata. Akibatnya, perkembangan berpikir menjadi dangkal dan tidak terorganisasi dengan baik (Amini, 2014).

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, maka penulis akan memperlihatkan dan menyatakan kajian-kajian pustaka dari berbagai jenis literature dan dari beberapa penelitian yang bisa dijadikan sebagai batu loncatan atau pijakan awal dalam menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam konteks ini dilakukan oleh:

1. Menurut Nurul Hasanah, didalam penelitiannya yang berjudul: Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak di RA DWP 1 KANWIL DEPAG Provinsi Sulawesi Tengah, Yaitu dapat disimpulkan: Anak-anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah diketahui telah mengalami berbagai dampak dari penggunaan Gawai. Dampak tersebut tidak hanya bersifat negatif, tetapi juga terdapat sisi positifnya. Beberapa anak menunjukkan gangguan pada aspek sosial emosional, namun di sisi lain kemampuan kognitif mereka mengalami perkembangan karena penggunaan Gawai. Ada anak

yang dapat berbicara dalam bahasa Inggris tanpa bantuan orang tua, hanya dengan mendengarkan dan menonton melalui perangkat digital. Selain itu, terdapat juga anak yang sudah terampil menulis dan mengenali huruf, berkat pembiasaan yang dilakukan oleh orang tua melalui media Gawai. Meskipun demikian, tidak sedikit anak yang mengalami efek negatif, seperti gangguan tidur, ketidakstabilan emosi, sikap agresif, mudah marah, paparan radiasi, hingga menjadi lebih sensitif secara emosional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena metode ini tidak mengandalkan analisis statistik atau kuantifikasi data, melainkan lebih menekankan pada pengamatan langsung di lapangan. Pendekatan naturalistik dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kondisi nyata yang terjadi di lingkungan penelitian. Penelitian kualitatif ini bertujuan menggambarkan secara menyeluruh, kompleks, dan rinci berbagai permasalahan sosial berdasarkan pada realitas yang alami (Atika, 2020)

Persamaannya: penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang dampak Gawai terhadap anak usia dini, sedangkan perbedaannya adalah: penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penulis menggunakan penelitian kuantitatif, dan perbedaan satu lagi yaitu penelitian ini berdampak terhadap social-emosional anak dan penulis berdampak emosi anak

2. Ririn Prastia Agustin didalam penelitiannya yang berjudul: Hubungan Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Emosional

Pada Anak Usia *Preschool*, Yaitu dapat disimpulkan: bahwa intensitas dan sikap penggunaan Gawai pada anak usia preschool sebagian besar dalam kategori sedang. Perkembangan emosional pada anak usia preschool sebagian besar dalam kategori borderline. Hasil uji Spearman's rho diperoleh nilai p value=0,000 (ρ

Penelitian ini menggunakan metodologi cross-sectional dan desain observasional analitis. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster sampling dengan probability sampling. 104 responden menjadi sampel penelitian yang dilakukan di dua lokasi berbeda: TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya. Sebuah kuesioner penggunaan Gawai yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas digunakan sebagai alat penelitian.

. Untuk mengukur pertumbuhan emosi digunakan kuesioner Strength Difficulties Questionnaire (SDQ) (Agustin, 2019).

Persamaanya: penelitian ini membahas perkembangan emosional anak usia dini begitupun dengan penelitian penulis juga membahas tentang emosional anak, sedangkan perbedaannya adalah: penelitian ini menggunakan pendekatan cross sectional sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Febia Kontesa di dalam penelitiannya yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, Dari hasil penelitian dapat disimpulkan: Pada anak usia dini yang menjadi subjek penelitian ini berdomisili di wilayah RT 22/RW 2, Kelurahan Pematang Gubernur, Kecamatan Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu, perkembangan kemampuan

bersosialisasi dan mengelola emosi tampak dipengaruhi oleh tingkat penggunaan Gawai sehari-hari. Temuan hasil pengujian hipotesis korelasi pearson diperoleh r_{xy} sebesar 0,381 dan apabila nilai koefisien “r” product moment 28 ditelaah dalam rtabel diperoleh 0,374 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari nilai rtabel yaitu $0,381 > 0,374$. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima dalam penelitian ini. Tujuan dari analisis korelasi ini adalah untuk mengetahui besarnya kekuatan hubungan antar variabel. Karena analisis data merupakan pendekatan yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang diangkat oleh penulis sebelumnya, maka analisis data merupakan langkah penting dalam proses penelitian. Rumus product moment digunakan dalam pengujian hipotesis statistik untuk menguji bagaimana perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan Gawai di RT. 22/RW. 2 Desa Pematang Gubenuh, Kecamatan Muara Bangka Hulu, Kota Bengkulu.

