

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi berkembang pesat. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan terus berkembang dari segi fitur-fiturnya. Salah satu kebutuhan penting saat ini adalah teknologi. Karena teknologi dibutuhkan untuk berbagai keperluan, maka demikianlah halnya. Teknologi sudah tersedia karena harganya sangat bervariasi tergantung pada situasi keuangan pengguna.

Salah satu penemuan terbesar di dunia adalah Internet, yang sering dimasukkan ke dalam gadget. Dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat sejak internet ditemukan. Perkembangan internet telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia. internet memudahkan kita untuk mengikuti apa yang terjadi di belahan dunia lain segera. Internet juga memfasilitasi interaksi manusia.

Gadget adalah teknologi yang sangat populer di era globalisasi. Alat dan perangkat elektronik kecil dengan fungsi yang unik dan berguna dikenal sebagai gadget. Perangkat pertama hanya dimanfaatkan oleh kelas pekerja di atas, saat ini perangkat banyak digunakan oleh semua orang, termasuk anak-anak (Salis Hijriyani & Astuti, 2020).

Panji Ismail menegaskan, semakin banyak teknologi yang bersaing, semakin terjangkau gadget. Di masa lalu, gadget dianggap milik elit; Hal ini tidak lagi terjadi. Berdasarkan kondisi saat ini, sekarang sudah menjadi kebiasaan umum bagi anak-anak tunggal untuk memiliki mainan elektronik berupa ponsel pintar atau ponsel. Mereka menggunakan gadget untuk mempermudah menjalankan bisnisnya.

Laptop, tablet, handphone, dan smart phone hanyalah beberapa contoh gadget yang kini diandalkan masyarakat setiap harinya. Pasalnya, perangkat teknologi mutakhir tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan hiburan tetapi juga sebagai sarana belajar berbagai informasi dan pengetahuan, tidak heran jika anak-anak disibukkan dengan penggunaan perangkat tersebut hingga lupa waktu.

Perangkat ini dapat ditemukan pada anak-anak dan orang dewasa. Banyak barang elektronik dan gadget sekarang menargetkan anak-anak sebagai target pasar mereka karena anak-anak sekarang adalah konsumen aktif. Selain anak-anak, orang tua juga menikmati teknologi hingga mereka disebut sebagai "gadget". aneh."

Secara psikologis, masa kanak-kanak adalah masa emas di mana anak-anak mempelajari apa yang belum mereka ketahui. Karena pengalaman awal sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya, maka perkembangan

anak akan terhambat jika masa kanak-kanaknya ditandai dengan kecanduan gadget dan efek negatifnya. Selain itu, anak sering salah menerapkan ungkapan “*What You See Is What You Get*”.

Aplikasi ini memiliki apa yang dilihat oleh anak sebagai pelajaran: bagaimana perkembangan anak jika orang tua dan keluarga tidak terintegrasi dan terarah? Akibatnya, orang tua harus lebih kreatif dalam cara mendidik anak dan menyediakan fasilitas untuk bermain, pembelajaran, dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, khususnya pada masa golden age masa kanak-kanak dini. Karena peran orang tua sangat besar dalam kemajuan teknologi bagi anaknya, maka orang tua perlu berhati-hati dan mengarahkan anaknya dalam penggunaan gadget karena fasilitas yang diberikan gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif.

Penggunaan perangkat elektronik atau gadget pada usia dini tidak dianjurkan karena alasan kesehatan mental karena dapat menghambat proses alami pertumbuhan dan perkembangan. Kesempatan belajar yang terbatas akibat keterbatasan komunikasi perangkat hanya merespons.

Anak tidak mampu berkomunikasi dan bersosialisasi secara wajar, tidak mampu mengenali dan mengekspresikan berbagai emosi, seperti simpati, sedih, atau bahagia, serta tidak mampu merespon secara verbal dan emosional terhadap lingkungannya. Kurangnya respons anak akan menghambat keterampilan sosial dan pengembangan kemampuan beradaptasi.

Mungkin ada yang berpendapat bahwa gawai diberikan kepada anak bukan hanya untuk mendiamkan mereka tapi juga agar mereka bisa bermain game yang mengajarkan anak cara memecahkan masalah. Keterampilan memecahkan bukan subjek pelajaran. Masalah Menyapa dapat diinstruksikan dengan bahasa, kontak, dan disposisi yang wali berikan kepada mereka dan bukan hanya pada lebih dari satu kesempatan, namun umumnya menjadi terbiasa untuk mengelola hal-hal yang datang dari luar.

