

tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak*.” (Muzakki, 2013)

Ismail (2013) Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smart phone taupun Hand phone sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar.” (Suhandi, 2013). Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagai, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain.

Secara positif penggunaan *Gadget* telah menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia karena keunggulannya yang dapat melakukan banyak hal dalam satu produk, tetapi terdapat sisi negatif yang harus diwaspadai akibat penggunaan *gadget* yang tidak tepat, terutama bagi pengguna dibawah umur atau anak-anak. Orang tua pada saat ini sangat mudah memfasilitasi anak dengan *gadget* yang canggih dengan alasan membantu mempermudah pengerjaan tugas-tugas sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, serta sebagai sarana hiburan dengan banyaknya pilihan *software* permainan. Menurut Dokter Spesialis Anak Attila Dewanti, saat ini orang tua sudah malas jadi tinggal kasih iPad, sebetulnya hal ini tidak mendidik, karena hanya melatih jari telunjuknya. Padahal, untuk menunjang tumbuh kembang anak itu harus merangsang motorik kasar dan motorik halus.

Menurut sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* usia dini tidak disarankan, dr Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang, alhasil anak tidak dapat meresponi hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. (Sumber : Nakita, 14 April 2012:26).

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak gadget telah dilakukan. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah terganggu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi dan psikososial (Suhandi, 2013).

Peneliti yang dipimpin oleh Dr. Cathy Williams dari *University of Bristol* dan Dr. Jes Gunggenheim dari *University of Cardiff* mengungkapkan, anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan, pada usia 5 – 7 tahun memiliki mata yang lebih sehat dan terhindar dari rabun jauh di usia 15 tahun. Dengan anak bermain di luar, anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan fisik dan juga mendapat siraman matahari yang lebih banyak. Penelitian ini mengungkapkan bahwa 80 – 90 % anak di Asia Tenggara menderita rabun jauh karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Terkadang orang tua mengizinkan dan melepas anak untuk bermain komputer di dalam rumah, agar anak tidak berlama – lama main di luar rumah. Namun, dengan anak lebih banyak bermain dengan *gadget* di dalam ruangan, anak lebih banyak terkena radiasi dari komputer dan kurang terkena sinar matahari dari luar. (Sumber : Femina, 25 Januari 2013:5.)

Menurut direktorat PAUD usia dini mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan kemampuan otak anak dan akan berpengaruh

terhadap perkembangan anak selanjutnya. Hal ini memiliki alasan yang cukup kuat yaitu berdasarkan hasil penelitian "bahwa 50% perkembangan kecerdasan anak terjadi pada usia 0-4 tahun maka disebut masa emas, 30% perkembangan selanjutnya terjadi pada usia 4-8 tahun dan usia 8-12 tahun perkembangan dan pertumbuhan hanya 20% saja dan selebihnya 10% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia sekitar 12 -18 tahun (Direktorat PAUD ,2004) Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 3-6 tahun pola sosial dan lingkungan yang berubah, menyebabkan perbedaan dalam perkembangan anak usia dini masa kini dan masa lalu. Coba bandingkan, 10 tahun lalu setiap harinya anak bermain dengan teman sebayanya, mereka berlarian dan bersenda gurau.

Selain itu penggunaan gadget pada anak usia dini juga sudah menjamur di Jakarta Selatan, data menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan banyak anak yang menggunakan gadget sebagai sarana bermain 23 % orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet. Sedangkan 80 % orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu.

Menurut ketua dewan pembina Komisi Nasional Perlindungan Anak, Dr. Seto Mulyadi, Psi M.Psi. terdapat beberapa dampak gadget terhadap psikologis anak yaitu :

1. Turunnya konsentrasi

kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, dan kecerdasan eksistensial.

Salah satu kecerdasan yang penting distimulasi untuk perkembangan anak pada kehidupan selanjutnya adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati atau mengerti maksud, motivasi, dan perasaan orang lain (Gunawan, 2006). Kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan membaca orang, kemampuan berteman, dan keterampilan yang dimiliki beberapa orang untuk bisa berjalan memasuki sebuah ruangan dan mulai menjalin kontak pribadi yang penting, kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, niat, dan hasrat orang lain (Amstrong, 2002). Menurut Amstrong (Musfiroh, 2010), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Anak dengan kecerdasan interpersonal memiliki banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman, dan menjalin kontak.

Menurut Aristoteles (*zoon politicon*) (Ary H. Gunawan, 2000), manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kecenderungan alamiah untuk berhimpun dalam kelompok manusia juga, sehingga memerlukan cara bergaul atau berteman yang baik yaitu sosialisasi. Begitu pula dengan anak usia dini semakin usianya bertambah memerlukan cara bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Penting meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak

sejak dini, karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup yang terkait dengan orang lain dan anak yang gagal mengembangkan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan pada dunia sosialnya (Safaria, 2005). Seperti yang dikemukakan oleh Frankl (Safaria, 2005), bahwa anak-anak yang terbatas pergaulan sosialnya akan banyak mengalami hambatan ketika mereka memasuki masa sekolah atau masa dewasa.

