

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Gadget

2.1.1 Pengertian Gadget

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis (Fitra & Indiana, 2018: 209). *Gadget* ialah suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Sari, dkk. 2023: 16). *Gadget* dalam Widiawati (2015) merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan dalam mempermudah pekerjaan/kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik (Yannuansa, dkk. 2020: 9).

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. Pada kemunculannya *gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). Pendapat lain juga menyebutkan bahawa *gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini (Iqbal, dkk. 2020: 15).

Menurut (Widiawati, dkk. 2015: 110) *Gadget* pada hakikatnya merupakan sebuah teknologi yang diciptakan untuk membuat manusia menjadi hidup semakin mudah dan lebih nyaman. Adanya kemajuan dari bidang teknologi membuat seluruh masyarakat tidak ada yang bebas dari penggunaan *gadget*, baik secara

langsung maupun tidak langsung. *Gadget* merupakan media elektronik yang digunakan menjadi alat komunikasi zaman ini. Selain untuk alat komunikasi bisa juga dipakai seperti sarana informasi, sumber usaha, penyimpanan data, media hiburan, jejaring sosial, serta promosi barang. Mayasari (2012: 97-98) mengatakan bahwa *gadget* adalah hasil dari pengembangan telephone seluler yang lalu ditambahkan beberapa fitur dan fasilitas lain agar dapat menjadi telephone yang pintar. Dengan adanya fitur-fitur atau aplikasi yang bisa menunjang kinerja yang berasal dari pekerjaan dan penggunaannya. *Gadget* merupakan alat elektronik yang dapat berperan untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Beriringan dengan proses zaman, *gadget* sudah mempunyai banyak fitur baru seperti video, internet, *games*, dll.

Chusna, (2017) mengatakan *gadget* adalah istilah kata dari bahasa inggris yang berarti suatu alat elektronik yang memiliki bermacam fungsi khusus. Dengan adanya teknologi berupa gadget dapat membawa perubahan dalam zaman, dimana segala aktivitasnya lebih identik dengan memakai teknologi yang sangat luar biasa. *Gadget* sangat dibutuhkan, dikarenakan pada zaman sekarang ini eranya serba teknologi. Dari uraian pengertian di atas maka penulis menyimpulkan bawah *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi praktis untuk mengakses atau menjalankan suatu program terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Dengan adanya teknologi berupa *gadget* dapat membawa perubahan dalam jaman, dimana segala aktivitasnya lebih identik dengan memakai teknologi.

2.1.2 Macam-Macam *Gadget*

Dewasa ini banyak sekali jenis *gadget* diantaranya, Iphone dan android. Dalam *gadget* seringkali diketahui oleh pengguna adanya perangkat elektronik yang mempunyai bentuk telepon genggam yang mempunyai fungsi praktis dan berbentuk minimalis. Berikut macam-macam *gadget* dilihat dari fiturnya (Yannuansa, dkk. 2020: 10-12):

1. *Gadget* fitur musik

Handphone, *speaker* atau *Mp3* player merupakan bentuk contoh yang mempunyai berbagai fungsi musik *gadget* seperti ini paling banyak digemari oleh semua orang dan kalangan.

2. *Gadget* fitur foto

Gadget fitur foto juga disebut *gadget* foto atau *gadget* yang dilengkapi dengan fitur-fitur fotografi sehingga hasil yang didapat sangatlah mempunyai gambar aslinya.

3. *Gadget* fitur penyimpanan

Penyimpanan sekarang merupakan bentuk *gadget* yang tidak pernah lepas dari anak-anak milenial. Karenanya fitur ini berfungsi menyimpan file-file atau mendokumentasikan sesuatu yang dianggap penting oleh penggunanya. Perjalanan fitur penyimpanan ini contohnya *disket*, *flashdisk*, *hardisk portable* maupun *ssd*.

4. *Gadget* fitur pintar

Gadget fitur pintar merupakan bentuk *gadget* yang hampir/mempunyai semua fitur-fitur yang disebutkan. Sehingga membuat suatu pekerjaan

menjadi lebih praktis dan fleksibel. Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa *gadget* juga telah tersedia dalam berbagai macam bentuk dan ukuran, yang masing-masingnya bisa digunakan sesuai kebutuhan untuk memanfaatkan *gadget* secara maksimal dalam membantu kehidupan manusia secara keseluruhan.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipungkiri, manfaatnya sangat dirasakan oleh semua masyarakat, pengaruhnya sangat kuat dalam menunjang kehidupan manusia sehari-hari untuk membantu pekerjaan dan aktivitas manusia. Jika tidak ada *gadget*, mungkin pekerjaan atau sosialisasi dengan orang yang terhalang oleh jarak dan waktu, maka dari itu manfaat *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat memberikan arti penting bagi setiap mobilitas manusia saat ini. *Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya (Sari, dkk. 2020: 17-19):

a. Komunikasi

Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.

b. Sosial

Pemanfaatan kecanggihan *gadget* dapat memperbanyak teman dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu yang relatif cepat.

c. Pendidikan

Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi dinding kelas.

Manfaat penggunaan *gadget* lainnya yaitu:

a. Menunjang pengetahuan

Penggunaan *gadget* dalam dunia Pendidikanakan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. *Gadget* dapat memberikanin formasi yang sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkondisikan proses pembelajaran secara meluas dan integrative.

b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Banyaknya games edukatif yang terdapat digadget dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Juwita, 2019).

c. Innovator

Dapat digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman dan dunia maya. Menambah wawasan dan mendapatkan teman baru (Juwita, 2019).

d. Kreatif

Dengan berbagai macam *games* yang ada didalamnya dengan genre strategi untuk bekerja *gadget* dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreativitas secara maksimal (Juwita, 2019).

Adapun manfaat yang dapat diambil dari *gadget* (Marpaung, 2018):

1. Sebagai sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi
2. Digunakan untuk mencari sebuah informasi atau ilmu

3. Sebagai hiburan
4. Terdapat berbagai macam aplikasi yang mempunyai masing-masing keunggulan
5. Digunakan sebagai penyimpanan data
6. Digunakan sebagai gaya hidup
7. Sebagai petunjuk arah.

Rozalia (2017) mengatakan bahwa *gadget* dapat bermanfaat sebagai:

1. Hiburan, yaitu sebagai sarana hiburan seperti bermain *games*
2. Media komunikasi, yaitu sebagai media komunikasi seseorang. Jadi peserta didik dapat menggunakan *gadget* untuk dapat berkomunikasi dengan lebih mudah
3. Internet, yaitu saat dalam pembelajaran peserta didik dapat menggunakan *gadget* melalui internet untuk mencari materi.

Dari poin di atas disimpulkan bahwa manfaat penggunaan *gadget* bagi siswa-siswi ialah *gadget* mampu menjadi sumber pengetahuan yang dimana para pengguna memperoleh berbagai informasi terbaru melalui *gadget* sehingga mereka dengan mudah menambah wawasan mereka. *Gadget* juga dapat menggugah selera belajar bagi anak-anak, dan juga sebagai media untuk menampilkan hasil kreasi individu maupun kelompok.

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut Kurniawati (2020: 80) *gadget* dan pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu

tertentu, baik perubahan waktu tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Sedangkan dampak dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013) dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Handrianto (2013) juga mengemukakan dampak positif menggunakan *gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreativitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah.

Akan tetapi, *gadget* selain memberikan manfaat, *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya. Menurut pendapat Hasanah & Kumalasari (2015) jika siswa sering menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengatakan siswa yang sering menggunakan *gadget* dapat merugikan keterampilan interpersonalnya. Dampak yang lain yang akan mempengaruhi terhadap siswa dibanding harus belajar lebih untuk memilih mengandalkan *gadget* (Harfiyanto dkk, 2015). Rosiyanti & Rahmita (2018: 30) juga berpendapat bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat, lebih lanjut digunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Penggunaan *gadget* terdapat dampak positif dan dampak negatif. Berikut dampak positif dalam menggunakan *gadget*, diantaranya:

1. Komunikasi menjadi lebih praktis.

Adanya *gadget*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabatnya jarak jauh.

2. Imajinasi berkembang.

Manusia yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.

Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.

3. Mudah mencari informasi.

Mudahnya mengakses ke luar negeri.

4. Menambah kecerdasan.

Manusia bisa belajar melalui *gadget*, dengan adanya rasa ingin tahu akan suatu hal.

5. Meningkatkan rasa percaya diri.

Saat memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.

6. Lebih berani.

Terlatih mengoperasikan alat-alat teknologi lainnya.

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* dapat juga berdampak negatif, yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup.

Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.

2. Kesehatan terganggu.

Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga mengakibatkan mata minus.

3. Gangguan tidur.

Bermain *gadget* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

4. Suka menyendiri.

Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain *gadget* daripada bermain dengan kerabatnya.

5. Penyakit mental.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autism, dan gangguan bipolar.

5. Agresif.

Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lain nya.

6. Adiksi.

Merasa tidak seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

Menurut Sari, dkk. (2023: 20) berikut dampak penggunaan *gadget*, antara lain:

a. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

1. Dampak pada aspek fisik dan psikomotorik

Pada aspek fisik dan psikomotorik, perilaku yang muncul dapat diakibatkan karena *gadget*, yakni gangguan kesehatan fisik, seperti sakit mata atau gangguan penglihatan dan sakit kepala, gangguan keseimbangan, obesitas

karena kurang beraktivitas, gangguan tidur, juga dapat menyebabkan gangguan imun yang disebabkan oleh radiasi dari gadget.

2. Dampak pada aspek agama dan moral

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul diakibatkan karena *gadget*, yakni pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game, menonton, dan mengakses internet. Terlalu asik bermain *gadget* dapat menimbulkan sifat malas hingga lupa waktu, lupa waktu belajar, dan lain sebagainya.

3. Dampak pada aspek kognitif

Pada aspek kognitif anak, perilaku yang muncul diakibatkan karena *gadget* yakni penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca dan perkembangan kognitif terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat (Damayanti et al, 2020). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial, emosional anak, pada penurunan konsentrasi anak dan dapat mempengaruhi perilaku anak.

b. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* (Iqbal, dkk. 2020: 19)

1. Mempermudah komunikasi

Dengan adanya *gadget* anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.

2. Menambah pertemanan

Mengakses informasi dan membuat anak menjadi lebih kreatif.

3. Menambah ilmu pengetahuan

Gadget memungkinkan untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun, sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat membantu mempermudah komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi manusia telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

2.2. Perkembangan Motorik Anak

2.2.1. Pengertian Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan motorik atau gerak yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Selama proses perkembangan motorik, selama empat sampai lima tahun pasca kelahiran, anak akan tetap dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah berumur lima tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat (Endang, 2018: 17).

Motorik ialah semua gerakan tubuh, meliputi gerak internal yang tidak terlihat (motor) yakni penangkapan stimulus oleh indera penyampaian stimulus oleh susunan saraf sensorik ke otak, kemudian pemrosesan dan pembuatan keputusan oleh otak serta terakhir penyampaian keputusan oleh saraf motorik ke otak, dan gerak eksternal (Ardhana, dkk, 2022: 16). Hurlock (1978: 151) juga mengemukakan bahwa perkembangan motorik ialah perkembangan pada proses mengendalikan pada gerakan-gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf dan otot-otot yang terkoordinasi.

Menurut Wiliam dan Monsama, motorik dapat didefinisikan menjadi suatu gerakan yang menggunakan otot-otot kecil atau besar. Sukintaka berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan suatu gerakan yang berkualitas yang dilahirkan oleh individu, gerakan yang baik dilakukan pada saat berolahraga maupun gerakan yang dilakukan sehari-hari (Khadija & Amelia, 2020: 10). Hurlock, Elizabeth (1987: 57) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Sementara itu menurut Slamet Suyanto (2005: 46) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kematangan gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya (Riza & Ayu, 2018: 44).

Dari pengertian perkembangan motorik dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar yang melibatkan otot-otot besar dan perkembangan motorik halus yang melibatkan otot-otot kecil

yang melibatkan suatu gerakan-gerakan akibat dari proses kematangan dalam diri individu melalui kegiatan pusat saraf dan otot-otot yang terkoordinasi.

2.2.2 Tahap-Tahap Perkembangan Motorik Anak

1. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar ialah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan individu tersebut. Selain itu motorik kasar identik dengan aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi dalam jenis olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Hal tersebut juga tersebut juga diperjelas oleh Decaprio (2013: 18) yang mengemukakan bahwa motorik kasar ialah suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.

Santrock (2011: 12) pun juga mengemukakan bahwa ketrampilan motorik kasar pada usia tiga tahun, anak akan menikmati gerakan-gerakan sederhana misal, melompat, meloncat dan berlari bolak balik, setelah memasuki usia empat tahun, anak menjadi lebih senang untuk bereksplor dan berpetualang, anak akan melakukan gerakan naik turun tangga dan menjejakkan kaki pada setiap anak tangga. Pada usia lima tahun, anak akan semakin aktif untuk berlari cepat dengan satu samalain. Sesuai dengan tahap-tahap perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada dasarnya ialah gerakan-gerakan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan melibatkan otot-otot besar, Sebagian atau seluruh

anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang di kendalikan oleh otak.

2. Perkembangan motorik halus

Menurut Dini dan Daeng Sari (1996: 72) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukan kelereng.

Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995: 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.

Senada dengan hal tersebut, Khadija & Amelia (2020: 16) juga menjelaskan bahwa motorik halus ialah gerakan yang membutuhkan kontrol mata dan tangan sebagai tumpuannya dan otak sebagai pusat kendali dalam aktivitas tersebut. Kegiatan-kegiatan dalam mengembangkan motorik halus dapat dilakukan dengan bermain, misalnya kegiatan dalam menggunting,

menggambar, meronce dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus ialah suatu kemampuan dalam melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dan membutuhkan koordinasi antar mata dan tangan serta otak sebagai pusat kendali dalam melakukan kegiatan tersebut. Selain itu kemampuan motorik halus ini sangat dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar, berlatih dan melakukan praktik secara langsung dan berkesinambungan.

2.2.3. Konsep Dasar Perkembangan Motorik

Friedrich Frobel berpendapat bahwa menggambar diawali dengan membuat garis horizontal, *spielgaben* dan *spielformen* dengan permainan bentuk, alat permainan untuk berfrobels (pekerjaan tangan) misalnya mozaik, menganyam kertas, kertas lipat dan tanah liat (Depdiknas 2007: 11). Untuk melatih fungsi-fungsi motorik anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montessori adalah:

a. Pembentukan diri

Pengembangan ini terjadi dengan cara latihan yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak.

b. Masa peka

Masa peka merupakan masa dimana bermacam-macam fungsi muncul menonjol diri tegas untuk dilatih

c. Kebebasan pendidik

Untuk kebebasan dan dengan kebebasan bertujuan agar masa peka dapat menampilkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi didalam mengekspresikan. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bawah konsep dasar pengembangan motorik adalah dari alat indera penglihatan untuk melakukan pengamatan permulaannya. Setelah itu anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan sesuai dengan kehendak anak.

2.2.4. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Anak

(Khadijha dan Amelia, 2020: 18) Tujuan perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Sumantri membagi tujuan program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menjadi dua, yaitu:

- a. Program pengembangan motorik kasar, yaitu agar anak mampu:
 1. Meningkatkan keterampilan gerak
 2. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
 3. Menanamkan sikap percaya diri
 4. Bekerja sama dengan baik; dan
 5. Berperilaku disiplin, jujur, dan sportif
- b. Program pengembangan keterampilan motorik halus, yaitu agar anak mampu:
 1. Memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari-jari tangan
 2. Mengoordinasikan kecepatan tangan dengan mata: dan
 3. Mengendalikan emosi

Fungsi keterampilan motorik anak usia dini menurut Hurlock, antara lain (Khadijha dan Amelia, 2020: 18-19):

a. Bantu Keterampilan diri (*self-help*)

Keterampilan motorik harus dipelajari agar mendukung anak supaya mandiri atau mampu melakukan sesuatu untuk diri sendiri sehingga anak menjadi lebih percaya diri.

b. Keterampilan bermain

Keterampilan bermain harus dipelajari dan dikuasai agar anak dapat bermain dengan teman sebayanya sehingga anak dapat diterima oleh teman-temannya atau untuk menghibur diri di luar teman sebayanya.

c. Keterampilan bantu sosial (*social-help*)

Anak harus memiliki suatu keterampilan agar dapat diterima di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keterampilan motorik dibutuhkan untuk membantu pekerjaan sekolah ketika di lingkungan sekolah, maupun di masyarakat.

d. Keterampilan sekolah

Pada awal memasuki dunia sekolah, anak banyak diberikan kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik, seperti melukis, menulis, menggambar dan menari. Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasi sekolahnya, baik dalam prestasi akademis maupun non-akademis. Menurut Rita Eka Izzaty, kegiatan-kegiatan di TK selain memberi kesempatan mengembangkan

keterampilan motorik kasar dan halus juga mengembangkan keterampilan dan koordinasi mata dan tangan.

Fungsi program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menurut Sumantri, (Khadijha dan Amelia, 2020: 19-20) yaitu:

- a. Fungsi model program pengembangan keterampilan motorik kasar:
 1. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak usia dini.
 2. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
 3. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
 4. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
 5. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
 6. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.
- b. Fungsi model program pengembangan keterampilan motorik halus:
 1. Keterampilan motorik berperan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
 2. Keterampilan motorik halus berperan sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata.
 3. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan bawah tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah agar anak menguasai keterampilan-keterampilan tertentu yang sangat berguna baik untuk kehidupan sehari-hari, kehidupan sosial, dan menunjang prestasi akademis maupun non-akademis karena anak lebih mudah menyerap keterampilan yang diajarkan pada masa kanak-kanak.

2.2.5 Hasil Penelitian Terdahulu

2.2.5.1 Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya

Penelitian ini dilakukan oleh Diren Agasi (2022), penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* baik dampak positif ataupun dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Penelitian ini dilakukan agar dapat mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak, baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Sesuai dengan hasil pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bawah penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan apabila anak tidak diperbolehkan bermain *gadget* akan membuatnya marah, menangis bahkan kesal kepada orangtuanya.

2.2.5.2 Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga

Penelitian ini dilakukan oleh Fitriana (2020), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Penelitian didasari terjadinya perubahan perilaku remaja akibat penggunaan *gadget* yang intensitasnya berlebihan. Penelitian menggunakan metode diskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bawah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga dapat dilihat dari waktu penggunaan *gadget* oleh remaja di Desa Lamdom yang melebihi dari batas waktu yang dianjurkan, sehingga mengalami ketidakstabilan pada emosional apabila dijauhkan dari *gadget* yang mengakibatkan remaja mudah untuk marah, kesal, ngamuk, bahkan mengurung diri di dalam kamar karena tidak diijinkan menggunakan *gadget*.

2.2.5.3 Studi Konseptual Pengaruh Gadget Terhadap Performa Akademik

Penelitian ini dilakukan oleh Kendri (2020), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi performa akademik siswa atau penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi performa akademik siswa. Adanya penelitian ini, peneliti berharap bagi sekolah dapat menjadi sebagai bahan evaluasi dan bagi kami dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan mendapatkan pengalaman belajar yang diperoleh di bangku perkuliahan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang merupakan salah satu bentuk penelitian yang lebih memfokus pada proses dan membandingkan hasil yang telah didapatkan.

Setelah dilakukan penelitian didapatkan kesimpulan bawah penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi performa nilai akademik. Jika, siswa sehari-hari

menggunakan *gadget* secara terus-menerus akan mengakibatkan kecanduan. Siswa kecanduan akan aplikasi yang digunakan seperti media sosial, game dan internet. Dalam hal ini siswa akan mengalami nilai akademiknya menjadi buruk. Tetapi *gadget* tersebut dipakai dengan baik, maka dapat meningkatkan nilai performa akademiknya. Oleh karena itu, diharapkan peran orang tua maupun gurunya dapat mengontrol atau mengawasi waktu pemakaian *gadget* tersebut dengan waktu yang tepat. *Gadget* dapat diberikan kepada siswa tersebut jika siswa mengalami kesulitan dengan mata pelajarannya atau kesulitan dalam materi yang kurang dimengerti atau kurang dipahami yang berguna untuk mencari informasi.

2.2.5.4 Analisis Perkembangsn Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak

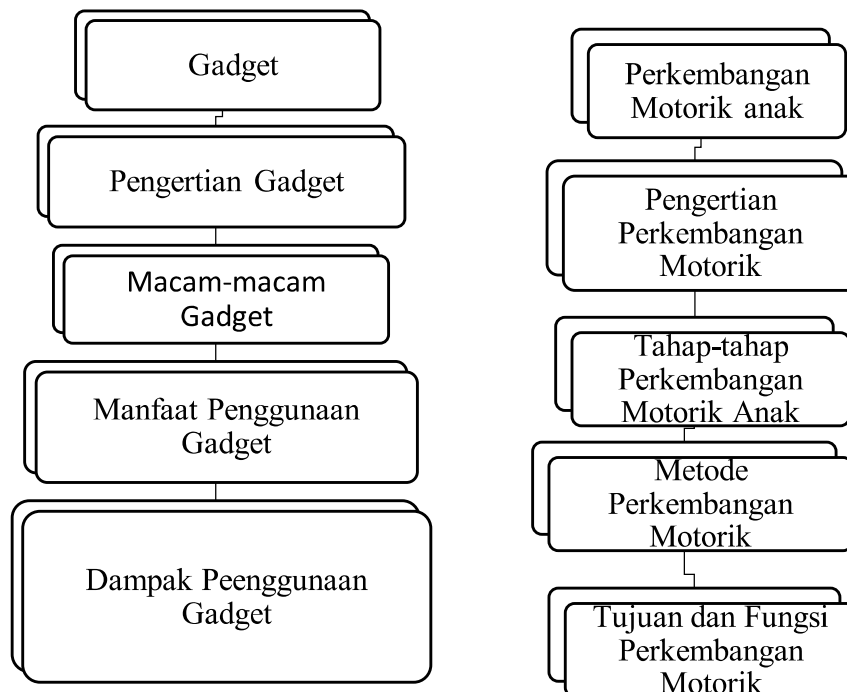
Buton Selatan

Penelitian ini dilakukan oleh Asmudin (2022), penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Alasan yang mendasari penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh guna memfokuskan pada proses penemuan makna dari fenomena yang ada pada subjek penelitian. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bawah pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat: *pertama*, membantu pertumbuhan fisik padaanak, *kedua*, meningkatkan keseimbangan tubuh anak, *ketiga*, melatih kelenturan, kecepatan dan kelincahan, *keempat*, melatih koordinasi mata, tangan, kaki, *kelima*, membantu perkembangan kemampuan melompat dengan satu kaki.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, jika dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat adanya persamaan dan perbedaan. Persamaannya, ketiga penelitian terdahulu di atas menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara. Kemiripan ketiga penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* terhadap aspek motorik. Sedangkan kekhususan yang menjadi perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah temanya yaitu dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek motorik. Fokus penelitian ini khusus membahas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek motorik pada siswa kelas IX.

2.3 Kerangka Teori

Gambar 1. Kerangka Teori



2.4 Kerangka Berpikir

Gambar 2. Kerangka Berpikir

