

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah gadget (Nikmawati dkk., 2021). Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya gadget masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan (Fitriana, 2020). Gadget dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, sekarang gadget tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi juga digunakan anak-anak usia sekolah (Nikmawati dkk., 2021).

Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadget mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bisa dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan gadget untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut (Rismala dkk., 2021).

Penggunaan gadget perlu diperhatikan, karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunanya, salah satunya yaitu pada segi interaksi sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan gadget cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak. Perkembangan motorik kasar anak merupakan suatu perkembangan gerak yang terjadi pada diri anak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari. Lebih lanjut, perkembangan motorik kasar ini harus dilatih dan dibiasakan melalui aktivitas fisik anak. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan anak yaitu kesehatan mata yang menurun dikarenakan cahaya berlebihan yang masuk pada mata anak melalui layar gadget yang digunakan. Hasil temuan Hudaya (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi anak berupa kurangnya sikap disiplin dan minat belajar anak. Penggunaan gadget yang berlebihan ini juga dapat berdampak lebih fatal jika terus dibiarkan karena bisa menimbulkan rasa kecanduan pada gadget dan kesehatan mental akan ikut rusak (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Kecanduan gedgeet juga terjadi pada anak-anak usia dini di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro. Kecanduan gedgeet ini terlihat karena banyaknya anak-anak yang bermain gedgeet di lingkungan masyarakat. Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni peranan orang tua ikut mengontrol penggunaan gadget pada anak dan memberikan batasan waktu untuk bermain gadget. Ketika seorang anak sudah mulai menggunakan gadget diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan gadget. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya (Rismala dkk., 2021).

Dari uraian permasalahan diatas tentunya melatar belakangi mahasiswa untuk mengurangi kecanduan gedgeet. Kecanduan gedgeet pada anak-anak di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro harus segera di atasi. Penulis perlu mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini serta mengimplementasikan solusi dari dampak tersebut agar mengurangi kecanduan anak dalam bermain gadget. Penulis juga akan mengemukakan tentang solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini agar perkembangan sosial pada anak usia dini tak terhambat dan dapat berjalan sesuai dengan perkembangan anak usia dini pada umumnya (Rismala dkk., 2021).

## **I.2 Tujuan Proyek Studi Independen**

Tujuan proyek studi independen program backend engineering pada mitra PT. Ruang Raya Indonesia pada topik yang di angkat sebagai berikut:

1. Mengetahui penyebab kecanduan gedit pada anak usia dini di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro.
2. Memberikan saran untuk mengurangi kecanduan gedit pada anak usia dini di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro.
3. Memberikan saran untuk memanfaatkan gedit pada anak usia dini di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro.

## **I.3 Manfaat Proyek Studi Independen**

Manfaat proyek studi independen program backend engineering pada mitra PT. Ruang Raya Indonesia sebagai berikut:

1. Bagi UPN “Veteran” Jawa Timur.
  - a. Sebagai sarana untuk menyelaraskan kurikulum Program Studi dengan kurikulum mitra Proyek/Studi Independen
  - b. Merupakan salah satu cara untuk berinteraksi antara Program Studi dengan mitra Proyek/Studi Independen
  - c. Memastikan bahwa ilmu perkuliahan di kelas sudah relevan dengan kebutuhan mitra Proyek/Studi Independen
  - d. Mengikuti pembaharuan informasi dan teknologi terkini di dunia usaha dan industri
2. Bagi Mitra Proyek Studi Independen.
  - a. Mendapatkan informasi, pengetahuan, dan teknologi baru dari latar belakang program studi mahasiswa
  - b. Penanganan permasalahan dan kendala dalam menjalankan kegiatan usaha dengan memanfaatkan pengetahuan dari latar belakang program studi mahasiswa
  - c. Mengidentifikasi calon pegawai sejak dini
  - d. Penurunan biaya pendidikan dan pelatihan bagi calon pegawai
3. Bagi Mahasiswa.
  - a. Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu di dalam perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang dihadapi mitra
  - b. Sebagai sarana mengetahui dan mempelajari tantangan riil dunia kerja dan profesi dengan pendampingan dari mentor profesional yang berdedikasi
  - c. Berinteraksi langsung dengan mitra Proyek/Studi Independen
  - d. Sarana memperoleh bahan proyek untuk Tugas Akhir/Skripsi
  - e. Menyelesaikan SKS mata kuliah
  - f. Meningkatkan kemampuan *softskill*
  - g. Kesempatan melakukan program sertifikasi yang diakui oleh Kemendikbudristek (bergantung kepada skema yang diambil)
  - h. Kesempatan mendapatkan bantuan subsidi biaya partisipasi dan biaya hidup (bergantung kepada skema yang diambil)
  - i. Kesempatan memperoleh prestasi dan penghargaan dari mengikuti kompetisi

## **I.4 Tujuan Penulisan Topik Proyek Studi Independen**

Tujuan penulisan topik Proyek-Studi Independen ini adalah untuk memberikan laporan pembelajaran selama mengikuti Studi Independen program Backend Engineering di PT. Ruang Raya Indonesia. Topik ini akan membahas salah satu dari final project yang diberikan yaitu final project general competence. Pada final project ini akan mengangkat topik permasalahan yaitu mengatasi kecanduan gedit di Sumberwangi, Kanor, Bojonegoro. Hasil dari final project ini tentunya sudah dinilai oleh tim ahli dari PT. Ruang Raya Indonesia. Selain itu dengan adanya penulisan topik ini mahasiswa diharapkan mampu melaksanakan program Studi Independen Bersertifikat ini dengan baik sehingga mampu untuk dikoversikan ke dalam 20 SKS.