Tentunya penggunaan gawai telah menjunjung tinggi aktivitas sehari-hari bangsa Indonesia karena kelazimannya dalam melakukan aktivitas secara berlebihan, banyak hal dalam satu barang, namun ada sisi negatif yang seharusnya hati-hati karena penggunaan alat yang tidak tepat, terutama untuk pemakaian gawai di bawah umur atau anak usia dini. Dan menurut Dokter khusus anak yaitu Attila Dewanti pun menyatakan bahwa jaman sekarang banyak orangtua yang malas sehingga menjadikan gawai sebagai alat untuk mengasuh anak, padahal hal tersebut sangat tidak baik bagi tumbuh kembang anak, karena gawai tidak dapat menunjang tumbuh kembang anak dalam segi motorik kasar dan juga motorik halusnya.

Bahkan seorang dokter yang bernama Dr. Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiatri Anak dan Psikiatri Remaja Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta, mengatakan bahwa anak juga tidak dapat mengenali dan mengungkapkan

berbagai perasaan, seperti empati, sedih, atau gembira. Akibatnya, mereka tidak mampu merespon secara verbal dan emosional terhadap hal-hal di sekitarnya. Seorang anak dengan respon yang terbatas akan menghambat kemampuannya untuk bersosialisasi dan beradaptasi (Elis Suryani, 2021).

Pada masa perkembangan kecerdasan anak itu terjadi diusia 0 hingga 4 tahun yang disebut masa *golden age* atau masa keemasan anak, kemudian sekitar 30% perkembangan anak berikutnya terjadi di usia 4 sampai 8 tahun dan dalam usia mulai dari 8 hingga 12 tahun perkembangan dan pertumbuhan sekitar 20% kemudian diusia 12 hingga 18 tahun perkembangan kecerdasan hanya sekitar 10% (Direktorat PAUD, 2004), maka dari itulah disaat anak sedang dalam fase emas dalam usia 3 sampai 6 tahun harus diberikan stimulus perkembangan yang seimbang dan lebih nyata agar anak dapat memiliki rasa empati terhadap sesama, merasa bersedih saat lingkungan tidak baik-baik saja, ataupun merasa gembira dengan hal dirasakan secara langsung seperti bercengkrama dengan sesama teman sebayanya.

Dituliskan dalam hadist At Tirmidzi mengenai kecerdasan yaitu

نُ شَدَّادِ بْنِ أَوْسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- قَالَ « الْكَيْسُ مَنْ دَانَ نَفْسَهُ
وَعَمِلَ لِمَا بَعْدَ الْمَوْتِ (رواه الترمذي)

Yang artinya adalah *Syaddad Ibn Aus, darr Rasulullah saw. Bersabda : orang yang cerdas adalah orang yang merendahkan dirinya dan beramal untuk persiapan sesudah mati (H.R. At-Tirmidzi)*". Dalam bab pertama bukunya *Adab ad-Dunya wa ad-Ddin*, Al-Mawardi menjelaskan bahwa akal adalah hal yang paling utama, bahwa segala sesuatu yang mulia memiliki prinsip, dan bahwa akhlak memiliki sumber. Nalar adalah prinsip dari semua kemuliaan dan sumber etika. Al-Mawardi sampai pada kesimpulan bahwa pengertian akal adalah pengetahuan langsung tentang sesuatu.

Kecerdasan interpersonal yang kuat memposisikan kita untuk sukses, sedangkan kecerdasan interpersonal yang lemah akan menghadapkan kita pada frustrasi, kegagalan terus menerus, dan kesuksesan kita, bahkan jika itu terjadi secara kebetulan (Hoerr, 2007). Kecerdasan interpersonal lebih dari kecerdasan lainnya. Memahami cara berkomunikasi dengan orang lain dan mengenali perbedaan suasana hati, temperamen, motivasi, dan kemampuan semuanya dimungkinkan oleh kecerdasan interpersonal. Ini termasuk mampu membangun dan menjaga hubungan dan memahami berbagai emosi yang dialami orang-orang dalam kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin.

Pemakaian gadget pada anak usia 4 – 5 tahun di Kecamatan Cimanggu juga sudah meluas, dan terdapat beberapa alasan anak diberikan gadget, mulai dari alasan orangtua yang menginginkan anaknya menjadi anteng, atau orangtua yang tidak ingin melihat anaknya nangis maka diberikan gadget tersebut, bahkan sudah terdapat anak yang sampai memakai kacamata karena matanya sudah mengalami minus. Hasil observasi awal tersebutlah yang

menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk melihat seberapa besar lagi pengaruh gadget yang digunakan oleh anak bagi perkembangan kecerdasannya.