Dalam Kemendiknas terdapat beberapa Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut diantaranya bersikap kooperatif dengan teman, dengan tiga indikator di dalamnya yaitu: dapat melaksanakan tugas kelompok, dapat bekerjasama dengan teman, dan mau bermain dengan teman. Menurut Gordon dan Huggins-Cooper (2013), terdapat beberapa indikator yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak yaitu anak akan pandai mengatasi konflik dan secara natural tertanam kemampuan menjadi pemimpin, mampu membaca perasaan dan situasi orang lain, cepat tanggap terhadap emosi dan dapat berkomunikasi dengan orang-orang minoritas seperti seorang anak yang pemalu. Anak-anak cenderung memiliki banyak teman seiring berjalannya waktu. Anak usia dini cenderung egosentris dan jarang melihat kejadian dari sudut pandang orang lain.

Williams (2005) mengungkapkan bahwa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan kemampuan ini penggunaan

kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Gordon dan Huggins-Cooper (2013) menyebut kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial, dengan memiliki kecerdasan sosial membantu kita untuk memahami perasaan, motivasi, dan intensitas orang lain.

Kecerdasan interpersonal lebih dari kecerdasan-kecerdasan lain, kecerdasan interpersonal yang kuat menempatkan kita untuk kesuksesan sebaliknya kecerdasan interpersonal yang lemah akan menghadapkan kita pada rasa frustrasi dan kegagalan terus menerus dan keberhasilan kita, walaupun ada terjadi secara kebetulan saja (Hoerr, 2007). Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam *mood*, temperamen, motivasi, dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin (Cambell, 2006).

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di usia dini dibutuhkan sebuah tindakan untuk menggugah kesadaran atau perilaku masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak, melalui aktifitas kampanye sosial yang menginformasikan tentang bahaya *gadget* bagi anak usia dini. Orang tua sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan psikis dan fisik anak, sehingga dampak negatif dapat dihindari. (Suhandi, 2013).

Salah satu caranya adalah dengan menulis, menulis adalah permulaan dimulai pada saat anak memasuki usia 3-6 tahun biasanya diawali dengan mencoret-coret dinding, lantai, kertas dan benda yang ada di sekitarnya. Menurut Abdurrahman (2003) menulis permulaan merupakan kegiatan siswa memegang alat tulis dengan benar, menarik garis, menulis huruf, suku kata, kata dan kalimat. Keterampilan menulis permulaan diajarkan dengan tujuan agar anak dapat memegang pensil dengan benar, anak dapat menulis dengan baik. Selain itu menulis bertujuan agar anak dapat menyalin, mencatat serta dapat mengerjakan sebagian besar tugas sekolahnya (Suparno dan Yunus, 2008).

Kegiatan corat-coret merupakan cara yang tepat untuk melatih motorik halus pada anak. Karena dalam kegiatan ini bukan hanya lengan yang bergerak, kegiatan corat-coret pun melibatkan pergerakan pergelangan tangan dan jari-jemari secara keseluruhan untuk melakukan aktivitas akan semakin terlatih (Olivia, dalam jurnal Dwi Kurnia Maulidia 2012). Selain itu akan lebih Kegiatan corat-coret merupakan cara yang tepat untuk melatih motorik halus pada anak. Karena dalam kegiatan ini bukan hanya lengan yang bergerak, kegiatan corat-coret pun melibatkan pergerakan pergelangan tangan dan jari-jemari secara keseluruhan untuk melakukan aktivitas akan memotivasi anak dalam belajarnya karena dalam kegiatan ini dapat menggunakan berbagai macam alat tulis khususnya alat tulis yang berwarna-warni seperti pensil warna, crayon, spidol, dan lain-lain.

Ong (1986) mengatakan bahwa menulis memiliki sebuah *neuropsychological* efek yang mendorong kegiatan otak kiri. Teknologi yang bersifat khusus digunakan untuk menulis juga memberikan kontribusi bagi penulis.

Teknik *doodling* atau coret-coret ini diyakini bisa membantu mengarahkan atau mengasah perkembangan motorik halus anak yang nantinya dibutuhkan untuk menggambar, menulis, dan pekerjaan lainnya, kalau pada awalnya ketika anak sedang memegang pensil warna masih belum benar, maka diharapkan dari aktivitas *doodling* ini anak sudah bisa memegang pensil warna dengan baik, sehingga anak juga dapat mewarnai dengan benar (Juwita, 2013).

