

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia pasti membutuhkan peranan manusia lain dalam hidupnya. Tidak hanya orang dewasa, anak usia dini juga perlu untuk bersosialisasi. Apalagi di masa-masa ini anak aktif untuk bertanya apapun tentang apa yang ingin dia ketahui, kemudian menyerap informasi tersebut dengan cepat ke dalam otaknya. Keterampilan sosial merupakan sebuah kebutuhan dasar untuk anak agar dirinya bisa mengatasi situasi tidak terduga yang bisa saja terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan bersosialisasi, anak dapat mengetahui banyak hal dan membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangannya menjadi lebih optimal, termasuk kemampuan interaksi dan interpersonal anak.

Kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi yang baik dengan orang lain merupakan salah satu karakteristik dari 9 kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner dalam teorinya *multiple intelligent* yaitu kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal bisa memberikan anak kemudahan dalam menyesuaikan diri dengan orang lain, memiliki empati yang tinggi, dapat mengemukakan pendapatnya dengan baik, dan percaya diri.

Kecerdasan ini sangat berperan penting dalam kehidupan anak utamanya untuk masa depan karena mereka akan membaur dan menjalani kehidupan yang lebih beragam, luas, dan berbeda dari sebelumnya. Anak harus mampu beradaptasi dan bersosialisasi baik dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya, agar memiliki banyak relasi sehingga lebih mudah dalam mengerjakan sesuatu.

Kecerdasan interpersonal tidak hanya penting untuk membantu anak berbaur dengan lingkungan sekitar dan mudah beradaptasi dalam pergaulan, melainkan dapat membantu anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti salah satunya yaitu belajar dan berproses untuk menjadi seorang pemimpin yang baik. Hubungan sosial yang terjalin di antara anak dengan orang-orang di

Jihan Nurul Afifah, 2024

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

sekitarnya, dapat membantu anak agar lebih percaya diri serta menumbuhkan perasaan-perasaan baru seperti kasih sayang, keinginan untuk mau menolong terhadap sesama, keinginan untuk berteman dengan banyak orang, dan perasaan lainnya yang mampu membantu selama proses perkembangan usia anak berlangsung.

Safaria (2005) turut menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal menjadi sebuah perkembangan yang penting sebab pada dasarnya manusia tidak dapat berdiri sendiri. Banyak kegiatan dalam hidup anak yang memiliki keterkaitan atau hubungan dengan orang lain. Safaria juga mengungkapkan bahwa anak yang tidak mampu mengembangkan kecerdasan interpersonalnya, akan mengalami banyak kesulitan dalam dunia sosial sehingga beresiko mudah untuk disisihkan secara sosial. Karena itu, dapat dikatakan bahwa kecerdasan interpersonal ini tidak bisa diabaikan dan dianggap sepele.

Perkembangan sosial sendiri memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan perkembangan emosional. Anak akan merasa nyaman dan senang ketika ada seseorang yang berinteraksi dengannya, melakukan aktivitas bermain bersama-sama, dan saling berkomunikasi dengan cara mereka sendiri. Seiring dengan kedekatan satu sama lain, sisi emosional anak pun akan tumbuh dan berkembang seperti adanya perasaan empati, adanya perasaan ingin menolong ketika temannya kesulitan, dan lainnya.

Masa usia pra sekolah merupakan salah satu periode di mana anak mulai masuk ke tahap perkembangan kritis. Pada masa kritis inilah kepribadian anak mulai terbentuk. Apalagi lingkungan sosial anak pun pasti akan semakin meluas, tidak hanya sebatas dengan keluarga yang berada di rumah saja. Anak akan mulai membebaskan diri dari lingkungan keluarga dan semakin mengenal lingkungan baru dan juga orang lain di samping anggota keluarganya. Pengalaman-pengalaman yang anak rasakan di masa ini, secara bertahap akan mempengaruhi sikap anak kedepannya yang perlahan membentuk karakter dan sifat yang seutuhnya di masa mendatang.

Semakin banyak anak berinteraksi dengan lingkungan baru dan beragam, anak akan mendapatkan rangsangan baru yang dapat meningkatkan kemampuan belajarnya. Namun, dalam prosesnya, tentu anak akan dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kesulitan. Bagi anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik, anak akan mudah untuk menyesuaikan dirinya dan mampu mengatasi masalah tersebut. Sementara bagi anak yang cenderung pendiam dan enggan berinteraksi serta berbaur dengan lingkungan atau tempat di mana dia belajar, akan sedikit mengalami kesulitan dan membutuhkan motivasi lebih, karena ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri serta bersosialisasi.

Oleh sebab itu, baik guru maupun orangtua berperan amat penting untuk mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak. Perilaku tersebut yang diharapkan nantinya adalah perilaku-perilaku yang baik dan bermanfaat untuk anak dalam menjalani kehidupannya di masyarakat seperti percaya diri, jujur, setia kawan, disiplin, bertanggungjawab, adil, memiliki kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi.

Namun, pada kenyataannya, usaha terbaik yang dikerahkan dan dilakukan oleh para pendidik serta orangtua, pasti akan selalu dipertemukan oleh tantangan serta hambatan yang semakin rumit dan menantang seiring dengan waktu yang terus berjalan. Kemunculan dari teknologi digital yang kian tumbuh pesat misalnya, menjadi sebuah perhatian yang cukup besar di kalangan masyarakat karena menimbulkan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Gadget, menjadi salah satu bukti dari perkembangan era serba teknologi saat ini yang sangat penting untuk dimiliki. Tidak pandang usia, mulai dari anak-anak bahkan sampai lansia mengetahui dan memiliki gadget. Sebuah tuntutan dari perkembangan arus zaman yang tidak dapat dihindari, seolah mewajibkan setiap orang untuk dapat menggunakan benda canggih tersebut, seperti kepentingan berkomunikasi, sebagai alat atau media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, memperoleh informasi dengan cepat dimanapun dan kapanpun melalui jejaring sosial, untuk hiburan di kala penat, serta masih banyak lagi.

Jihan Nurul Afifah, 2024

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan laporan dari *We Are Social* yaitu sebuah agensi kreatif global yang dipimpin oleh masyarakat yang berbasis di New York City dan Los Angeles, pada bulan Januari tahun 2024, ada 185 juta individu pengguna internet di Indonesia. Total tersebut setara dengan 66,5% dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang. Angka penggunaan internet di awal tahun terbaru ini menunjukkan bahwa ada penambahan atau kenaikan dibandingkan Januari tahun 2023 sebanyak sekitar 1,5 juta orang atau naik sebanyak 0,8% (Annur, 2024).

Hal tersebut secara tidak langsung membuat banyak orang menjadi lebih sering menggunakan gadget dengan berbagai alasan yang mendukungnya, tidak terkecuali para orangtua yang sudah banyak memperkenalkan gadget pada anak-anak mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Juliansyah & Purba (2020) menunjukkan bahwa sebagian orangtua bersifat acuh tak acuh dalam penggunaan gadget oleh anak mereka dan berpikir agar anak-anaknya tidak ketinggalan zaman, mengerti cara menggunakan gadget, serta membantu anak dalam tumbuh kembangnya.

Data yang diambil dari Badan Pusat Statistik (BPS) ikut menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah dapat mengakses internet. Pada tahun 2022, sebanyak 33,44% anak usia dini di Indonesia, menggunakan gadget dan 24,96% dapat mengakses internet (Santika, 2023).

Pengaruh penggunaan gadget dapat pula berdampak pada sisi emosional anak, di mana apabila dalam penggunaannya terlalu lama dengan durasi yang tidak terbatas, maka akan berdampak pada sisi emosionalnya. Penelitian yang dilakukan oleh Roslita, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia pra sekolah dengan durasi lebih dari satu jam, menyebabkan gangguan perilaku emosional.

Kendati demikian, penggunaan gadget serta teknologi digital lainnya dapat memberikan dampak positif pada anak usia dini dalam mengasah pemahaman berupa kosakata, jika digunakan dengan benar dan dipakai secukupnya (Machmud, 2018 dalam Soenarto, 2019). Rangsangan berupa suara, dimensi yang bergerak-

gerak, serta warna yang lebih bervariasi bisa didapatkan oleh anak di dalam gadget yang tidak didapatkan melalui media lain seperti majalah, buku, dan sebagainya.

Penggunaan gadget pada anak usia dini juga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran mandiri, karena mampu menampilkan sebuah audio visual dari berbagai platform, yang dapat dengan mudah menarik perhatian anak untuk dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya, kreativitasnya, kemampuan kognitifnya melalui beberapa media yang telah tersedia seperti, aplikasi permainan edukatif yang kini banyak bertebaran di *playstore*. Anak dapat dengan mudah mengunduh kemudian memainkannya melalui gadget tanpa perlu khawatir merasa bingung karena fitur dan tampilan dirancang secara sederhana khusus untuk anak.

Selain itu, ada juga video pembelajaran seperti pengenalan warna, angka, huruf, mengenal flora dan fauna, dan lain-lain yang dapat merangsang tumbuh kembang mereka apalagi di masa *golden age* di mana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat (Nuraini & Wardhani. 2023). Andika Akbar, seorang pendiri *New Parent Academy* turut menjelaskan pengaruh positif dari gadget bagi anak usia dini yakni dapat membantu mereka untuk menghadapi era digital yang semakin berkembang melalui berbagai aplikasi yang bersifat edukatif (Rezkisari, 2015).

Anak dapat meniru kata, kalimat, dan perilaku yang dia lihat baik di dalam aplikasi permainan maupun di dalam video yang kemudian dilakukan dalam kehidupan nyata, bisa kepada orangtua atau teman-temannya. Analisis yang dilakukan oleh Zaini & Soenarto (2019) dalam penelitiannya untuk mengetahui bagaimana persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini, melalui beberapa pertanyaan terbuka kepada 45 orangtua, menyatakan hal yang hampir serupa.

Salah satu dari pertanyaan terbuka yang diajukan kepada orangtua tersebut yakni untuk mengetahui alasan mengapa para orangtua memberikan *smartphone/tablet* kepada anak mereka, dan didapatkan beberapa jawaban di antaranya, *smartphone/tablet* dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan teknologi pada anak, *smartphone/tablet* sebagai sarana pembelajaran dan hiburan untuk anak

seperti mengenal warna, mengenalkan huruf dan kata, menonton video, mendengarkan lagu, dan solusi agar anak tidak cerewet serta rewel.

Hasil penelitian terdahulu oleh Juliansyah & Purba (2020) melalui sebuah wawancara kepada orangtua, ditemukan bahwa alasan anaknya diberikan fasilitas gadget karena orangtua dari anak tersebut harus bekerja di kantor, sehingga mereka hanya dapat berkomunikasi melalui gadget. Tidak sedikit juga bahkan masih sering dijumpai dari beberapa orangtua yang beralasan tidak tega saat melihat anak menangis ingin bermain gadget, tidak ingin repot saat mengasuh anak, ingin menyenangkan anak, sebagai cara yang efektif agar anak berhenti menangis dan menurut, serta agar anak diam di rumah.

Selain daripada penggunaan permainan edukasi, anak memungkinkan untuk dapat mengakses video menggunakan internet di mana terdapat banyak konten video umum yang dapat dilihat secara publik dari *platform* atau media sosial lain. Tidak semua bersifat mendidik, bahkan banyak yang tidak seharusnya ditonton seperti konten video porno dan kekerasan.

Iklan yang menampilkan adegan tidak senonoh saat membuka aplikasi permainan pun tidak jarang muncul apalagi jika permainan tersebut diakses secara *online* menggunakan internet. Baik negatif maupun positif, salah satu sisi tersebut dapat menjadi lebih dominan tergantung dari sikap dan tindakan orangtua terhadap anaknya. Pengawasan, sikap, tegas, dan kesibukan menjadi salah satu faktor anak merasa bebas dalam memainkan gadget.

