

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada era globalisasi terus mengalami kemajuan seiring berjalannya waktu. Pesatnya perkembangan teknologi akan membuat perubahan besar pada peradaban manusia. Perkembangan teknologi tentu saja akan memudahkan aktivitas manusia. Teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat cepat terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa disebut dengan singkatan *IPTEK*. *IPTEK* merupakan suatu sumber informasi yang dapat dikelola dan dimanfaatkan masyarakat dalam kehidupan sehari – hari baik yang berasal dari penemuan-penemuan baru ataupun dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri Sung dalam (Astuti & Dewi, 2021, p. 42). Saat ini *IPTEK* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia Maemunah dalam (Astuti & Dewi, 2021, p. 42). Pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang *IPTEK*, hal ini sangat mempengaruhi di segala bidang terutama dalam bidang pendidikan.

Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran sepanjang waktu dalam konteks berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik yang bersipat lokal maupun global (Khasanah et al., 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia Fikriyah dalam (MASKUR, 2023, p. 70). Pemanfaatan teknologi di bidang Pendidikan dapat membantu guru maupun siswa di sekolah.

Seperti penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran contohnya menggunakan media e-learning untuk media belajar. Salah satu jenis teknologi yang banyak digunakan oleh manusia yaitu *gadget*, sebagai alat untuk mencari informasi mengenai materi pembelajaran.

Menurut Syahudin, 2019 dalam (Al Ulil Amri et al., 2020, p. 15) . *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang dimanfaatkan oleh manusia untuk berkomunikasi seperti *handphone*, komputer dan lain-lain. Di masa sekarang gadget menjadi sangat populer sehingga hampir semua orang memilikinya. Jenis *gadget* yang hampir dimiliki semua orang yaitu *smartphone* karena harga yang relatif terjangkau diantara jenis gadget lainnya Susilawati dalam (Asiyah et al., 2023, p. 114). Pertama kali *gadget* dirilis hanya dapat melakukan panggilan dan sms, namun di masa sekarang ini juga bisa bermain media sosial, bermain game dan mencari informasi (Sholhah et al., 2022, p.400). Pada awalnya pemakaian *gadget* hanya dikhususkan untuk orang dewasa namun sekarang ini sudah banyak anak-anak yang menggunakannya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh anak-anak akan mempengaruhi aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak terhadap kegiatan yang akan dilakukan anak. Pada saat ini banyak anak yang hanya fokus dengan gadgetnya dan melupakan tanggung jawabnya seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya Al-Ayouby, 2017 dalam (Jalilah, 2021, p. 29). Hal ini akan membuat anak menjadi bergantung terhadap gadget sehingga berpengaruh terhadap kesehatannya. Maka dari itu pengawasan dari orang tua sangat diperlukan dalam mengamati anak saat bermain *gadget*.

Gadget merupakan teknologi yang memiliki dampak positif maupun negatif khususnya terhadap siswa sekolah dasar. Dampak positif menggunakan *gadget* pada anak-anak yaitu memudahkan anak untuk mencari materi pembelajaran, meningkatkan pengetahuan serta wawasan dan untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, selain itu dampak negatif dari pemakaian *gadget* seperti dapat merusak jaringan saraf jika terlalu sering menggunakannya, dapat mengganggu hasil belajar anak di sekolah, dan dapat memberikan efek kecanduan bagi penggunanya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Negeri 2 Lingkis di Kecamatan Jejawi Kabupaten OKI, peneliti mendapatkan informasi dari wali kelas V bapak Mawardi S, Pd terdapat 20 siswa, dari 20 siswa di kelas seluruhnya sudah menggunakan *gadget* yang diperoleh dari pemberian orang tuanya. Siswa dapat menghabiskan waktu bermain *gadget* 1 jam sampai 3 jam lebih ketika pulang sekolah. Hal ini mengakibatkan siswa lebih memilih menggunakan *gadget* untuk bermain ketimbang bermain bersama teman-temannya. Siswa yang bermain *gadget* secara berlebihan jika dibiarkan akan memengaruhi motorik kasarnya karena kurangnya pergerakan dan aktivitas pada saat memainkan *gadget*. Menurut Panggung, 2022 dalam (Pribadi et al., 2023, p. 222) motorik kasar adalah gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot lurik. Otot-otot ini bekerja saat melakukan gerakan dasar seperti berjalan, berlari, melompat dan lain lain. Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang sangat penting dalam membantu proses kegiatan belajar, bermain dan bersosialisasi. Kemampuan motorik sangat berguna dalam membangun perkembangan fisik siswa, hal ini jika siswa sudah memasuki masa sekolah mereka membutuhkan fisik yang kuat dalam melaksanakan

kegiatan disekolah agar mendapatkan hasil yang baik. Sehingga dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat siswa nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Adapun penelitian lain yang dapat menjadi acuan penulisan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktaviyati et al., 2023 yang berjudul “ Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak” hasil penelitian ini bahwa waktu yang aman untuk anak dalam bermain gadget adalah tidak lebih dari 30 menit , penggunaan gadget secara berlebihan lebih dari waktu tersebut akan mengakibatkan pancaran sinar biru yang ada mempengaruhi perkembangan otak. Di mana hal itu bisa sangat mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan otak anak atau kognitif. Gadget tidak akan berdampak buruk jika tidak dimainkan sewajarnya, akan tetapi dapat berdampak dan berpengaruh terhadap Kesehatan jika dimainkan secara berlebihan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mimin 2022 yang berjudul “ Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” hasil penelitian ini bahwa penggunaan gadget dominan berdampak terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral dengan melemahnya nilai-nilai agama dan semakin buruk karakter siswa di era digital ini, aspek fisik motorik seperti anak lebih asik bermain gadget sehingga jarang melakukan aktivitas gerakan motorik dan fisik contohnya berlari, bermain bola dan bermain, aspek kognitif seperti siswa tidak fokus dan konsentrasi pada saat proses pembelajaran, aspek bahasa seperti kurang lancarnya dalam berkomunikasi dengan teman sebaya , aspek sosio-emosional seperti siswa lebih

suka menyendiri dan tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, serta aspek seni seperti siswa menjadi malas bernyanyi dan menari akibat kecanduan gadget. Sehingga pengawasan orang tua sangat penting dalam meminimalisir dampak negatif gadget pada anak usia dini. Gadget akan memberikan hal-hal positif terhadap perkembangan jika digunakan dengan bijak namun sebaliknya jika digunakan tidak teratur dan sesuka hati maka akan berdampak terhadap perkembangan.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian berdasarkan masalah tersebut dengan` judul “ **Analisis Dampak Gadget Terhadap Motorik Kasar Siswa Kelas V di SDN 2 Lingkis**”

1.2 Fokus dan SubFokus Penelitian

1.2.1 Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini yaitu menganalisis dampak dari *gadget* terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis.

1.2.2 Berdasarkan fokus di atas, maka sub fokus penelitian ini yaitu menganalisis motorik kasar pada siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus dan sub fokus di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana dampak *gadget* terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak dari *gadget* terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis.

1.5 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk lembaga pendidikan seperti sekolah dalam mengetahui dampak dari *gadget* bagi penggunaanya dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang upaya guru dalam mengetahui dampak *gadget* terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah mengenai dampak *gadget* terhadap motorik kasar siswa. Sehingga pihak sekolah nantinya dapat memberikan arahan supaya siswa dapat membatasi diri dalam memainkan *gadget* agar dapat meminimalisir dampak dari pemakaian *gadget* terutama bagi siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap siswa sehingga guru dapat menyampaikannya pada saat proses pembelajaran dan juga Memberitahukan

kepada para guru di sekolah agar dapat membimbing dan mengarahkan supaya siswa dapat membatasi diri dalam memainkan *gadget*.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan mengenai dampak *gadget* bagi penggunaannya jika terlalu sering menggunakannya terhadap kesehatan sehingga siswa dapat memahami mengenai dampak *gadget* terhadap motorik kasar akibat menggunakan *gadget* secara berlebihan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan informasi untuk peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian tentang masalah dampak *gadget* terhadap motorik kasar siswa sekolah dasar, serta menjadikan acuan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan permasalahan yang berbeda.