Sudah banyak yang menuliskan artikel maupun penelitian mengenai pengaruh gadget untuk anak usia dini, namun dalam penelitian ini lebih difokuskan pada pengaruh kecerdasan Interpersonal anak usia 4 – 6 tahun nya. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai pengaruh gadget diantaranya ada penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Mitsalia, 2016) Prodi DIII Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta dengan judul penelitiannya pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di tkit al mukmin, mendapatkan hasil penelitian berupa 71% pengaruh gadget bagi perkembangan personal sosial anak usia dini di sekolah TKIT Al Mukmin justru memberikan hal yang positif, hal tersebut karena gadget dipergunakan oleh anak sebagai alat untuk pembelajaran dalam menghafal Al-quran, melalui al-quran lah anak belajar menambah kosakata bahasa inggris, dan juga anak menjadi terbantu saat membaca maupun menghafal. Namun demikian 29% hasil wawancara mengatakan bahwa gadget juga memberikan dampak negative bagi anak-anak, karena dengan sering nya bermain gadget anak lebih cenderung pendiam dan lebih senang bermain sendiri dibanding bermain dengan teman-temannya, bahkan ada juga yang lebih senang menirukan adegan yang ada di game.

Kemudian dalam penelitian terdahulu (Subarkah, 2019) Universitas Muhammadiyah Tangerang dengan mengangkat judul permasalahan Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak, yang mana dalam penelitian ini menyebutkan bahwa banyak orangtua yang lebih memberikan gawai kepada anak-anak asalkan anaknya dirasa tidak rewel dan bermain jauh diluar rumah dan menganggap hal tersebut sebagai sebuah *problem solving*. Namun sesungguhnya hal tersebut adalah salah, karena pada dasarnya Problem Solving itu dapat diajarkan melalui sentuhan, ataupun bahasa dan yang terpenting adalah penanaman sikap dari orang tua tanamkan kepada anak yang tidak bisa dilakukan hanya satu atau dua kali, namun harus berulang hingga menjadi terbiasa dalam mengatasi masalah yang datang dari luar. Salah satu cara Problem Solving dapat berupa permainan gerak dan juga lagu sehingga bisa meningkatkan dalam kecerdasan musikal dan juga pada kecerdasan kinestetik, dan kedua hal tersebut sangat berperan penting dalam perkembangan kemampuan afektif, psikomotorik, dan juga kemampuan kognitif.

Dan penelitian terdahulu berikutnya ada dari (Yulsyofriend et al., 2019) dari PG PAUD, FIP, Universitas Negeri Padang, Padang dengan judul penelitian dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, penelitian ini menggunakan metode penilitian nya berupa study pustaka, dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa gadget merupakan alat elektronik hasil

inovasi yang dimanfaatkan untuk mempermudah pekerjaan, memanipulasi data, dan mampu mengelola berbagai jenis informasi.

Berdasarkan pada penjelasan diatas dan hasil dari beberapa penelitian terdahulu juga berdasar pada temuan awal yang telah disebutkan diatas maka penulis mengambil judul dalam penelitian ini yaitu **PENGARUH GAGDET TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI KECAMATAN CIMANGGU KABUPATEN SUKABUMI.**

B. Rumusan Masalah

Dari semua permasalahan dalam penelitian ini penulis akan merumuskan masalah hanya tentang bagaimana Pengaruh Gagdet Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia 4 – 5 tahun Di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.

C. Batasan Masalah

Setelah menentukan rumusan masalah di atas dan mengubahnya menjadi diskusi terfokus, penelitian ini berfokus pada Pengaruh Gagdet terhadap kecerdasan interpersonal anak antara usia 4 dan 5 tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini tentunya ialah untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Gagdet Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4 – 5 Tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritik
 - a. Dapat menjadi sumbangan suatu karya ilmiah bagi Perkembangan ilmu pengetahuan mengenai Pengaruh Gagdet Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak usia 4 – 5 tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.
 - b. Dapat berfungsi sebagai tambahan landasan bagi peneliti lainnya.
 - c. Dapat menambah wawasan dan juga Pengetahuan mengenai Pengaruh Gagdet Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.
2. Secara Praktis
 - a. bagi para orang tua dan guru agar selalu memperhatikan anaknya terutama mengenai dampak penggunaan gadget.

- b. Bagi Penulis perlu menyadari efek penggunaan teknologi terhadap perilaku siswa.
- c. Dapat bermanfaat bagi pihak lain untuk memberikan wawasan tentang cara memecahkan masalah bagi peneliti serta individu atau organisasi yang mempraktikkan temuan penelitian.
- d. Bagi pihak sekolah untuk membantu dalam menetapkan kebijakan atau keputusan yang nantinya akan dilaksanakan untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu.