

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Era millennial, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien yang jauh menjadi dekat dan sebaliknya. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks (Puspitasari et al., 2021). Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak (Marpaung, 2018).

Gadget menjadi salah satu bentuk perkembangan Ilmu pengetahuan serta teknologi (Ipteks) pada era saat ini serta mendatang (Witarsa et al., 2018). *Gadget* dulu hanya digunakan oleh golongan menengah ke atas, akan tetapi saat ini telah banyak digunakan oleh seluruh golongan masyarakat. (Octaviana et al., 2014). Di masa seperti ini *gedget* mejadi bahan pokok ataupun sesuatu yang berarti untuk kehidupan masyarakat. Jumlah pengguna smartphone diseluruh dunia secara global terus meningkat dari tahun 2018 lebih dari 36% populasi dunia telah menggunakan smarphone dan pada tahun 2019 setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna, naik 5,6% dari tahun sebelumnya, sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit. Jumlah penggunaan ponsel di Indonesia sendiri sebanyak 270 juta unit, pada tahun 2014 angka itu mengalami kenaikan menjadi 282 juta unit, dan pada tahun 2022 Indonesia pengguna aktif terus mengalami kenaikan yang menjadikanya Negara dengan populasi pengguna terbesar keempat di dunia (dibelakang China, India dan Amerika) (Han & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019). Salah satu penyebab kenaikan tersebut meningkatnya penggunaan *gadget* pada lingkungan anak-anak.

Perkembangan gadget di lingkungan anak-anak dapat dilihat dari banyaknya waktu yang dihabiskan dalam pemakaian gadget oleh anak tersebut. Hasil penelitian menunjukkan 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena *gadget* relatif tinggi dilihat dari penggunaan pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game (Novianti & Garzia, 2020). Ananda (2013) pada penelitiannya terhadap 2.000 orang tua menampilkan kalau rata-rata orang tua menggunakan waktunya 10 jam lebih 26 menit untuk bermain di luar rumah di masa kecilnya. Tetapi dikala itu, anak-anak mereka cuma menggunakan waktunya 4 jam lebih 32 menit untuk bermain di luar rumah (Octaviana et al., 2014). Apalagi pada masa pandemic ini anak-anak diharuskan belajar di rumah masing-masing karena diberlakukannya lockdown dan physical distancing, akibatnya *gadget* menjadi media mengatasi masalah bagi anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru (Lubis et al., 2020).

Penggunaan smartphone di kehidupan sosial masyarakat apabila penggunaannya berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan, mereka yang sudah kecanduan, maka akan merasa cemas apabila terlalu lama tidak menggunakan smartphone (Ramadhani et al., 2020). Hal tersebut dapat dilihat pada saat ini dimana orang-orang dalam keadaan apapun tidak lepas dari penggunaan smartphone miliknya, sebisa mungkin meluangkan waktu untuk melihat smartphone. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peningkatan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Agustin et al., 2021).

Hakikatnya anak usia dini merupakan individu yang unik karena mereka memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan pada berbagai aspek seperti kognitif, kreatifitas, sosial, emosional, bahasa, dan komunikasi khusus sesuai dengan proses yang mereka lalui (Pebriana, 2017). Perkembangan pada aspek kreatifitas dilakukan saat anak bermain sehingga mengeksplor lingkungan di sekitarnya (Fakhriyani, 2016). Anak usia dini yang berada di usia 0-6 tahun adalah masa *golden age* bagi mereka karena pada masa tersebut otak anak berkembang pesat (Novitasari, 2018). Aspek kemampuan dasar harus dikembangkan karena berpengaruh terhadap aspek yang lain adalah perkembangan motorik atau gerak dasar pada anak usia dini (Retnaningrum, 2016).

Zakri Fuaddy, 2022

HUBUNGAN TINGKAT PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI

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

Perkembangan kemampuan motorik terhadap anak dapat dipengaruhi oleh berbagai hal termasuk penggunaan gadget (Pebriana, 2017). Kemampuan motorik kasar, anak yang kecanduan dengan *gadget* cenderung melambat karena kurangnya pergerakan atau aktivitas fisik anak (Sisbintari & Setiawati, 2021). Dengan waktu yang singkat anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya (Chusna, 2017). Sebaliknya, anak dengan kesehariannya tanpa menggunakan *gadget* akan menghabiskan waktunya dengan melakukan kegiatan aktivitas motoric kasar sederhana seperti berjalan, melompat, jinjit, dan berlari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada hubungan pemakaian gadget terhadap kemampuan motoric kasar pada anak usia dini?”

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan pemakaian gadget terhadap kemampuan motoric kasar pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari berbagai aspek. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1). Manfaat dari segi teori, dalam penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan sumber pengetahuan baru bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya untuk memahami lebih detail mengenai pemakaian gadget dan motoric pada anak.
- 2). Manfaat dari segi kebijakan, memberikan kebijakan kepada orang tua selaku yang mengawasi anaknya dalam pentingnya mengatur waktu pemakaian gadget yang berdampak pada motoric anak.
- 3). Manfaat dari praktik, dapat menjadikan informasi bagi setiap orang yang membaca bahwa pemakaian gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi motoric anak
- 4). Manfaat dari segi isu serta aksi sosial, dapat menjadikan bahan informasi bagi setiap orang pembaca mengenai pentingnya mengatur waktu pemakaian gadget pada anak agar berdampak positif.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penulisan penelitian ini direncanakan terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi:

Bab I latar belakang yang berisikan tentang bagaimana pemakaian gedejt yang berlebihan berdampak buruk bagi motoric anak usia dini. Rumusan masalah untuk mengetahui hubungan pemakaian gedjet terhadap motoric pada anak usia dini. Manfaat penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi orang tua dalam mengawasi anaknya terhadap pemakaian gedjet yang dapat berakibat pada motoric.

Bab II berisi tentang kajian teori yang menjelaskan teori-teori, konsep-konsep dalam bidang yang dikaji. Dalam bagian ini penelitian memaparkan mengenai gedjet, dan motoric. Dalam bab ini juga tentang ringkasan dari penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan pengembangan hipotesis.

Bab III dalam bab ini menjelaskan uraian tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian yang dilakukan, variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab IV menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan analisis data pada hasil olahan data yang sesuai dengan metode yang digunakan. Interpretasi hasil analisis dari objek penelitian sesuai dengan uji statistik yang digunakan.

Bab V kesimpulan dan saran ini berisikan kesimpulan dari analisis dan pembahasan dari bab sebelumnya serta saran yang dapat diberikan pada penelitian tersebut.