Moeslichatoen (2004) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui kreativitas yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri. Terdapat kegiatan yang dapat mengembangkan interpersonal anak-anak melalui kreativitas diantaranya adalah *painting* (melukis), kegiatan *printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *collage* (menempel), dan kegiatan *modeling* (membentuk) ketika dilakukan berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Corat-coret (*Doodling*) pada anak usia dini yang Cenderung Bermain Gadget”**. yang diharapkan agar masyarakat siap terutama para

dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Pembelajaran dengan menggunakan media film/VCD hendaknya dapat diterapkan di sekolah, sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan tidak monoton agar mencapai hasil yang diharapkan.

4. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Enterpreneurship Anak Usia 5-6 tahun. (2012)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui entrepreneurship. Hipotesis diuji ditemukan bahwa kelompok usia anak-anak kecerdasan interpersonal B 5-6 tahun meningkat setelah diberikan aktivitas. Penelitian entrepreneurship dilakukan pada bulan Mei dan Juni di semester kedua tahun 2011/2012 sekolah di RA Syaujan Pekayon Pasar Rebo, Jakarta Timur, dengan metode penelitian tindakan (*action research*) . Prosedur penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart siklus spiral terdiri dari empat fase : a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, d) refleksi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan , wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis aktivitas dalam satu siklus meningkat secara signifikan pada anak-anak kecerdasan interpersonal dengan nilai 974,23 dengan 26,24 rata-rata dibandingkan dengan penilaian pertama adalah 539,33 dengan 14,92

rata-rata. Data yang dibuat peneliti telah melakukan satu siklus karena sudah pada target yang ingin dicapai

5. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui metode Proyek (2015).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berkembangnya kecerdasan interpersonal anak dalam kemampuan mengungkapkan pendapat, bekerjasama, berbagi dan saling tolong menolong. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Cileunyi, khususnya pada Kelas A3 dengan jumlah partisipan sebanyak 16 orang. Permasalahan ini akan diselesaikan dengan menggunakan metode proyek. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses pengembangan kecerdasan interpersonal anak dalam kemampuan mengungkapkan pendapat, bekerjasama, berbagi dan saling tolong menolong dengan menggunakan metode proyek. (2) Untuk mengetahui hasil perkembangan kecerdasan interpersonal anak dalam kemampuan mengungkapkan pendapat, bekerjasama, berbagi dan saling tolong menolong setelah menggunakan metode proyek.

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Elliot. Selama penelitian berlangsung peneliti mengumpulkan data menggunakan penilaian proses, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Di dalam penilaian proses peneliti menggunakan indikator ketercapaian untuk melihat ketercapaian perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan

data yang diperoleh pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut. Pada siklus I belum terdapat satu anak pun yang mendapatkan bintang empat atau berkembang sesuai harapan dari ketiga indikator, namun pada siklus ke II perkembangan kecerdasan interpersonal anak semakin berkembang, terlihat indikator pertama yaitu anak berani mengungkapkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 10,83%, sedangkan pada indikator kedua anak mau bekerjasama dalam kelompok, yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 19,59% dan pada indikator ketiga yaitu anak mau saling berbagi dan menolong teman yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 26,11%. Selanjutnya hasil persentase siklus ke III terlihat semakin meningkat yaitu indikator pertama yaitu anak berani mengungkapkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 56,94% sedangkan pada indikator kedua anak mau bekerjasama dalam kelompok, yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 63,61% dan pada indikator ketiga yaitu anak mau saling berbagi dan menolong teman yang berkembang sesuai harapan mendapatkan persentase sebesar 48,47%.

6. Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Tari Tradisional *Angguk* di TK Melati II Glagah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui tari tradisional *angguk* pada anak kelompok B di TK Melati

Penelitian ini dilakukan oleh Howard Taylor, penelitian ini berdasar pada komunikasi anak-anak disekolah bagaimana menciptakan komunikasi interpersonal yan baik dengan sesama. Penelitian ini dilakukan kepada anak SMA yang mengikuti organisasi di sekolah, dengan tujuan mengetahui bagaimana akibat dari komunikasi interpersonal dalam organisasi.

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa angka signifikasi sebesar $0,249 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan H_1 ditolak.

10. Pengaruh Teknik *Doodling* Terhadap Keterampilan Menulis Anak Autis di Taman Pendidikan dan Pengembangan ABK ESYA Sidoarjo. (2010)

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa teknik *doodling* dapat diaplikasikan pada anak berkebutuhan khusus terutama anak autis dengan karakteristik yang hampir sama yakni anak yang mengalami hambatan pada menulis. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian sebelum diberi perlakuan menggunakan teknik *doodling* diperoleh rata-rata 58,5 sedangkan hasil penelitian setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik *doodling* diperoleh rata-rata 77,5. Hasil yang diperoleh Z hitung (Z_h) = 2,05 dan dibandingkan dengan uji tanda satu sisi 1,96 sehingga $Z_h > Z_{tabel}$ yaitu $2,05 > 1,96$ hal ini dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh

