

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan karakter sosial anak sebelum memasuki sekolah di era modern semakin menurun, dimana kebiasaan anak yang lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada berinteraksi dengan lingkungan maupun teman disekitarnya. Anak usia dini pada umumnya diharapkan mampu bersosialisasi dengan lingkungan yang baru dan biasanya anak usia dini hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua dan keluarga serta mengenal lingkungan luar rumah dan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Dengan demikian anak lebih mudah dalam beradaptasi dengan hal-hal yang ada disekitarnya dan juga dapat memiliki kemampuan serta karakter yang baik.¹

Didalam data yang dikeluarkan oleh pusat pengadilan dan pencegahan penyakit Amerika Serikat, mayoritas seorang anak menghabiskan kurang lebih 8 jam di depan layar alat elektronik dalam sehari. Jika seorang anak terlalu sering menggunakan alat elektronik maka akan berdampak pada kerusakan penglihatan jangka panjang. Selain itu penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan memengaruhi kesehatan anak, secara sederhana ketika anak terlalu sering bermain alat elektronik seperti Hp, Laptop, dan yang lainnya hal itu akan menimbulkan respon untuk selalu duduk dan lebih memilih makanan cepat saji yang

¹Yusuf,S.'Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja''diaksesdari [https://scholar/google/co/id/scholar?q=Psikolog+perkembangan+anak+anak+remaja&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&^oi=scholart#d=gs_qabs&u=%23p%3DOc8Tsg2rtt0J](https://scholar.google.co/id/scholar?q=Psikolog+perkembangan+anak+anak+remaja&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&^oi=scholart#d=gs_qabs&u=%23p%3DOc8Tsg2rtt0J), pada tanggal 14 November 2021 pukul 07:40 WIBs

kemungkinan secara kesehatan kurang bagus untuk dikonsumsi. Dan ketika hal tersebut sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan anak akan mengakibatkan penurunan keaktifan anak, bahkan hal yang paling berbahaya akan terjadi kepada anak salah satunya anak akan mengalami depresi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau yang biasa dikenal dengan bermain alat elektronik terlalu lama akan mengakibatkan penurunan waktu istirahat.²

Dewasa ini, semakin maraknya penggunaan alat elektronik pada anak usia dini yang dapat mengakibatkan anak kurang berkembang pada motorik kasarnya maka dari itu sangatlah diperlukan adanya pengawasan dari orang tua dan juga upaya membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam hal perkembangan motorik kasar anak usia dini umur 4-6 tahun pencapaian perkembangan motorik kasar anak yang dapat dilakukan antara lain: berlari, menendang, melompat dan melempar serta naik turun tangga.³ Dimana hasil pengamatan yang dilakukan peneliti perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan kurang begitu berkembang dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana seperti permainan outdoor dan kegiatan yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak tidak berkembangnya pada motorik anak yang mana gadget menjadi salah satu faktor berkurangnya anak melakukan aktivitas diluar rumah yang meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

²Ylan J,Guan S. “Interactive vs Passive screen Time And Nighttime Sleep Duration Among School-Aged Children. 2019),

³Soetiiningsih Dan IGN Gde Ranuh. *Tumbuh Kembang Anak* .(jakarta :IGC, 2013)

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka peneliian menduga bahwa penggunaan gadget di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pesanggar Pegantenan Pamekasan 2021/2022 dikarenakan anak Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pesanggar Pegantenan Pamekasan belum bisa menggunakan gadget dengan baik seperti mengatur waktu dan banyaknya aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia anak, aplikasi dengan fitur yang ada pada gadget bisa meghilangkan ketertarikan pada aktifitas di luar rumah yang menguras tenaga seperti bermain sepeda, bermain bola dan permainan tradisonal.

Fakta yang ada dilapangan menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap perkembangan motorik kasar anak sangat tidak baik. Hal ini dapat dilihat dari anak yang sudah sering menggunakan gadget dengan bermacam-macam aplikasi game tidak hanya itu dengan adanya aplikasi tiktok yang menjadikan anak kecanduan meskipun ada dampak positifnya.

