

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Secara etis, istilah bahasa Inggris “gadget” mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi yang unik. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang” dalam bahasanya. Faktor “kebaruan” merupakan salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya. gadget selalu keluar dengan teknologi terbaru yang membuat hidup lebih mudah bagi orang. Perangkat elektronik dengan fungsi khusus dikenal sebagai gadget (Wardhani, 2016). Ada smartphone seperti iPhone dan Blackberry, juga notebook (yang menggabungkan internet dan komputer jinjing seperti notebook). Dari sudut pandang tersebut penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: gadget adalah perangkat elektronik yang menawarkan berbagai fitur dan layanan, menyajikan teknologi terkini, dan menjalankan fungsi yang unik.

Istilah “gadget” digunakan alih-alih mengacu pada barang yang digunakan oleh seseorang yang memiliki kekuasaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Kata “gadget” berasal dari kata "sengketa" dalam etimologinya. Nama perangkat, menurut legenda, juga ditemukan oleh tiga orang yang mengerjakan proyek konstruksi besar. Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai ukuran dan fungsi (Feriyanto & Pakiding, 2022). Jika dibandingkan dengan teknologi konvensional saat itu, gadget selalu dipandang lebih tidak biasa atau dirancang dengan cerdas. "Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus," adalah salah satu teknologi yang memberikan kontribusi signifikan terhadap globalisasi. Menurut Banham, "gadget" adalah "objek dengan karakteristik unik, memiliki unit kinerja tinggi, dan terkait dalam ukuran dan biaya". Pada awalnya, perangkat lebih merupakan alat komunikasi. Namun, seiring perkembangannya, kini memiliki beragam fitur yang memungkinkannya digunakan untuk berbagai aktivitas, antara lain menelepon, mengirim pesan, email, berfoto selfie atau memotret sesuatu, menjaga waktu, dan lainnya.

Steve Greenberg (2013) mengartikan bahwa gadget adalah gadget atau instrumen yang memiliki nalar tertentu dan kemampuan yang membumi direncanakan lebih halus dari pada inovasi yang dibuat sebelumnya. Perbedaan antara alat dan kemajuan lainnya adalah sebuah komponen keanehan terukur yang lebih sederhana sebagai berikut:

- 1) Komputer adalah perangkat elektronik yang diperbarui dengan gadget baru seperti laptop, netbook, dan komputer notebook.
- 2) Telepon rumah adalah gadget elektronik modern yang dapat digunakan sebagai telepon seluler.

Shofiah mengklaim bahwa smartphone yang juga dikenal sebagai gadget bisa menjalankan berbagai fungsi. Smartphone adalah ponsel yang menggabungkan kemampuan asisten digital pribadi (PDA) seperti Klender, jadwal pribadi, dan buku alamat. PDA ini juga dapat mengakses internet, membuka email, membuat dokumen, bermain game, dan membuka aplikasi tambahan.

b. Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

Bergantung pada berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget, seseorang dapat mengukur intensitas penggunaannya dengan melihat seberapa sering mereka menggunakannya dalam satu hari atau setiap minggu. Jika perangkat digunakan terlalu sering sepanjang hari atau minggu, a anak hampir pasti akan menjadi lebih fokus pada perangkat daripada bermain di luar. Menurut , “anak muda di bawah 5 tahun boleh saja diberikan alat. Namun, Anda perlu fokus pada panjang tujuan, misalnya, tidak apa-apa bermain namun hanya tiga puluh menit dan hanya saat rekreasi, sekarang alat itu satu kali dalam seminggu, misalnya Sabtu atau Minggu. Dia harus terus berinteraksi dengan orang lain setelah itu. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), penggunaan gadget dianggap intensitas tinggi jika berlangsung lebih dari 75 menit dalam sekali pakai dan melebihi 120 menit per hari.

Selain itu, jika Anda menggunakan perangkat lebih dari tiga kali sehari selama 30-75 menit, Anda akan kecanduan. Selain itu, penggunaan gadget sedang jika digunakan lebih dari 40 hingga 60 menit per hari dan dengan intensitas penggunaan internal satu hingga dua kali per hari. Oleh karena itu, gadget yang baik termasuk dalam kategori rendah karena hanya digunakan kurang dari 30 menit per hari dan hanya dapat digunakan dua kali. Selain itu, (Ningsih, 2016) menambahkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini relatif tinggi intensitasnya—lebih dari tiga kali per hari dan lebih dari 45 menit per penggunaan dari 30 menit dan cukup gunakan 1-2 kali setiap hari. Deskripsi ini memperjelas bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak harus mematuhi serangkaian batasan dan pedoman untuk mencegah kecanduan.

