

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan suatu teknologi masa kini yang sangat diminati oleh semua kalangan dari lansia bahkan sampai anak-anak. *Gadget* dalam pengertian umum merupakan suatu alat atau perangkat elektronik yang canggih dan memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya *handphone*, tablet, komputer dan lainnya (Syifa *et.al*, 2019). Banyak fitur menarik seperti game, video online, bahkan transaksi jual beli dapat dilakukan di benda tersebut.

Dengan berbagai fitur yang ada menyebabkan semakin tingginya minat terhadap *gadget*. Hal ini didukung dengan data dari Susanti, (2021) bahwa di Indonesia pengguna ponsel pintar dari berbagai kalangan hingga anak-anak mencapai 160,23 juta orang, dan menandakan hidup di era teknologi yang maju hampir tidak bisa lepas dari gawai. Seperti yang terjadi di lingkungan sekitar kita banyak anak bergerombol dengan *smartphone* ditangannya baik bermain *game*, menonton video atau bermain sosial media. Dengan fitur menarik yang ditawarkan tidak jarang para pengguna *gadget* menggunakannya melebihi durasi yang disarankan terutama pada anak usia sekolah.

Menurut Kumia *et.al*. (2010) dalam Trianingsih, (2018) anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 6 sampai 13 tahun dengan beragam karakteristik yang unik. Witarsa *et.al* (2018) menyatakan

bahwa kecenderungan penggunaan *gadget* pada anak secara berlebihan dan tidak tepat akan mempengaruhi interaksi bahkan emosinya seperti bersikap tidak peduli, baik pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Anak bersikap cuek kepada teman, tidak mengiraukan ketika diajak berbicara, bersikap egois. Pada anak dengan keacuhan ini dapat mengurangi kemampuannya dalam berempati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dimana ini merupakan aspek kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosional sangat penting karena segala sesuatu yang dilakukan manusia tidak akan lepas dari emosi untuk menunjukkan eksistensinya. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali, memahami, dan merasakan perasaannya sendiri. Adapun faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional salah satunya lingkungan sosial yaitu interaksi teman sebaya Goleman, (2010 dalam Puspitasari 2019). Menurut penelitian yang dilakukan Ammar (2014) terdapat hubungan yang signifikan (taraf signifikan 0,05) antara interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional anak.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Puspitasari (2019) yang berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan”. Berdasarkan hasil analisa dengan uji statistic Somers'D didapatkan ρ value = 0,000 < α = 0,05, dapat disimpulkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan emosional anak usia 8-10 tahun di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan. Hubungan kedua variabel pada tingkat kuat (0,60-0,799) arah

korelasi yaitu negatif, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin rendah kecerdasan emosional anak dan begitu sebaliknya.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Karangtawang 02, peneliti menemukan fenomena yaitu banyak siswa/siswi sudah memiliki *gadget* sendiri. Terdapat siswa/siswi yang memiliki perilaku agresif, marah ketika ditegur, bersikap kasar kepada teman, acuh, menyendiri, belum bisa mengelola emosi dengan tepat, dari keterangan tersebut jelas merupakan penyimpangan terhadap aspek kecerdasan emosional.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02

2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui gambaran durasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02

b. Mengetahui gambaran interaksi teman sebaya pada anak usia sekolah

di SD Negeri Karangtawang 02.

- c. Mengetahui gambaran tingkat kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02
- d. Menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya dengan tingkat kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02.

D. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting dilakukan karena banyak anak-anak yang sudah memiliki *gadget* sendiri dan belum bisa mengendalikan emosi, berperilaku agresif, memiliki sikap yang kurang baik, maka peneliti tertarik untuk meneliti hubungan durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02.

E. Target penelitian

Siswa/siswi diharapkan dapat menggunakan *gadget* seperlunya dan dapat membatasi diri agar selalu menghindari perilaku yang tidak baik.

F. Kontribusi Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan sumber data bagi masyarakat terutama orang tua supaya bisa memantau dan menghadapi anak sesuai dengan masanya.

G. Luaran

Dimuat dalam jurnal ilmiah nasional ber ISSN atau jurnal online dikti

H. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya terhadap kecerdasan emosional anak sekolah dasar sehingga dapat menjadi tambahan khasanah ilmu pada bidang ilmu keperawatan anak.

2. Secara Praktis

Sebagai bahan informasi untuk penelitian lain dalam mengembangkan dan menelaah serta mendalami tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dan interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional anak usia sekolah di SD Negeri Karangtawang 02.