

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Kecerdasan emosional merupakan tipe dari kecerdasan sosial yang melibatkan suatu kemampuan untuk mengelola emosi diri dengan orang lain, menggunakan emosi dengan kemampuan diri sendiri. Kecakapan emosional yaitu kemampuan mengendalikan diri, memiliki kemampuan dan motivasi, dapat mengatur suasana hati, dan mampu menunjukkan empati (Daniel, 2007)

Berdasarkan penelitian “ Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni yang di lakukan oleh Eunike R. Rustiana, di dapatkan kesimpulan menunjukkan bahwa penjas harmoni efektif meningkatkan kecerdasan emosi siswa SD.

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, hal ini dapat di lihat dari perkembangan *gadget*. penggunaan *gadget* di kalangan pelajarmasa kini merupakan keharusan untuk memilikinya, misalnya seperti *handphone*, *tablet*, *leptop*, dan berbagai macam *gadget* lainnya. *Gadget* merupakan barang canggih yang di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang di lihat dari segi harga yang tidak biasa di bilang murah tidak hanya sekedar di jadikan media hiburan semata tetapi dengan aplikasi yang terus di perbaharui *gadget* wajib di gunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pekerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya di gunakan oleh orang dewasa dan lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tetapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* di gunakan untuk usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Edy, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh *UNICEF* dan *MCIT* menunjukkan bahwa sebanyak 22% pengguna internet di Indonesia adalah anak usia sekolah dasar.

Internet secara dominan di gunakan 77% untuk media social, 65% untuk mengakses konten pendidikan, 63% untuk bermain game *online* dan 49% untuk menonton video di *youtube*.

Pervalensi di Indonesia saat ini kurang lebih menggunakan internet, di mana di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal tahun 2001 , jumlah pengguna internet di Indonesia hanya stengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harganya dari ponsel cerdas (Wibhowo, 2011). Dalam survey yang di lakukan oleh badan statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survey ini di lakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan sebanyak 13%, bahkan menurut survey, di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet (Wibhowo, 2011).

Era teknologi yang semakin canggih, orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat di gunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang di lakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa di sadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat, dalam jurnalnya juga terdapat contoh kasus bahwa anak kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah di akses dari *gadget* miliknya.

Anak– anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun di katakana sebagai generasi *multi-tasking* (Nugraha, 2013). Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu di kaji secara mendalam, karena *gadget* tidak hanya berguna untuk menyampaikan pesan, mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual dan bermain game, tetapi *gadget* yang

terhubung dengan layanan internet dapat membantu anak-anak dalam menemukan informasi yang dapat menambah pengetahuan. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar di karenakan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpatik, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Sari, 2016).

Dari hasil wawancara dengan 10 siswa siswi SDN Pondok Cabe ilir 02, di dapatkan bahwa 7 siswa mengatakan bahwa sering menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari. Berdasarkan data dan fakta di atas membuat peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional Anak Kelas 4, 5 & 6 di Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

I.2 Rumusan Masalah

Kecerdasan emosional merupakan tipe dari kecerdasan sosial yang melibatkan suatu kemampuan untuk mengelola emosi diri dengan orang lain, menggunakan emosi dengan kemampuan diri sendiri (Daniel, 2007).

Era teknologi yang semakin canggih, orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat di gunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang di lakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget*. membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa di sadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat, dalam jurnalnya juga terdapat contoh kasus bahwa anak kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering

menonton video porno yang dapat dengan mudah di akses dari *gadget* miliknya. Anak –anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun di katakana sebgai generasi *multi-tasking* (Nugraha, 2013).

Dari hasil wawancara dengan 10 siswa siswi SDN Pondok Cabe ilir 02, di dapatkan bahwa 7 siswa mengatakan bahwa sering menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari. Berdasarkan data dan fakta di atas membuat peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional Anak Kelas 4, 5 & 6 di Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

I.3 Pertanyaan Peneliti

- a. Bagaimana gambaran karakteristik anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang (usia, jenis kelamin)?
- b. Bagaimana gambaran kepemilikan dan jenis *gadget* yang di gunakan pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang ?
- c. Bagaimana gambaran penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang ?
- d. Bagaimana gambaran kecerdasan emosional anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang?
- e. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang ?

I.4 Tujuan Penelitian

I.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak kelas 4, 5 & 6 di Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

I.4.2 Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan gambaran karakteristik anak sekolah dasar negeri pondok cabe ilir 02 tangerang (usia, jenis kelamin).
- b. Mendapatkan gambaran kepemilikan dan jenis *gadget* yang di gunakan pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe ilir 02 Tangerang.
- c. Mendapatkan gambaran penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang .
- d. Mendapatkan gambaran kecerdasan emosional anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.
- e. Menganalisa hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

I.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Anak
Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan pada anak khususnya tentang penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional yang di miliki pada anak.
- b. Bagi Orang Tua
Penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan kepala keluarga khususnya orang tua anak tentang informasi banyak dari dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dan orang tua pun mengetahuin tentang kecerdasan emosional anaknya, sehingga orang tua mampu mengawasi kegiatan yang di lakukan oleh anaknya dan memantau kecerdasan emosional anaknya.
- c. Bagi Para Pendidik
Informasi yang dapat di peroleh menjadi masukan bagi para pendidik tentang penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada anak khususnya oleh para anak- anak di Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

d. Bagi peneliti

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat menambah serta pengetahuan tentang penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak- anak di Sekolah Dasar Negeri Pondok Cabe Ilir 02 Tangerang.

I.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini hanya membahas tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah dasar di sekolah dasar negeri pondok cabe ilir 02 tangerang.