Penggunaan teknologi oleh anak dapat dikategorikan tinggi, sedang, atau rendah. Kategori rendah jika gadget hanya digunakan pada waktu senggang (setelah selesai sekolah atau pulang) dan kurang dari setengah jam, atau digunakan 40-60 menit. pada satu waktu dan dua sampai tiga kali per hari. Namun, Anda dapat dianggap memiliki tingkat penggunaan gadget yang tinggi jika Anda menggunakan perangkat Anda

selama lebih dari 120 menit setiap kali atau lebih dari 60 menit setiap hari. Karena penggunaan gadget awet yang tidak memiliki batasan waktu dapat berdampak negatif pada kecanduan gadget sejak dini, orang tua harus menetapkan batasan dan disiplin ketika anak-anak mereka menggunakan gadget.

c. Faktor Pemanfaatan Gadget Anak Usia Dini

Di antara faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget (Iswidhamanjaya, 2014):

1) Faktor di rumah:

- a) Situasi keuangan keluarga,
- b) tujuan penggunaan perangkat,
- c) tingkat aktivitas.

2) Faktor eksternal:

- a) Tingkat pengaruh dari lingkungan;
- b) Tingkat keterpaparan media.

Durasi penggunaan adalah jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget. Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (Octaviana et al., 2014) menekankan bahwa anak-anak berusia antara 0 dan 2 tahun tidak boleh terpapar perangkat elektronik sama sekali. Sementara anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun dilarang hingga satu jam per hari dan anak-anak berusia 7 hingga 18 tahun dibatasi hingga dua jam. Rowan (Mayenti & Sunita, 2018) menjelaskan keputusan tentang berapa lama menggunakan gawai dibuat pada tahap perkembangan anak, yaitu saat anak usia 0 sampai 2 tahun mengalami perkembangan otak yang pesat dan membutuhkan banyak interaksi dan stimulasi. Ini hanya dapat dilakukan maksimal satu jam per hari antara usia tiga dan enam tahun, karena perlunya membatasi jumlah radiasi gadget yang terpapar pada anak dan mengurangi efek yang dapat membahayakan anak.

d. Pengaruh positif dan negatif media sosial terhadap perkembangan anak

Dibahas dalam teori kehadiran sosial yang dikembangkan oleh Jjon Short, Williams, dan Brunch Chriesti. Menurut teori ini, komunikasi akan menjadi efektif jika menggabungkan komunikasi yang sesuai dengan media dengan kehadiran sosial yang diperlukan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Jika dibandingkan dengan teks tertulis, media tatap muka dianggap memiliki tingkat sosial yang paling rendah. Kehadiran seseorang akan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya, dalam keluarga maupun masyarakat, jika mengikuti tren penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak tepat. Ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar dapat membuat seseorang dijauhi atau bahkan terasing dari lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget oleh anak memiliki dampak positif dan negatif, antara lain:

- 1) Pengaruh Positif
 - a) Dapatkan lebih banyak pengetahuan
 - b) Network Gadgets dapat memfasilitasi perluasan jaringan pertemanan dengan membuatnya mudah dan cepat untuk bergabung dengan media sosial. Sejalan dengan itu, kita dapat dengan sederhana untuk dibagikan bersama rekan kami.
 - c) Memudahkan dalam komunikasi. Salah satu alat dengan teknologi canggih adalah gadget. Sehingga memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi.
 - d) Dapat belajar lebih cepat dan mudah tentang tugas sekolah mereka. Misalnya, kami ingin meneliti apa saja kapan saja melalui internet.
 - e) Mengembangkan kreativitas anak.
 - f) meningkatkan dan memperluas potensi kecerdasan kreatif, Tingkatkan harga diri seseorang, tingkatkan kemampuan membaca dan pemecahan masalah, dan kembangkan kecerdasan.
- 2) Dampak Negatif Penggunaan Gadget
 - a) Aspek Kesehatan Berikut ini adalah Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anda peningkatan risiko kanker akibat radiasi, ketulian, sakit kepala, atau bahkan miopia akibat pencahayaan yang berlebihan pada perangkat, tablet, atau komputer secara sering.
 - b) Aspek Budaya Aspek budaya dari dampak negatif penggunaan gadget (seperti smartphone) antara lain adalah hilangnya adat atau kebiasaan yang berlaku, pengenalan budaya barat secara bertahap, hilangnya rasa nasionalisme, dan peningkatan preferensi terhadap barang luar negeri.
 - c) Aspek Sosial Dilihat dari dampak sosial negatif penggunaan gadget (seperti smartphone), beberapa orang autis atau asyik dengan gadgetnya sendiri; mereka tidak mampu mengendalikan diri karena kurangnya sosialisasi
 - d) Menjadi ketergantungan pada gadget
 - e) Jika muncul perilaku antisosial yang berbahaya, seperti bertindak agresif untuk menyakiti orang lain atau memprovokasi orang lain untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain, maka akan terjadi deindividuasi yang berujung pada tindakan yang lebih berat.
 - f) buang-buang uang tanpa henti untuk gadget,
 - g) the use of devices that are not appropriate for the situation, such as using devices to access social networks while learning.