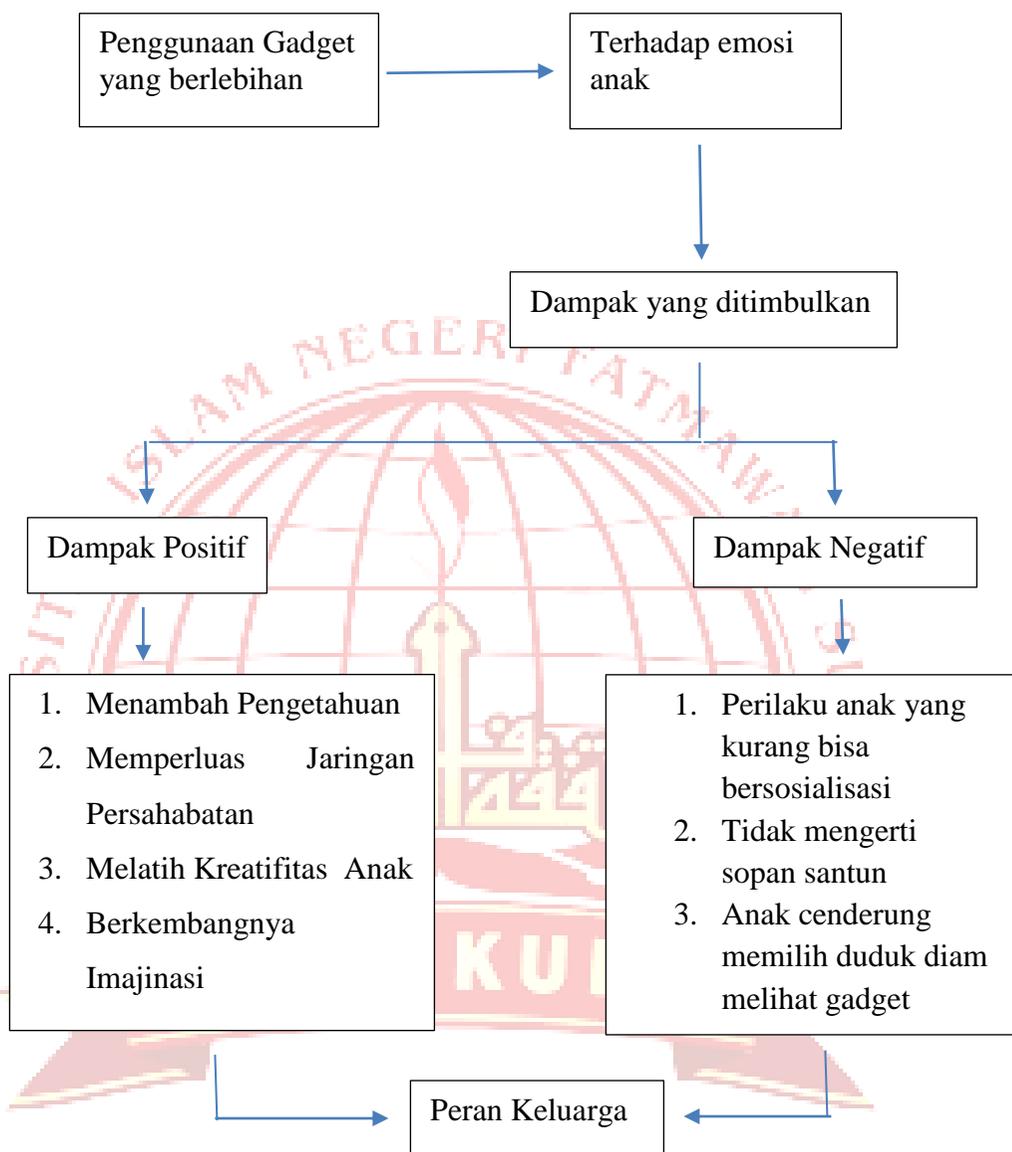
Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Metode kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis terhadap populasi atau sampel tertentu dengan memanfaatkan alat statistik untuk mengumpulkan dan mengolah data guna menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Istilah 'korelasi' dalam statistik merujuk pada hubungan antara dua atau lebih variabel. Ketika hubungan yang dianalisis hanya melibatkan dua variabel, maka disebut korelasi bivariat; sementara jika mencakup lebih dari dua variabel, maka dinamakan korelasi

multivariat. Sebuah penelitian yang disebut penelitian korelasi menggunakan statistik untuk memastikan apakah dua variabel terkait dan sejauh mana. (Febia Kontesa., 2022).

