



Pengaruh Dunia Teknologi Terhadap Motorik Siswa

Chindy Octa Vijjani¹, Hudaidah²

^{1,2}Universita Sriwijaya, Indonesia

¹chindyocta30@gmail.com, ²hudaidah@fkip.unsri.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 1 Maret 2021
Revisi Akhir: 1 Mei 2021
Diterbitkan Online: 30 Mei 2021

KATA KUNCI

Definition of technology, the benefits of technology, the impact of technology

A B S T R A C T

Technology is a science that provides facilities or systems that aim to provide convenience and comfort to mankind. Technology is the development of science, especially in the world of education. With the development of technology that can be used by mankind, especially for students. There are so many benefits of technological developments that can be obtained, such as: can add information, facilitate access to learning, and so on. But behind the benefits that have been obtained, of course there are tribulations that follow. Many students misuse this technological development so that it makes students experience a decline in learning, stunted motor development due to misuse of technology.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi memang banyak memiliki manfaat yang sangat signifikan terutama bagi siswa. Beberapa siswa terbantu dengan adanya perkembangan teknologi ini, mereka dengan sangat mudah mengembangkan kreatifitas, kemampuan, serta bakat mereka. Namun ada beberapa siswa yang menyalahgunakan perkembangan teknologi dalam hal ini teknologi yang sudah banyak digunakan oleh siswa adalah gadget. Menurut data Kominfo sekitar 3 juta anak Indonesia yang telah menggunakan gadget, itu berarti hampir seluruh anak-anak dan remaja Indonesia sudah menggunakan gadget.

Kabali Hilda (2013) mengatakan bahwa anak-anak dan remaja cenderung

menggunakan gadget hanya untuk bermain game, bermain sosial media, dan menonton film. Terlalu sering menggunakan gadget akan menimbulkan kecanduan atau yang sering disebut dengan *screen dependency disorder (SDD)*. Penelitian mengatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dengan pancaran cahaya biru pada gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak hal ini yang di maksud dengan *screen dependency disorder (SDD)*. Itu sangat berpengaruh buruk terhadap motorik dan perkembangan diri serta otak anak tersebut. Ubergizmo (2017) mengatakan bahwa



kerusakan yang dimaksud adalah ketidakseimbangan pada kerja otak. Hal ini mengakibatkan rasio *asam gamma aminobutyric* (GABA) yang lebih tinggi terhadap *glutamat glutamin* di *korteks anterior cingulate*

Untuk mengurangi kondisi tersebut tentu sangat diperlukan peran orangtua dalam mengawasi anaknya. Perlu dilakukan pendekatan secara psikologis kepada anak agar anak tidak terlalu fokus dengan gadgetnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional. Pendekatan kuantitatif korelasional suatu penelitian yang diperuntukkan untuk mendeteksi bagaimana permasalahan suatu variabel berhubungan dengan permasalahan variabel yang lain (Aslichati, 2010). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu pengaruh teknologi pada siswa dan pengawasan orang tua kepada siswa dalam penggunaan teknologi.

Penelitian ini juga menggunakan metode survei. Menurut Margono (2005) metode survei ialah pengamatan yang kritis dalam mendapatkan keterangan yang terang dan baik terhadap suatu persoalan tertentu dan mengambil dalam suatu daerah tertentu. Dalam ini penelitian mengambil data dari beberapa siswa yang berasal dari desa Karang Binangun II Kecamatan

Belitang Madang Raya serta beberapa siswa yang berasal dari desa Kartamulia Kecamatan Lubuk Batang. Dimana siswa yang diambil datanya berasal dari Sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang memiliki ketergantungan terhadap perkembangan teknologi yaitu gadget.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara :

a) data primer

data primer adalah data yang belum pernah dikumpulkan, penelitian ini dengan mengadakan pengamatan langsung dengan wawancara langsung terhadap objek penelitian. Dalam hal ini yang menjadi objek penelitiannya adalah:

- Siswa dari Desa Karang Binangun II Kecamatan Belitang Madang Raya
- Siswa dari Desa Kartamulia Kecamatan Lubuk Batang.

b) data sekunder

Data sekunder adalah teknik penelitian dengan cara mengumpulkan berbagai macam sumber data dari jurnal, makalah dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa terdapat pengaruh besar antara



perkembangan motorik anak terhadap radiasi biru atau *screen dependency disorder (SDD)*. Selanjutnya adalah peneliti diharapkan untuk lebih mendetail terhadap pengaruh dan dampak yang lebih mendalam terhadap kerusakan jaringan tubuh pada siswa.

Adapun secara rinci kecanduan siswa terhadap teknologi terutama gadget

Tabel 1. berdasarkan tingkat sekolah

No	Tingkat Sekolah	%
1	Sekolah Dasar	20%
2	Sekolah Menengah Pertama	15%
3	Sekolah Menengah Atas	65%

Diketahui bahwa kebanyakan siswa kecanduan teknologi yaitu dari golongan Sekolah Menengah Atas. Lebih spesifikasinya mereka kecanduan terhadap game online.

Lalu yang kedua kecanduan teknologi dari golongan Sekolah Dasar. Hal ini terjadi dikarenakan terpengaruh oleh lingkungan dan tanpa adanya pengawasan orangtua, sehingga mereka dengan leluasa menggunakan teknologi tanpa batasan.

Tabel 2 berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	%
1	Laki-laki	76%
2	Perempuan	24%

Diketahui bahwa kecanduan teknologi lebih didominasi oleh laki-laki yaitu sekitar 76%. Hal ini dipengaruhi oleh game online. Kebanyakan dari golongan laki-laki, mereka terlalu sering dengan bermain game online, ini yang membuat mereka menjadi kecanduan terhadap teknologi.

Adapun secara rincian pengaruh teknologi terhadap motorik siswa

Tabel 1 berdasarkan tingkat sekolah

No	Tingkat Sekolah	%
1	Sekolah Dasar	17%
2	Sekolah Menengah Pertama	35%
3	Sekolah Menengah Atas	48%

Diketahui dari data tersebut adalah kebanyakan siswa yang berpengaruh terhadap motoriknya adalah dari golongan Sekolah Menengah Atas. Hal ini dikarenakan mereka terlalu banyak terpapar sinar biru dan terlalu banyak begadang akibat terlalu sering menggunakan teknologi.



Tabel 2 berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	%
1	Laki-laki	80%
2	Perempuan	20%

Dari data yang kita ambil 7 dari 9 siswa laki-laki mengalami kehambatan motorik terutama pada siswa Sekolah Dasar mereka mengalami kelambatan dalam tumbuh dan berkembang, serta kehambatan dalam berfikir. Hal ini dikarenakan mereka terlalu kecanduan terhadap teknologi yaitu dengan selalu sering bermain game. Bahkan, sampai mereka lupa untuk istirahat dan bermain game sampai berjam-jam lamanya.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga berdasarkan sumber-sumber yang telah dibaca didapatkan bahwa pengaruh teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak. Kembali lagi jika digunakan terlalu berlebihan itu akan mendapatkan dampak buruk bagi siswa. Dari wawancara terhadap orangtua didapat informasi bahwa mereka yang tergantung terhadap teknologi, karena dibiasakan menggunakan teknologi dari kecil bahkan dari usia dini yaitu sekitar umur 1 sampai 2 tahun. Mereka sudah dibiasakan menggunakan teknologi. Dari orang tua

siswa mengatakan bahwa hal ini dilakukan agar anak-anak mereka tidak rewel saat ditinggal. Dan kebanyakan orang tua siswa pada bekerja, sehingga salah satu cara agar anak bisa diam dirumah dan tidak keluyuran untuk bermain mereka memberikan teknologi yang memadai untuk menghibur anak mereka. Orang tua siswa juga tidak mengawasi anaknya sehingga dengan leluasa anak mereka menggunakan teknologi tanpa ingat waktu.

Selain karena orang tua nya bekerja, ada beberapa orangtua siswa yang memeberikan fasilitas teknologi karena pengaruh lingkungan. Dilingkungan mereka jika seorang anak diberikan fasilitas teknologi adalah sesuatu yang menarik, sehingga banyak orantua siswa yang bisa dikatakan mampu mengawasi dan menemani anak mereka bermain malah memberikan fasilitas teknologi agar terlihat menarik dihadapan lingkungan mereka.

Dari faktor-faktor tersebut membawa kebiasaan terhadap siswa akan penggunaan teknologi, sehingga para siswa menjadi kecanduan terhadap teknologi. Akibat kecanduan teknologi inilah membawa dampak pada tumbuh dan berkembangnya motorik siswa. Menurut Vera Itabiliana Hadiwidjojo menjelaskan bahwa keseringan anak bermain dengan dunia teknologi dapat menghambat stimulus fisik atau motorik anak, menghambat perkembangan kognitif, sosial, dan emosi



anak. Ketika anak sudah fokus terhadap teknologi (biasanya anak sering menggunakan gadget) mereka akan terus duduk dan bermain dengan gadget, mereka akan kurang gerak. Vera Itabiliana Hadidjojo juga mengatakan cukup sering menemui anak-anak yang mengalami terlambatnya dalam tumbuh dan berkembang, seperti sulit berkonsentrasi dan terlambat berbicara karena terlalu fokus dengan gadget diawal-awal tumbuh dan kembang.

KESIMPULAN

Teknologi adalah suatu sistem atau sarana dimana diperuntukkan untuk memudahkan pekerjaan umat manusia. Dengan adanya teknologi pekerjaan menjadi ringan, dan selain itu juga dengan adanya teknologi dapat mencari dan memberikan informasi yang lebih dengan mudah. Namun, jika digunakan dengan salah maka akan berdampak buruk bagi pengguna. Banyak kasus yang mengalami dampak atas penyalahgunaan teknologi adalah anak-anak, dimana usia mereka masih sekolah. Akibat terlalu kecanduan terhadap teknologi maka akan berpengaruh terhadap tumbuh dan berkembangnya motorik siswa. Sebagian besar ini disebabkan karena adanya kebiasaan orang tua memberikan teknologi pada usia dini, dan juga pada penggunaannya tanpa diawasi oleh orang tua. Ini membuat siswa dengan leluasa menggunakan teknologi tanpa mengingat waktu. Oleh karena itu perlu peran orang tua dalam pengawasan anak. Hal ini bertujuan agar anak tidak kecanduan teknologi yang dapat memperburuk kondisi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, Nmami. (2018). *Screen dependency disorder is a modern age health challenge for both kids and parents*. Thestatment.com
- Aslichati L, Prasetyo B, Irawan P. 2010. Metode Penelitian Sosial. Universitas Terbuka: Jakarta
- Aslichati L, Prasetyo B, Irawan P. 2010. Metode Penelitian Sosial. Universitas Terbuka: Jakarta
- Jeghesta, Manuel. (2017). *Hasil Penelitian Kecanduan smartphone dapat Merusak Otak*. Tekno.sindonews.
- Kabali, H., Irigoyen, M.M, Davis, R.N., et al. (2015). *Exposure and use of mobile media devices by young children*. Diambil pada tanggal 30 Maret 2019, dari <https://pediatrics.aappublications.org>
- Margono, S. 2005. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sanusi. (2015). *Kenali Efek Negatif Balita yang Sering Pakai Gadget*. Parapuan.com
- Siaran Pers, *Riset Kominfo dan Unicef mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Penggunaan Internet*, 18 februari 2014. Jakarta