2. Kecerdasan Interpersonal
 - a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Salah satu kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner adalah kecerdasan interpersonal (Dalillah, 2019). Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh argumentasi Gardner tentang teori kecerdasan majemuk. Menurut Murray & Moore (2012), hal. 42, dia percaya bahwa siswa harus dipandang sebagai individu yang memiliki banyak kecakapan, bakat, atau keterampilan mental—kecerdasan. Gardner mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai kapasitas untuk memahami beragam suasana hati, niat, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. peka terhadap suara, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah; kapasitas untuk membedakan antara berbagai isyarat antarpribadi dan kapasitas untuk secara efektif menanggapi isyarat tersebut dengan cara pragmatis misalnya, untuk memengaruhi sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan (sarah, 2019).

Kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan, dan memahami berbagai peran dalam lingkungan sosial merupakan komponen kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal ditandai dengan mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, membentuk hubungan sosial, dan memanfaatkan berbagai strategi komunikasi. Intinya, anak-anak akan belajar berubah sesuai dengan permintaan sosial dan menjadi orang yang dapat berkolaborasi dengan iklim sosial, itu bergantung pada empat variabel. Pertama, unsur kesempatan sosial. Kedua, mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain, tetapi dengan cara yang sosial, tidak egois, dan dapat diterima dalam lingkungan sosial. Ketiga, anak harus mampu memotivasi diri mereka sendiri berdasarkan seberapa puas mereka dengan aktivitas sosialnya.

Ia akan mengulangi perilaku tersebut jika hal itu memberinya kesenangan melalui interaksi sosial. Keempat, orang tua dan guru dapat mengajari anak cara berinteraksi sosial secara efektif dengan orang lain di rumah dan di sekolah. Menurut Armstrong NK Humphrey, seorang psikolog Inggris, kecerdasan interpersonal merupakan komponen dari kemampuan sosial ini merupakan aspek penting dari kecerdasan manusia karena manfaat terbesar dari pikiran manusia adalah kemampuan untuk mempertahankan kehidupan sosial secara efektif.

Secara alami, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan aspek kecerdasan ini melalui berbagai aktivitas interpersonal akan sangat bermanfaat bagi tumbuh kembangnya. Apalagi jika didukung dengan stimulasi dari guru dan orang tua. Anak juga akan memiliki kecerdasan interpersonal dan penerimaan sosial yang baik. Sehingga anak dapat berinteraksi dalam lingkungan sosialnya dengan senang dan aman. Karena orang lain mengakui keberadaannya, ia lebih mampu mengembangkan konsep diri yang positif.

Penjelasan yang mungkin ditawarkan oleh Musfiroh: Pengetahuan ini dipisahkan oleh kemampuan untuk memproses dan menjawab dengan cara yang tepatsesuai dengan pola pikir, kepribadian, inspirasi, dan keinginan orang lain. Orang terbaik dalam kecerdasan ini biasanya suka membantu dan mendidik orang lain dengan baik. berkomunikasi, berinteraksi, berempati, dan bersimpati, memimpin dan mengatur kelompok, berteman, menyelesaikan dan menengahi konflik, menghormati hak dan pendapat orang lain, melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, peka terhadap kepentingan dan motif orang lain, dan bersikap baik dalam bekerja dengan orang lain dalam tim. (Musfiroh 2014).