Persamaanya: yaitu samasama memiliki dua variable dan membahas penggunaan Gawai terhadap anak, sedangkan perbedaannya: adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif murni.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang pesat mulai mengganggu perkembangan sosial anak-anak. Salah satunya adalah maraknya Gawai, yang bahkan telah mencemari pikiran setiap orang mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Gawai memiliki berbagai macam dampak, baik maupun buruk. Penelitian ini memungkinkan penulis untuk mengamati dampak Gawai tersebut, yang kemudian dapat dikomunikasikan kepada orang tua dan guru prasekolah untuk membantu mencegah ketergantungan Gawai, yang bahkan dapat berkembang menjadi penyakit yang membahayakan penggunaannya, terutama anak-anak..



Peran orang tua memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam pembentukan karakter anak. Orang tua bertindak sebagai teladan utama dalam aspek perilaku, komunikasi, serta interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Seiring dengan perkembangan teknologi

saat ini, banyak orang tua merasa terbantu dalam proses pengasuhan dan pendidikan putra-putrinya, yang tercermin dari adanya beragam perangkat digital seperti smartphone, laptop, kamera, tablet, dan sejenisnya. Namun demikian, realitas menunjukkan bahwa pemanfaatan Gawai oleh orang tua sering diterapkan dengan kurang tepat. Alih-alih berfungsi sebagai alat edukatif, Gawai justru diberikan kepada anak secara lepas tanpa disertai batasan maupun pengawasan yang memadai. Situasi ini berisiko menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari paparan konten tidak sesuai usia, gangguan dalam pola komunikasi, hingga kecanduan media digital.

D. Asumsi Penelitian

1. Asumsi Tentang Gawai Pada Anak Usia Dini:

a. Asumsi Positif

- 1) **Stimulasi Perkembangan Kognitif:** Ada asumsi bahwa Gawai dapat memberikan stimulasi yang baik untuk perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan kreativitas melalui permainan edukatif.
- 2) **Media Pembelajaran yang Menarik:** Gawai menawarkan beragam konten edukatif yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.
- 3) **Persiapan untuk Dunia Digital:** Sejak dini, anak-anak perlu diperkenalkan dengan teknologi. Gawai dapat menjadi sarana untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang semakin digital.

b. Asumsi Negatif

1) Gangguan Perkembangan Sosial: Perkembangan sosial anak dapat mengalami hambatan apabila mereka terlalu sering menggunakan Gawai, sebab interaksi mereka lebih banyak diarahkan pada perangkat digital daripada berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya.

2) Masalah Perilaku: Beberapa penelitian menunjukkan korelasi antara penggunaan Gawai yang berlebihan dengan munculnya masalah perilaku seperti agresivitas, impulsivitas, dan kesulitan berkonsentrasi. Kecanduan: Anak-anak yang terlalu sering menggunakan Gawai berisiko mengalami kecanduan, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

2. Asumsi Durasi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini:

a. Semakin lama durasi penggunaan Gawai, semakin besar dampak negatifnya: Asumsi ini sering dikaitkan dengan risiko gangguan perkembangan sosial, masalah tidur, dan masalah perilaku.

b. Ada durasi optimal: Banyak ahli berpendapat bahwa ada durasi penggunaan Gawai yang optimal untuk anak usia dini, di mana manfaatnya dapat diperoleh tanpa menimbulkan dampak negative

3. Asumsi Umum tentang Emosi pada AUD:

a. Emosi Anak Sangat Fluktuatif: Emosi anak usia dini seringkali berubah-ubah dengan cepat, dari senang menjadi sedih dalam waktu singkat.

- b. Emosi Dominan pada Anak: Emosi yang sering muncul pada anak usia dini adalah senang, sedih, marah, takut, dan terkejut.
 - c. Emosi Anak Terpengaruh Lingkungan: Lingkungan sekitar, termasuk keluarga, teman sebaya, dan media, sangat mempengaruhi emosi anak.
 - d. Anak Belum Mampu Mengelola Emosi dengan Baik: Anak usia dini masih belajar untuk mengenali dan mengelola emosi mereka.
 - e. Emosi Anak Terhubung dengan Perkembangan Kognitif: Seiring bertambahnya usia dan perkembangan kognitif, kemampuan anak untuk memahami dan mengelola emosi juga akan meningkat.
4. Asumsi Terkait Penggunaan Gawai:
- a. Gawai Dapat Memengaruhi Emosi: Paparan konten tertentu pada Gawai dapat memicu emosi positif atau negatif pada anak.
 - b. Gawai Dapat Menghambat Pengembangan Keterampilan Mengelola Emosi: Durasi penggunaan Gawai yang berlebihan dapat membatasi peluang anak dalam berinteraksi sosial dan belajar mengelola emosi dalam situasi nyata.
 - c. Gawai Dapat Menjadi Sumber Stres: Persaingan sosial yang terjadi di dunia maya atau tuntutan untuk selalu terhubung dapat menyebabkan stres pada anak.
5. Asumsi Umum tentang Anak Usia Dini:

Anak usia dini sering dianggap sebagai "benda kosong" yang siap diisi dengan pengetahuan dan keterampilan. Namun, pandangan ini telah banyak berubah. Berikut adalah beberapa asumsi umum yang sering dipegang tentang anak usia dini:

- a. **Pembelajar Aktif pada Anak Usia Dini:** Anak usia dini merupakan pembelajar aktif yang secara alami terdorong oleh rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi lingkungan mereka. Proses pembelajaran pada tahap ini sangat bergantung pada pengalaman multisensorik, di mana kelima indra penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengecap digunakan secara bersamaan untuk memperoleh pemahaman. Selain itu, interaksi sosial dengan orang lain, baik orang tua, pengasuh, maupun teman sebaya, memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan anak .
- b. **Pembelajaran Anak Tidak Hanya melalui Instruksi Formal:** Terdapat anggapan umum bahwa anak hanya belajar melalui instruksi formal, seperti pelajaran di sekolah. Namun penelitian menunjukkan bahwa sebanyak besar pembelajaran anak berlangsung di lingkungan rumah dan melalui aktivitas sehari-hari yang informal. Interaksi spontan antara anak dan orang tua seperti percakapan, bermain bersama, maupun pengalaman praktis di rumah memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan keterampilan kognitif dan sosial anak

6. Asumsi Tentang Kualitas Hubungan Keluarga:
 - a. Pengaruh Media Terhadap Interaksi Keluarga: Asumsi bahwa penggunaan Gawai oleh anak dapat mempengaruhi kualitas hubungan keluarga, baik melalui perubahan dalam komunikasi maupun interaksi keluarga.
7. Asumsi Tentang Responsibilitas Keluarga dalam Penggunaan Gawai Pada Anak:
 - a. Respons Beragam Keluarga terhadap Gawai Anak: Keluarga memperlakukan penggunaan Gawai oleh anak dengan beragam pendekatan, mulai dari gaya permisif (pengawasan minimal) hingga restriktif (pembatasan ketat terhadap durasi dan konten)
 - b. Faktor Sosial dan Budaya yang Mempengaruhi Sikap Orang Tua: Sikap orang tua terhadap Gawai anak sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan nilai budaya keluarga. Orang tua dengan status ekonomi dan pendidikan tinggi cenderung menggunakan strategi mediasi aktif dan memiliki akses serta literasi digital yang lebih baik, sedangkan yang berpendidikan rendah dan berpenghasilan rendah sering merasa kesulitan dan cenderung menggunakan pendekatan permisif atau restriktif secara berlebihan.
 - c. Terpengaruh oleh Persepsi Manfaat: Banyak orang tua melihat Gawai sebagai alat pembelajaran yang efektif, sementara yang lain khawatir akan dampak negatifnya.

- d. Terpengaruh oleh Ketersediaan Gawai: Ketersediaan Gawai di rumah dan lingkungan sekitar juga memengaruhi frekuensi penggunaan Gawai oleh anak.
8. Asumsi Tentang Variabel Terukur:
- a. Variabel Terukur dalam Penelitian ini

Dalam penelitian mengenai dampak penggunaan Gawai pada emosi anak, terdapat beberapa variabel kunci yang dapat diukur:

- 1) Variabel Bebas:
 - a) Frekuensi Penggunaan Gawai: Berapa lama anak menggunakan Gawai dalam sehari, minggu, atau bulan.
 - b) Jenis Gawai yang Digunakan: Smartphone, tablet, komputer, atau konsol game.
 - c) Jenis Konten yang Dikonsumsi: Game, video, media sosial, atau aplikasi edukasi.
- 2) Variabel Terikat:
 - a) Tingkat Emosi: Diukur melalui skala penilaian atau kuesioner yang mengukur emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, marah, kecemasan, atau stres.
 - b) Perilaku Sosial: Diukur melalui observasi atau laporan orang tua mengenai interaksi sosial anak, seperti kemampuan berteman, bekerja sama, atau mengikuti aturan.

