

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini dunia telah memasuki era digital, ditandai dengan banyaknya perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemajuan TIK berkembang dengan sangat pesat hingga mampu mempengaruhi manusia dalam segala aspek kehidupan (Crawford dalam Afandi, 2016). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan fakta bahwa sebagian besar orang pasti memiliki *handphone* (HP). Berdasarkan hasil penelitian dari *Pew Research Center* tahun 2018 (dalam Alfaizi, 2019) menyatakan “dari seluruh orang dewasa pemilik HP di Indonesia, 42% memiliki *smartphone*, 28% memiliki HP biasa, dan 19% tidak memiliki HP”. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa saat ini HP bukan lagi kebutuhan tersier maupun kebutuhan sekunder, melainkan beralih fungsi menjadi kebutuhan primer (pokok). Sebab, jika di era sekarang tidak memiliki HP, maka kegiatan komunikasi pun akan terhambat karena HP saat ini menjadi alat komunikasi utama yang tentunya dibutuhkan oleh kebanyakan orang.

Seiring dengan berkembangnya pengguna HP, tentunya kondisi ini berkaitan erat juga dengan berkembangnya pengguna media sosial. Saat ini, komunikasi melalui SMS sudah sangat jarang digunakan, karena masyarakat lebih memilih menggunakan *WhatsApp* yang dilihat dari sisi ekonomi terhitung lebih murah dan hemat. Selain itu, tidak cukup dengan *WhatsApp* yang memiliki peran penting untuk berkomunikasi, orang-orang pun membutuhkan sesuatu yang dapat menghibur diri di tengah aktivitas kehidupan yang berfungsi sebagai kebutuhan batin. Saat ini, media sosial yang lebih bersifat hiburan sudah banyak bermunculan dan mulai banyak digunakan orang-orang terutama oleh kaum pemuda. Aplikasi media sosial yang lebih bersifat hiburan tersebut diantaranya seperti; *Youtube*, *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, dan sebagainya yang digunakan sebagai media untuk saling berinteraksi dan mengeksistensikan diri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hootsuite (dalam Jayani, 2020), empat urutan media sosial tertinggi yang paling diminati di Indonesia diantaranya;

Silfa Maulanie, 2020

ANALISIS TAYANGAN KONTEN KREATIF TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA SEKOLAH DASAR

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

Youtube menjadi media sosial paling banyak digunakan dengan presentase 88%, *WhatsApp* 84%, *Facebook* 82% dan *Instagram* 79%.

Alasan *Youtube* sebagai *social media platform* pertama yang paling banyak diminati salahsatunya karena *Youtube* dapat mengganti peran televisi (TV), namun dengan konten yang lebih menarik, banyak jenisnya, praktis, dan lebih memenuhi kebutuhan ‘konsumsi rohani’ setiap individu sesuai yang diinginkannya. Sebagimana pendapat yang diungkapkan oleh Jesse Morgan (dalam Tapscott, 2013) mengenai *Youtube*, bahwa ‘untuk apa saya menonton TV ketika saya dapat mengunduh pertunjukan-pertunjukan favorit saya dengan kualitas HD dan tanpa jeda iklan kapanpun saya mau?’. Dari pernyataan Jesse tersebut dapat disimpulkan bahwa *Youtube* memiliki peminat yang banyak karena dapat memenuhi berbagai ‘kebutuhan rohani’ individu di era digital ini. Selain itu, dewasa ini pun orang-orang sangat antusias untuk membuat sebuah *chanel Youtube*, karena selain untuk meyalurkan hobi seperti *public speaking*, *editing*, dan *filming*, *Youtube* pula dapat memberikan umpan balik yang positif berupa penghasilan kepada para pemilik *chanel*. Banyaknya penghasilan yang didapatkan oleh *Youtuber* berbanding lurus dengan banyaknya jumlah penonton, jadi semakin banyak jumlah penonton (*viewer*) maka semakin banyak pula penghasilan yang didapatkannya. Olah sebab itulah *Youtube* makin digemari oleh orang-orang saati ini.