Menurut Musfiroh, cara yang paling efektif untuk melaksanakan tugas ini adalah melalui interaksi dengan orang lain. Seseorang yang memiliki kepekaan interpersonal dapat terlihat keramahan manis, baik hati, mencintai perdamaian, disukai beberapa orang. Para pendidik dapat membantu hal ini dengan memberikan anak tarik tambang sehingga bisa dipilih baik secara manual maupun kelompok. (Musfiroh 2014).

Khadijah menekankan pentingnya kecerdasan interpersonal bagi kesejahteraan bangsa kita. “Bermanfaat bagi seseorang untuk dapat memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan dan menghasilkan barang atau jasa yang berguna dalam berbagai aspek kehidupan jika mengembangkan kecerdasan interpersonal sejak dini. muncul jika kecerdasan tidak dikembangkan sejak dini. Ini yang terjadi di Indonesia saat ini, di mana sudah ada rasa solidaritas sosial yang rapuh, saling curiga, tidak menghormati, mementingkan diri sendiri, kepentingan individu, dan sebagainya.

Suku, ras, dan agama semua terlibat dalam kerusuhan. Selain itu, kerusuhan terjadi di kalangan mahasiswa, organisasi masyarakat, dan lain sebagainya. Ironisnya, masih ada fakta bahwa prinsip-prinsip moral dan agama tidak dipatuhi dalam kehidupan sehari-hari. (2016, Khadijah). Persahabatan yang positif, penerimaan sosial, keterampilan memecahkan masalah, pengembangan akademik, penyangga terhadap stres dan tekanan, dan, tentu saja, kesejahteraan sosial di kemudian hari adalah manfaat dari kecerdasan interpersonal.

b. Karakteristik kecerdasan interpersonal pada anak

Keterampilan bahasa, manajemen emosi, keterampilan sosial, moral, bahkan agama, dan kemampuan kognitif semuanya diperlukan untuk kecerdasan interpersonal. Sehubungan dengan hal tersebut, Safaria (Sarah, 2021) menjelaskan ciri-ciri anak dengan kecerdasan interpersonal, yang meliputi

- 1) kemampuan mengembangkan dan menciptakan hubungan sosial baru secara efektif,

- 2) kemampuan berempati dengan orang lain selain diri sendiri atau memahami orang lain secara total,
- 3) kemampuan memelihara hubungan sosial secara efektif agar tidak hancur oleh waktu dan selamanya tumbuh mesra, dalam, dan bermakna,
- 4) kemampuan untuk mewujudkan komunikasi verbal dan nonverbal yang dikemukakan oleh orang lain, atau dengan kata lain,
- 5) kemampuan untuk dapat menyesuaikan penampilan seseorang dengan kebutuhan sosial dan lingkungan.

c. Upaya mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini

Gardner (Riza, 2019) ditempatkan bahwa hampir semua individu memiliki kemampuan untuk menumbuhkan berbagai pengetahuan ke tingkat pameran yang cukup tinggi jika didukung oleh variabel ekologis dapat bekerja dengan perbaikan wawasan itu. Akibatnya, faktor eksternal memainkan peran penting dalam pengembangan kecerdasan ganda pada anak.

Keluarga, sekolah, dan masyarakat semua dapat dipertanyakan sebagai faktor eksternal. Setting sekolah, dalam hal ini PAUD, berperan penting dalam perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Interaksi dengan teman sebaya dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Anak belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa dan guru lain di sekolah. Salah satunya aspek yang paling penting dari perkembangan anak adalah interaksi mereka dengan teman sebaya (Shabrina & Marantha, 2021). Hal ini penting karena memberi anak kesempatan untuk melatih keterampilan sosial, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial.

Berbagai penelitian telah dilakukan tentang pentingnya peran teman sebaya dalam perkembangan anak (Lafont, Proeres, dan Vallet, 2007, p. 93). Keterampilan sosial dan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan teman sebaya. Menurut Hartup (dalam Santos & Winegar, 1999, hal. 1), pengalaman sosial anak dengan teman sebaya merupakan landasan bagi pengembangan kompetensi sosial. Jika seorang anak dapat bergaul dengan orang lain, memiliki banyak teman, senang bersosialisasi, dan disukai banyak orang di sekolah, maka anak akan merasa senang dan betah di sana serta merasa menjadi bagian penting dari kehidupannya. lingkungan sekolah. Akibatnya, bermain game sambil belajar di sekolah akan menyenangkan bagi anak-anak. Lingkungan yang menyenangkan seperti itu dan dukungan yang diberikannya sangat penting untuk perkembangan kesehatan anak.

Setiap hari, seorang anak berinteraksi dengan teman sekelasnya di sekolah; Namun sayang interaksi ini sering terabaikan. Oleh karena itu, barang-barang kecil milik anak yang sebenarnya cukup signifikan

dikesampingkan. Misalnya, anak tidak diajarkan untuk berterima kasih kepada teman yang telah membantu atau memberikan sesuatu. ; mereka juga tidak diajarkan untuk membantu teman tanpa pilih-pilih; mereka juga tidak diajarkan untuk berbagi (makanan, mainan, atau benda), menghargai, dan menanggapi teman. Akibatnya, ada cara yang salah untuk membantu anak mengembangkan kecerdasan interpersonalnya saat berinteraksi dengan teman dan teman sebaya.

Pengembangan kecerdasan interpersonal harus dilakukan secara menyeluruh, dimulai dengan pembiasaan melalui kegiatan, instruksi lisan dari guru, penggunaan model dan metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

3. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini menurut Nur Cholimah (2008) adalah upaya yang disengaja untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang terpadu dan menyeluruh agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal. pemahaman dengan kualitas, standar, dan asumsi untuk masyarakat (Opan Arifudin, S.Pd., M.Pd., CBPA., 2021).

b. Perkembangan Anak Usia Dini

Waktu terbaik untuk merangsang perkembangan individu adalah ketika anak-anak masih kecil. Memahami perubahan yang terjadi pada masa bayi sangat penting untuk menyediakan berbagai peluang perkembangan (Talango, 2020).Modal masyarakat sebagai orang dewasa adalah pemahaman mereka tentang perkembangan anak usia dini, yang akan memungkinkan mereka menyiapkan berbagai rangsangan pendidikan, strategi, rencana, media, dan alat permainan yang membantu anak dalam berkembang dalam segala aspek perkembangan yang dibutuhkan anak di setiap tahap usia (Agustin et al., 2021).Perkembangan tersebut adalah

1) Perkembangan Nilai Moral Agama

Ada tanda-tanda perkembangan moral pada masa kanak-kanak: meskipun banyak orang bertanya, sikap keagamaan yang represif, pandangan ketuhanan sebagai Personifikasi, penghayatan spiritual yang masih sangat dalam, dan hal-hal ketuhanan menurut kemampuan kognitif.

Agama dan moralitas adalah konsep abstrak. Bila didemonstrasikan melalui perilaku batin sehari-hari, keduanya akan tampak jelas oleh indera penglihatan. Seseorang akan dikatakan memiliki kepatuhan agamanya dengan asumsi bahwa dia melakukannya dalam berbagai latihan ketat dengan pelajaran yang ketat. Seperti halnya moral, seseorang dianggap memiliki moral yang baik jika bertindak sesuai dengan aturan kelompok atau menaatinya.

2) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial mengacu pada peningkatan kapasitas individu untuk berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional mengacu pada peningkatan kapasitas individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya melalui ekspresi wajah dan aktivitas lainnya (verbal atau nonverbal) sehingga orang lain dapat memahaminya. Kondisi atau keadaan sedang. Kedua faktor tersebut berkaitan dengan interaksi individu dengan individu lain maupun dengan masyarakat, yang mengakibatkan perkembangan sosial yang secara emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kegembiraan emosional individu juga merupakan hasil dari interaksi.

Sejak masa kanak-kanak, perkembangan sosial emosional individu merupakan fondasi bagi kematangan emosinya. Seiring dengan perkembangan tahapan perkembangan, perkembangan sosial emosional individu menjadi lebih kompleks.

Perkembangan sosial individu ditandai dengan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang terdekatnya yaitu “mama”, sedangkan perkembangan emosi individu pertama kali ditunjukkan dengan menangis pada saat kelahirannya.

Pada tahap perkembangan sosial dan emosional ini, bayi akan melihat ketika ibunya menceritakan sesuatu yang membuat mereka tertawa atau tersenyum, atau ketika orang lain menggendong bayi yang sedang menangis. Keterampilan sosial dan emosional anak menjadi lebih baik seiring bertambahnya usia dan perkembangan mereka didorong sejak usia dini.

3) Perkembangan Kognitif

Dalam bahasa sehari-hari, perkembangan kognitif dikaitkan dengan kapasitas individu untuk memproses informasi. Dalam penanganan data, pengalaman (informasi) yang sebelumnya

diklaim akan bekerja sama dengan pengalaman baru (informasi) yang diperoleh, dengan cara ini membentuk akhir baru mengetahui informasi ini. Berakhir itu hasilnya juga akan berubah dengan pembelajaran dan pengalaman yang diperoleh.

4) Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah alat atau sarana komunikasi antar individu atau antar anggota masyarakat. Karena bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, orang harus memperoleh keterampilan bahasa pada usia dini. Kemampuan berbahasa yang digerakkan oleh manusia akan terus berkembang sesuai dengan usianya, dan dipengaruhi oleh variabel yang berbeda faktor yang membantu dan merusak kemajuan bahasa.

Di masa muda, peningkatan bahasa mulai terlihat pada usia 1 tahun, di mana anak itu sekarang mulai mengoceh (maksudnya belum jelas). Karena perbendaharaan kata anak terus berkembang, maka kemampuan bahasa anak akan semakin meningkat seiring bertambahnya usia dan mendapatkan stimulasi yang lebih banyak. Menyimak, berbicara, menulis, dan membaca merupakan komponen atau aspek perkembangan bahasa yang harus diperhatikan.

Sejak dalam kandungan, upaya untuk mengeluarkan kata atau kalimat yang terdengar baik untuk anak-anak telah meningkatkan pendengaran.

5) Perkembangan Fisik Motorik.

Perkembangan manusia juga mencakup aspek lain dan aspek perkembangan fisik motorik. Karena berkaitan dengan keterampilan gerak yang akan memudahkan dan mempengaruhi kelenturan seseorang, maka perkembangan fisik motorik harus didorong sejak usia muda. Baik gerakan kasar yang melibatkan otot besar maupun gerakan halus yang membutuhkan koordinasi dengan jari dan mata harus didorong.

6) Perkembangan Seni

Kemajuan pemuda tidak terbatas pada kemajuan di atas. Dalam artikel ini, kreativitas sebagai salah satu aspek perkembangan anak usia dini juga harus dibahas.

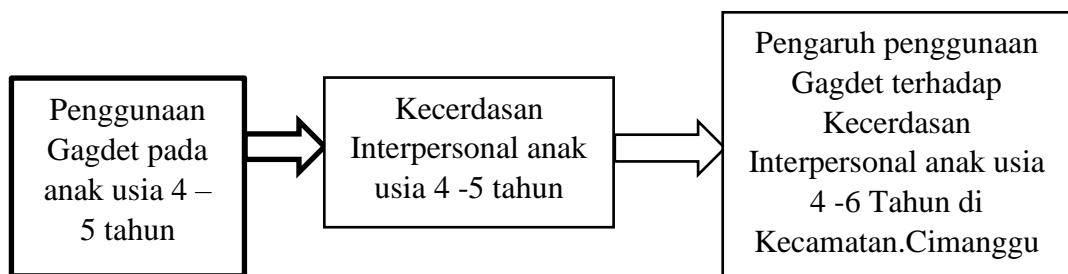
Kapasitas individu untuk aktualisasi diri dalam bentuk perilaku, motivasi, proses kerja, dan hasil dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan melalui kreativitas. Lihat Hatimah (diterbitkan dalam Susanto, 2014: 121-123) membahas jenis-jenis kreativitas pada anak usia dini berikut ini:

a) Berpikir kreatif, yaitu anak mampu mengungkapkan pemahamannya terhadap sesuatu, menjawab pertanyaan,

berinisiatif, berimajinasi, mengembangkan ide, dan menyelesaikan tugas dengan cermat.

- b) Sikap kreativitas, antara lain: anak usia dini memiliki kepentingan itu tinggi dengan banyak pertanyaan dan suka mencoba hal baru, anak usia dini itu tertarik untuk membalas pertanyaan yang mana disajikan oleh pendidik, anak itu bahagia dan menawarkan pandangannya, tidak berdampak efektif, dan memiliki area kekuatan yang serius.
- c) Karya kreatif, dimana anak mampu menghasilkan berbagai bentuk untuk setiap kegiatan.

B. KERANGKA BERFIKIR



C. HIPOTESIS

Menurut Sugyono (2017):63, hipotesis berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian terdiri dari 26 kalimat pertanyaan. Peneliti dalam penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

HO : mendapatkan pengaruh positif dari Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4 – 5 Tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.

HI : Tidak mendapatkan pengaruh positif dari penggunaan Gadget dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak usia 4 -5 tahun di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Sukabumi.