- c) **Kualitas Tidur:** Diukur melalui laporan orang tua atau alat pemantau tidur (jika ada) mengenai durasi tidur, kualitas tidur, dan kesulitan tidur.
 - d) **Prestasi Akademik:** Diukur melalui nilai ujian atau laporan guru.
 - e) **Kesehatan Fisik:** Diukur melalui indikator seperti berat badan, tinggi badan, dan frekuensi sakit.
- 9. Asumsi Tentang Sampel dan Generalisasi:**
- a. **Sampel Representatif:** Untuk menggeneralisasikan temuan penelitian, diasumsikan bahwa sampel yang digunakan dalam studi ini merupakan gambaran umum populasi anak-anak dan keluarga yang lebih luas.
- 10. Asumsi Tentang Metodologi Penelitian:**
- a. **Teknik Pengumpulan Data yang Akurat:** Asumsi bahwa teknik pengumpulan data (seperti kuesioner, observasi, wawancara) yang digunakan dalam penelitian ini dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan untuk analisis.
- 2) Hipotesis**
1. **Hipotesis 1:** Penggunaan *Gawai* secara signifikan mempengaruhi perilaku anak.
 - a. Anak-anak yang sering menggunakan *Gawai* menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang jarang menggunakan *Gawai*
 2. **Hipotesis 2:** Penggunaan *Gawai* mempengaruhi kreativitas anak.

- a. Anak-anak yang menonton konten edukasi di aplikasi lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas sehari-hari dibandingkan anak-anak yang menonton konten hiburan.
3. Hipotesis 4: Frekuensi dan durasi penggunaan *Gawai* mempengaruhi kualitas hubungan keluarga.
 - a. Anak-anak yang menghabiskan waktu lebih banyak di *Gawai* cenderung memiliki kualitas hubungan keluarga yang lebih rendah, seperti penurunan komunikasi dan interaksi positif.
4. Hipotesis 5: Hubungan positif yang signifikan antara durasi penggunaan *Gawai* harian dengan tingkat kecemasan pada anak usia dini di RT 06 .
 - b. Semakin lama anak-anak di Kelurahan Gunung Ayu menghabiskan waktu untuk menggunakan *Gawai* dalam sehari, maka semakin tinggi tingkat kecemasan yang mereka alami.
5. Hipotesis 6: Pemanfaatan *Gawai* secara berlebihan oleh anak-anak pada tahap usia dini secara tidak langsung meningkatkan tingkat depresi melalui penurunan kualitas tidur.
 - a. Terdapat hubungan sebab akibat tidak langsung antara depresi anak usia dini dan akses terhadap *Gawai* atau *gawai* berlebihan.
 - 1) Penggunaan *Gawai* Berlebihan: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *Gawai* dapat mengganggu ritme sirkadian tubuh, yang mengatur pola tidur.
 - 2) Penurunan Kualitas Tidur: Gangguan ritme sirkadian ini bisa menyebabkan sulit tidur, sering terbangun di malam hari, atau tidur yang tidak nyenyak.

- 3) Peningkatan Depresi: Depresi merupakan salah satu dari banyak kondisi kesehatan mental yang dikaitkan dengan kurang tidur. Kurang tidur terbukti dapat merusak suasana hati, mengubah keseimbangan hormon, dan mengganggu fungsi kognitif.
6. Hipotesis 7: Pengaruh frekuensi penggunaan Gawai terhadap tingkat agresivitas anak lebih kuat pada anak yang sering mengakses konten kekerasan dibandingkan dengan anak yang mengakses konten edukatif.
- a. Jenis konten yang diakses anak melalui Gawai berperan sebagai moderator yang memperkuat hubungan antara frekuensi penggunaan Gawai dan tingkat agresivitas anak. Artinya, pengaruh frekuensi penggunaan Gawai terhadap agresivitas akan lebih terasa pada anak yang sering menonton konten kekerasan dibandingkan anak yang sering menonton konten edukatif.