Selain *Youtube*, media sosial lainnya pun banyak meng-*upload* video atau tayangan-tayangan yang sama menariknya, seperti tayangan video dalam *Instagram* dan *Facebook*, hanya saja durasinya yang lebih dibatasi dibandingkan *Youtube*. Adapun konten menarik yang ada dalam *Youtube* di antaranya eksperimen, *challenges*, tutorial, *vlog*, musik, tips, animasi, video kreasi, dan sebagainya. Konten *Youtube* yang sangat menarik tentunya diminati oleh penonton dari berbagai kalangan usia tidak terkecuali juga diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi di lapangan, anak usia sekolah dasar sudah terampil dalam menggunakan *smartphone*, salah satunya digunakan untuk menonton *Youtube*. Tayangan yang ditonton oleh anak-anak pun sangat bervariasi, yakni mulai dari totonan yang bersifat pendidikan sampai tayangan yang sebatas berisi berbagai

macam hiburan. Karena anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar serta memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap suatu hal baru, dan *Youtube* dapat menjadi media yang mampu menyalurkan hal tersebut yang tentunya tetap harus dalam pengawasan orang tua. Sebab, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak konten yang berbau negatif yang mampu merusak pribadi seorang anak. Namun di sisi lain, tentunya konten yang memberikan dampak positif tidak kalah banyaknya, yang tentunya mampu menyalurkan rasa ingin tahu anak. Selain itu, menurut Sari, dkk (2019) pemanfaatan multimedia bagi anak usia 4-10 tahun menggunakan video yang menarik dapat membantu anak menerima informasi lebih mudah dan tidak membosankan sehingga anak akan lebih tertarik dalam mempelajari suatu hal. Adapun konten tayangan yang banyak diminati oleh anak sekolah dasar banyak sekali ragamnya, mulai dari video animasi, kuliner, *Challenges*, DIY/Tips, dan konten kreativitas lainnya.

Dari sekian banyak tayangan dalam *Youtube*, *Instagram* dan media sosial lainnya, tayangan konten kreatif menjadi sorotan penulis untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut. Sebab di lapangan, peneliti seringkali melihat anak usia sekolah dasar menonton tayangan konten kreatif dan mempraktekan suatu kreasi dari yang telah ditontonnya. Tayangan konten kreatif tersebut memuat konten seperti *life hack*, eksperimen, tutorial memasak, tutorial *make up* ekspresif dan sejenisnya. Tayangan konten kreatif merupakan tayangan positif yang memberikan berbagai macam ide unik yang mampu mengasilakan suatu produk atau kreasi yang dapat menstimulus anak tertarik untuk menirunya, sehingga keterampilan motorik halus seorang anak dapat berkembang dengan lebih baik.

Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Daindo, Tanto, & Ragil (2017) dengan judul “Hubungan Antara Lama Melihat Tayangan Televisi dengan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK Bani Ahmad Tlogo Indah Kecamatan Lowokwaru Malang”, bahwa anak yang memiliki perkembangan motorik yang baik akan mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal selama mendapatkan stimulasi yang tepat, seperti menonton tayangan televisi, sebab semakin banyak anak melihat dan mendengar maka semakin banyak pula yang ingin diketahuinya

yang selanjutnya akan berdampak pula pada perkembangan motorik halusya. Jika penelitian yang dilakukan oleh Daindo, Tanto, & Ragil berfokus pada tayangan televisi sebagai cara untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang hampir serupa yakni mencoba menganalisis tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak.

Menyinggung karakteristik anak usia sekolah dasar yang rasa ingin tahunya sangat tinggi, tentunya apabila distimulus dengan rangsangan dari luar seperti menonton berbagai macam tayangan yang ada dalam *Youtube* maka rasa ingin tahunya pun akan terpenuhi dan apabila diarahkan akan berkembang menjadi sebuah keterampilan. Selain itu, karakteristik anak usia sekolah dasar pun merupakan usia anak untuk melakukan berbagai macam kegiatan yang kreatif. Dibandingkan dengan mendengarkan, anak akan lebih senang dan antusias untuk melakukan suatu percobaan atau sesuatu yang bersifat praktik. Dengan banyak melakukan kegiatan kreatif, anak akan termotivasi untuk membuat suatu karya yang selanjutnya akan melatih berbagai keterampilan motorik halusya.

