

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bergaul dengan seseorang telah menjadi kebiasaannya yang individu lakukan dan memiliki percaya diri yang tinggi dilingkungan sosialnya, individu akan mudah beradaptasi dimanapun baik di dalam masyarakat maupun didalam sekolah, gemar melakukan kegiatan bersosial, menolong seseorang yang dalam kesusahan tanpa memikirkan diberikan imbalan ataupun balas budi dari seseorang. Seorang anak yang pintar berkomunikasi dengan orang lain individu akan memiliki banyak teman karena individu memiliki sifat ramah dan suka senyum dan, ketika berkomunikasi dengan seseorang individu mampu memberikan pemahaman terhadap seseorang dengan bahasa yang mudah dimengerti jelas dalam pengucapan dan menggunakan kata yang sopan anak yang mempunyai rasa peduli yang tinggi dan dapat memahami kondisi/perasaan terhadap individu lain, individu juga selalu berkata jujur, lemah lembut baik dalam berbicara ataupun dalam berperilaku. Siswa yang memiliki ciri-ciri diatas adalah anak yang memiliki kecerdasan siosial.

Berdasarkan observasi terdahulu di SDN Sukaluyu III Karawang Barat kelas V Siswa berkata kasar dengan nada tinggi ketika berbicara dengan temannya, siswa berkelompok dengan teman-teman dekatnya saja bahkan tidak saling tegur sapa walaupun satu kelas, tidak adanya rasa empati atau peduli terhadap temannya, makan sambil berdiri ataupun berjalan ketika selesai makan

siswa pun membuang sampah tidak pada tempat yang disediakan oleh pihak sekolah, anak cenderung menyendiri dan minim komunikasi terhadap seseorang, kurangnya rasa percaya diri pada anak.

Siswa saat ini sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan dapat mengakses berbagai macam aplikasi yang dengan mudah untuk penggunaannya, beberapa dampak ketika siswa dalam penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut: (1).Mengganggu kesehatan bagi tubuh, karena dalam penggunaan *gadget* terdapat radiasi yang membuat sel kanker tumbuh lebih cepat. (2).Mengganggu perkembangan anak, karena dalam *gadget* terdapat beberapa fitur-fitur yang menarik seperti kamera, facebook, tiktok, games dan lain-lain yang menghambat perkembangan anak. (3).Rawan tindak kejahatan, ketika seseorang aktif menggunakan *gadget* baik untuk mencari berita terbaru maupun memberikan informasi lebih mudah sehingga memicu tindak kejahatan dengan mudah. (4). Mempengaruhi perilaku anak, anak merasa cepat puas dan menggampangkan segala sesuatu yang didapat dari internet/google informasi yang lengkap sehingga anak berpikir dangkal. (Mukarromah, 2019) Dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih serta sangat mudah mengakses aplikasi atau tontonan yang tidak seharusnya dilihat pada anak-anak disini orang tua sangat berperan untuk perkembangan kecerdasan sosial anak untuk mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* sehingga anak akan teralihkan untuk bermain dengan teman sebanyanya bersosialisasi di lingkungannya, orang tua juga dapat ajak untuk berkomunikasi atau ajak anak untuk bermain bersama yang dapat mengacu perkembangan kecerdasan anak.

Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan sosial itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seseorang yang mempunyai kecerdasan sosial adalah anak yang yang berkomunikasi dengan baik dengan orang lain dan mampu beradaptasi dilingkungan rumahnya maupun dilingkungan sekolahnya, berperilaku sopan ramah dan percaya dirinya tinggi serta memiliki jiwa empati ataupun rasa peduli yang tinggi terhadap seseorang. *Gadget* sangat berpengaruh dalam perkembangan kecerdasan sosial anak karena *gadget* merupakan alat komunikasi yang canggih dan banyak berbagai konten ataupun tontonan yang dapat merusak perkembangan kecerdasan anak maka gunakan dengan bijak penggunaan *gadget* disini pengawasan serta perhatian sangat dibutuhkan anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan supaya perkembangan kecerdasan sosial anak berkembang dengan optimal.

Dari paparan diatas khususya dalam latar belakang, peneliti akan melakukan penelitian lebih mendalam terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa di sekolah dasar pada kelas V SDN Sukaluyu III Karawang.

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan diatas dalam latar belakang , maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik suka menyendiri.
- 2) Peserta didik hanya berteman dengan kelompoknya.
- 3) Peserta didik berbicara/perperilaku kurang baik.
- 4) Peserta didik kurang percaya diri (kuper).

- 5) Peserta didik kurangnya rasa peduli.

C. Pembatasan Masalah

Beberapa faktor penyebab masalah pada siswa dalam penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa di sekolah dasar pada siswa kelas V SDN Sukaluyu III Karawang. Mengingat bukti masalah yang dapat dikenali, peneliti memberikan batasan masalah pemeriksaan yang harus dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa kelas V SDN Sukaluyu III Karawang”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa kelas V SDN Sukaluyu III Karawang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi siswa

Siswa dapat mengetahui pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa.

- 2) Bagi Guru

Sebagai informasi supaya perkembangan kecerdasan sosial anak jadi optimal.

3) Bagi sekolah

Sebagai bahan untuk kajian atau bahan informasi untuk lebih lanjut terkait pengaruh *gadget* terhadap kecerdasan sosial siswa Bagi peneliti.