Gadget merupakan hasil pengolahan perkembangan teknologi canggih di era sekarang. Gadget memudahkan kita untuk berkomunikasi, mencari literatur yang dibutuhkan, mengusir pena dengan bermain game sampai memudahkan kita untuk dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Penggunaan gadget tidak hanya terjadi pada orang dewasa saja. Akan tetapi seiring berjalannya waktu penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi hal yang biasa.⁴

⁴Arikusuma Sulyandari, *Pengaruh gadget Pada Perkembangan Anak Usia dini*, "google, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct&url=https://core.ac.uk/download/pdf/305072125.pdf&ved=2ahUKEwi-n6vT_d_zAhWKfn0KHa9TDg8QFnoECCkQAQ&usg=AOvVaw2pz4Wr_X8K6HG7zBiBsN , pada tanggal 01 Oktober 2021 pukul 16:04 WIB

Anak usia Dini adalah anak usia 0-8 tahun, dimana pada usia dini anak sedang mengalami masa-masa perkembangan, terjadinya peningkatan perkembangan yang luar biasa dibandingkan usia sesudahnya. Pada usia tersebut merupakan masa terbentuknya kepribadian yang dibangun untuk waktu jangka panjang yaitu di sepanjang hidup anak. Pada masa umur 0-8 tahun anak kecil pertumbuhan tinggi dan berat badannya relative menurun dibandingkan masa sebelumnya. Akan tetapi tinggi badan dan berat badan pada dasarnya sama-sama meningkat namun presentase peningkatannya tidak sama.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hal yang demikian juga dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh anak. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktifitas olahraga. Kemampuan tersebut berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan.⁵

Dengan mengamati realita diatas maka peneliti sebagai mahasiswa program studi pendidikan islam anak usia dini tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang "Pengaruh gadget terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah

⁵ Gilliahu Dafid ,Uderstanding Motoric Development *In* Children (New York) : Johan Willen and Sons, 1982

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan?
2. Seberapa Besar Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.
2. Untuk mengetahui besarnya Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan dasar berpijak bagi masalah yang sedang diteliti dan dalam menentukan serta dalam merumuskan hipotesis. Asumsi diartikan sebagai sebuah titik tolak pemikiran yang sebenarnya diterima oleh penyelidik⁶

⁶Suharsimi Arikunto, 'Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek' (Jakarta: Reneka Cipta, 2006) , 65

Dengan berpijak pada pengertian asumsi di atas, maka rumusan asumsi yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Gadget merupakan salah satu faktor penghambat perkembangan motorik kasar anak
- b. Penghambat perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi banyak faktor, baik internal maupun eksternal salah satu diantaranya adalah gadget.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian secara empiris. Hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin salah. Dia akan ditolak jika salah atau palsu, dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya⁷

Dari pengertian hipotesis di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Ha. Ada pengaruh gadget terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan
- b. Ho. Tidak ada pengaruh gadget terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan bagi peneliti sebagai bahan perbandingan antara teori

⁷ Ibid.,73

yang didapat di bangku kuliah dengan praktek dilapangan untuk menambah pengetahuan dalam aplikasi teori-teori yang telah ada.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam judul ini ada dua variabel gadget (variabel X) dan motorik kasar anak usia dini (variabel Y) agar masalah tersebut tidak meluas, perlu adanya pembatasan masalah terhadap kedua variabel yang akan diteweliti tersebut .

Untuk variabel X (gadget) indikator-indikator yang diteliti diantaranya adalah:

- 1) Dampak positif dan negatif gadget
- 2) Upaya mengatasi anak menggunakan gadget secara berlebihan
- 3) Intensitas pemakaian gadget

Untuk motorik kasar anak usia dini (variabel Y) indikator-indikator diteliti diantaranya adalah:

1. Perkembangan motorik kasar anak usia dini
2. Perinsip perkembangan motorik kasar anak usia dini
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini

H. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara oprasional untuk menghindari kesalahan pemahaman antar penulis dan pembaca yaitu diantaranya:

1. Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik yang ukurannya kecil, bisa dibawa kemana-mana dengan berbagai macam fungsi serta memiliki dampak positif dan negatif pada penggunaannya terutama pada anak usia dini di era modern ini.

2. Motorik kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak yang mana seperti gerakan menendang, berlari, dan melompat.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam kajian ini dibahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penelitian tentang pengaruh gadget terhadap motorik kasar anak usia dini sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Ari Kusuma Sulyandari (2019) dengan judul Pengaruh Gadget pada perkembangan Anak Usia Dini, yang mana perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ari Kusuma Sulyandari dan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Adapun perbedaannya Ari Kusuma Sulyandari menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan saya menggunakan metode kualitatif dan tempat yang dilaksanakan Ari Kusuma Sulyandari di daerah kabupaten Malang, hasil penelitiannya penggunaan gadget perlu di minimalisir agar supaya tidak mengganggu

perkembangan anak usia dini , tempat pelaksanaan yang saya lakukan di Ra kelompok A Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.⁸

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Utami Nur Laili (2020). Dengan judul Menimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. yang mana pada penelitian yang dilakukan dari Utami Nur Laili dengan penelitian yang sedang saya lakukan ada beberapa persamaan dan perbedaan, dari segi persamaan yaitu sama-sama meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap anak usia dini namun dari segi perbedaan yaitu fokus penelitiannya pada semua aspek perkembangan anak usia dini, metode penelitian yang digunakan oleh Utami Nur Laili pendekatan kualitatif sedangkan saya menggunakan metode penelitian kuantitatif dan tempat penelitiannya Nur Laili di daerah Gresik, saya meneliti di Ra Kelompok A Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan, hasil penelitian Utami Nur Laili bisa mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini dan bagaimana meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini.⁹

⁸Arikusuma Sulyandari, *Pengaruh gadget Pada Perkembangan Anak Usia dini*, "google, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct&url=https://core.ac.uk/download/pdf/305072125.pdf&ved=2ahUKEwi-n6vT,d_zAhWKfn0KHa9TDg8QFnoECCkQAQ&usg=AOvVaw2pz4Wr_X8K6HG7zBiBsN , pada tanggal 01 Oktober 2021 pukul 16:04 WIB

⁹Utami Nur Layli , *Menimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*" ,google, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/1597&ved=2ahUKEwjE6YiH-ePzAhUIAXIKHS5RAfwQFnoECAQQAQ&usg=AOvVaw3JsJXs_UwaYROuM-AFz9P3, pada tanggal 01 Oktober 2021 pukul 16: 10 WIB

3. Penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukarromah(2019) dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Titik Mukarromah dan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini adapun perbedaanya menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan saya menggunakan metode kualitatif dan tempat yang dilaksanakan Titik Mukarromah di daerah di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak dan fokus penelitiannya pada perkembangan sosial anak , tempat penelitian yang saya lakukan di Ra Kelompok A Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.¹⁰
4. Penelitian yang dilakukan oleh Osanisa Murian (2018). Dengan judul Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan dari penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan dari segi persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang motorik kasar anak usia dini usia 4-5 tahun dengan mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak dari Permendikbud 137 Standart Nasional PAUD 2014, adapun perbedaanya yaitu dari judul penelitian Osanisa Murian ‘Mengembangkan Motorik Kasar Anak

¹⁰Mukarromah Titik, "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak usiadini*" diakses dari.

[Hhps://www.goole.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositori.metrounev.ac.id/eprint/1089/1SKRIPSI%2520TITIK%2520MUKARROMAH%2520NPM.%25201501010303%2520-%2520Perpustakaan%2520IAIN-%2520Metro.pdf&ved=2ahUKEwiljYaJpJFOAhXjb30KHV1JBGGYQFnoECDkQA&usg=usg=AoVaw0ipNIq-nSJdr4Xqah8Dty](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositori.metrounev.ac.id/eprint/1089/1SKRIPSI%2520TITIK%2520MUKARROMAH%2520NPM.%25201501010303%2520-%2520Perpustakaan%2520IAIN-%2520Metro.pdf&ved=2ahUKEwiljYaJpJFOAhXjb30KHV1JBGGYQFnoECDkQA&usg=usg=AoVaw0ipNIq-nSJdr4Xqah8Dty). Pada tanggal 10 November 2021 pukul 16:22 WIB

Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan' sedangkan judul penelitian yang saya lakukan yaitu 'Pengaruh Gadget Terhadap perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di RA Kelompok A Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan' Osanisa Murian menggunakan penelitian kualitatif sedangkan saya menggunakan penelitian kuantitatif, tempat penelitian Osanisa Murian di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan Tahun 2018 namun tempat penelitian yang saya lakukan di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan Tahun 2022.¹¹

¹¹Osanisa Murian,"Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan Senam Di TK Negeri Pembina Kalianda Lampung Selatan"(Disertai,UIN Raden Intan,2018),8-57