Untuk mengembangkan keterampilan tersebut, aspek penting yang harus diperhatikan adalah kemampuan motorik halus anak yang berkembang sejalan dengan tahap perkembangan fisik-motoriknya. Perkembangan fisik motorik diartikan sebagai kematangan dan pengendalian gerak tubuh, baik gerak yang menggunakan otot-otot besar (motorik kasar) maupun gerak yang menggunakan otot-otot kecil (motorik halus). Perkembangan fisik akan mampu menentukan keterampilan anak dalam melakukan motorik kasar dan motorik halusya. Perkembangan fisik identik dengan perkembangan pada tinggi dan berat badan, bentuk tubuh, dan perkembangan otak (Suryadi, 2018).

Motorik halus memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kecakapan dan keterampilan anak. Motorik halus sendiri adalah keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus (Santrock dalam Rakimahwati, Lestari, & Hartati, 2018). Usia 10-12 tahun pada anak sekolah dasar, mereka sudah mampu melakukan kegiatan motorik halus yang lebih kompleks dibandingkan anak usia Taman Kanak-Kanak. Anak usia sekolah dasar sudah mampu melakukan kegiatan

motorik halus seperti menulis, menggambar, mewarnai, menggunting, dengan cukup stabil. Anak yang terampil dalam memanfaatkan motorik halusnya akan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dibandingkan yang lainnya. Sebab dengan bertambahnya keterampilan seorang anak dalam kegiatan motorik halus, anak akan menjadi lebih mandiri dan akan menjadi bekal yang baik untuk masa depannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu serta meninjau keterkaitan antara karakteristik dan perkembangan fisik motorik anak usia sekolah dasar dengan tayangan konten kreatif, maka peneliti tertarik untuk menganalisisnya ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Analisis Tayangan Konten Kreatif terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar ?
2. Bagaimana implikasi tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dampak tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar.
2. Mengetahui implikasi tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian ilmiah mengenai perkembangan motorik halus siswa

Silfa Maulanie, 2020

ANALISIS TAYANGAN KONTEN KREATIF TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA SEKOLAH DASAR

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

sekolah dasar di era digital. Sehingga dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pembaca mengenai metode mengembangkan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Guru dan orang tua; dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dan orang tua dapat membantu perkembangan keterampilan motorik halus anak dengan berantuan media berupa tayangan konten kreatif serta diharapkan dapat membantu mengembangkan bakat anak khususnya dalam bidang seni.
- b. Peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian “Analisis Tayangan Konten Kreatif terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Sekolah Dasar” ini terdiri atas lima bab. Kelima bab tersebut meliputi BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan dan Pembahasan, serta BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat penulis. Poin-poin yang telah disampaikan sebelumnya memiliki subpoin yang berisi penjelasan lebih lanjut.

BAB I pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II kajian pustaka, membahas mengenai landasan teoritis yang menguraikan seluruh kajian literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian. Garis besar kajian literatur tersebut diantaranya, tayangan konten kreatif, karakteristik anak usia sekolah dasar, dan keterampilan motorik halus siswa sekolah dasar.

BAB III metode penelitian, menjelaskan alur penelitian berdasarkan metode dan desain penelitian yang diaplikasikan ke lapangan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat sebelumnya agar data yang diperlukan dapat terpenuhi. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti adalah

Silfa Maulanie, 2020

ANALISIS TAYANGAN KONTEN KREATIF TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA SEKOLAH DASAR

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

penelitian analisis kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SDIT Khoiru Ummah Tanjungsari, Sumedang. Subjek dari penelitian ini adalah 20 siswa dari kelas empat, lima, dan enam. Pada bab ini pula dijelaskan mengenai jenis instrumen yang digunakan, yaitu wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Prosedur analisis data yang digunakan adalah berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman.

BAB IV berisi mengenai hasil temuan pada saat penelitian dan pembahasan. Pada temuan sendiri, berisi mengenai gambaran kebiasaan siswa yang sering menonton tayangan konten kreatif, hasil wawancara, serta hasil angket. Dengan, pembaca dapat mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Sedangkan pada bagian pembahasan berisi mengenai analisis peneliti mengenai tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia kelas dasar (kelas tinggi).

BAB V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada BAB ini peneliti menjabarkan kesimpulan, implikasi, serta rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang mengembangkan hasil analisisnya mengenai tayangan konten kreatif terhadap keterampilan motorik halus anak usia kelas dasar (kelas tinggi) di kondisi dan situasi yang disesuaikan oleh peneliti selanjutnya.