Anak yang terlalu sering menghabiskan banyak waktunya dengan gadget, cenderung akan merasa asing dengan lingkungan sekitar termasuk orang lain. Jika terus dibiarkan, anak akan menjadi seseorang yang tertutup, pendiam, tidak pandai bersosialisasi, tidak memiliki empati yang kuat, mudah tersinggung, dan memiliki emosi yang tidak stabil.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartania & Puspitasari (2023) yang menunjukkan bahwa, komunikasi interpersonal anak di TK Pertiwi desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi berada dalam kategori kurang, dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi sekitar 50%.

Sebanyak 28 dari 56 anak di TK tersebut sering menggunakan gadget mereka sehingga berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak atau dapat dikatakan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartania & Puspitasari (2023), menggunakan lembar observasi dalam teknik pengumpulan datanya, sementara pada penelitian ini menggunakan angket dengan penghitungan skala likert sehingga menghasilkan data interval sebagai hasil akhirnya untuk dapat menggunakan uji korelasi Product Moment Pearson. Selain itu, perbedaan lainnya juga terdapat pada subjek penelitian di mana pada penelitian tersebut dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun berjumlah 56 anak, sementara subjek pada penelitian ini yaitu 41 orangtua atau wali dari anak usia 4-5 tahun.

Perbedaan pada penelitian sebelumnya juga ditemukan pada metode penelitian oleh Juliansyah & Purba (2020) yang menggunakan deskriptif kualitatif, sementara pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif analisis korelasi sehingga hasil akhir yang diperoleh dapat ditulis secara kuantitatif. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Roslita, dkk (2023), menggunakan indikator durasi penggunaan gadget saja, tapi pada penelitian ini menggunakan tambahan indikator lain seperti frekuensi penggunaan serta fungsi dari aplikasi yang ada di dalam gadget, sehingga peneliti dapat melihat hasil temuan dari indikator lain yang memungkinkan adanya faktor lain dari penggunaan gadget oleh anak.

Berdasarkan hal yang telah di paparkan sebelumnya serta dari pengamatan yang sudah dilakukan di lingkungan sekitar, peneliti cukup banyak melihat dan mendengar anak-anak yang rewel dan menangis, karena orangtuanya mengambil gadget yang sedang dimainkan oleh anak setelah batas waktu yang telah ditentukan sudah habis. Beberapa anak juga seringkali terlihat terus menatap layar ponselnya untuk menonton sebuah video, bahkan ketika sedang melakukan acara kumpul keluarga.

Kasus lainnya terjadi di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta. Setelah bertanya beberapa hal mengenai aktivitas anak selama belajar

di kelas dengan guru dari TK tersebut, ditemukan ternyata ada beberapa anak yang sering menangis apabila tidak diizinkan untuk menonton video kesukaannya melalui gadget, dan ada yang hanya berdiam diri di kelas, bermain sendirian tanpa berbaur dengan temannya yang lain. Semua perilaku tersebut didapatkan dari salah satu kebiasaan anak ketika di rumah yang sering kedapatan bermain gadget. Namun, ditemukan juga beberapa anak yang tetap aktif dalam bersosialisasi ketika di sekolah meski salah satu kegemarannya adalah bermain gadget.

Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti ingin mencari tahu lebih dalam dan banyak lagi mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta?
2. Seberapa besar korelasi antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui adakah hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta.
2. Mengetahui seberapa besar korelasi antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat serta solusi untuk banyak pihak termasuk untuk orangtua dan peneliti dalam memahami penggunaan gadget untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orangtua

Peneliti berharap, dengan adanya penelitian ini mampu memberikan wawasan dan informasi mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun sehingga orangtua bisa lebih memahami bagaimana sikap dan perilaku yang sebaiknya dilakukan pada anak-anak ketika bermain gadget.

b. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan informasi serta pengalaman kepada peneliti mengenai hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun.