

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan adalah proses perubahana yang terjadi secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan pengalam seseorang. Perkembangan juga menjadi awal terbentuknya sikap yang kritis. Sikap, kebiasaan, dan pola perilaku yang mulai terbentuk sejak tahun pertama kehidupana akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam meyesuaikan diri saat ia tumbuh dewasa (Hurlock, 1999). Salah satu tahap perkembangan yang terjadi pada kehidupan masusia adalah perkembangan anak usia dini. Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam kehidupan manusia yang akan menentukan keberhasilan perkembangan pada tahap-tahap berikutnya. Pada masa usia dini, khususnya pada usia 4-6 tahun, dikenal dengan masa keemasan atau golden age karena pada masa ini terjadi percepatan pertumbuhan fisik dan perkembangan berbagai aspek, termasuk di dalamnya adalah aspek perkembangan psikomotorik. Perkembangan psikomotorik pada anak usia dini merupakan elemen penting dalam pertumbuhan anak yang dimana hal ini mencakup koordinasi motorik halus dan motorik kasar yang nantinya akan mempengaruhi kualitas hidup anak di kemudian hari (Maulusi & Rahagia, 2022). Anak pada usia ini berada dalam fase aktif, di mana anak senang bergerak, bermain, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar sebagai bentuk latihan psikomotorik. Melalui kegiatan fisik tersebut, maka anak akan belajar untuk mengkoordinasikan gerak tubuh dan juga mengasah keterampilan psikomotoriknya.

Aspek psikomotorik merupakan kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi antara otak dan anggota tubuuh.

Kemampuan ini dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan juga motorik kasar. Motorik halus melibatkan gerakan-gerakan kecil yang melibatkan otot kecil seperti menggambar, menulis, memegang benda kecil atau mengancingkan baju, sedangkan motorik kasar berkaitan dengan gerakan-gerakan yang melibatkan otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat dan keseimbangan tubuh lainnya (Santrock, 2007). Kedua aspek ini sangat penting untuk mendukung kemandirian anak, terutama dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun dalam mempersiapkan diri ke tahap selanjutnya. Kurangnya stimulasi terhadap aspek ini dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan, bahkan kesulitan dalam proses belajar di masa yang akan datang.

Namun, pada kenyataannya tidak semua anak usia dini menunjukkan perkembangan psikomotorik yang optimal (Juliana, 2022). Beberapa hasil pengamatan dan laporan dari guru PAUD serta orang tua menyebutkan bahwa banyak anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam keterampilan psikomotoriknya baik itu motorik kasar dan motorik halus (Putra et al., 2024). Mereka terlihat kaku dalam menggerakkan tangan, kurang percaya diri saat melakukan aktivitas fisik, atau belum mampu melakukan tugas-tugas sederhana seperti menggunting kertas atau menaiki anak tangga (Yulianto et al., 2025). Hal ini menjadi indikasi adanya masalah dalam perkembangan psikomotorik yang perlu dan segera mendapatkan perhatian. Salah satunya yang perlu dicermati adalah penyebab dari keterlambatan tersebut (Winata, 2023).

Perkembangan psikomotorik anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, mencakup aspek biologis,

lingkungan, dan juga stimulasi yang diterima anak. Salah satu faktor penting adalah gizi dan kesehatan, baik pada ibu selama kehamilan maupun pada anak setelah lahir. Kecukupan gizi ibu hamil sangat menentukan pertumbuhan janin dan berdampak pada perkembangan psikomotorik anak di kemudian hari, sedangkan kekurangan gizi seperti stunting dapat menghambat perkembangan psikomotorik (Safitri et al., 2021). Selain itu, faktor genetik dan hereditas juga berperan sebagai pondasi dasar perkembangan anak, yang akan berkembang optimal jika di dukung oleh lingkungan yang baik (Isnainia & Na'imah, 2020). Lingkungan dan pola asuh keluarga sangat mempengaruhi perkembangan psikomotorik, di mana pola asuh yang demokratis dan penuh kasih sayang serta stimulus yang konsisten dari orang tua akan mendorong perkembangan psikomotorik anak secara maksimal (Fitriana & Yusuf, 2024). Strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan anak, seperti penggunaan media pembelajaran berupa gerak dan lagu, tarian, atau kegiatan keterampilan tangan, dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik (Huda et al., 2020). Selain itu, kondisi kehamilan dan proses kelahiran turut mempengaruhi, karena komplikasi pada masa tersebut dapat berdampak terhadap sistem saraf dan psikomotorik anak (Isnainia & Na'imah, 2020). Peran aktif orang tua dalam memberikan stimulasi dan pengawasan, termasuk dalam mengatur penggunaan *smartphone* serta mendorong aktivitas fisik, juga sangat penting dalam menyeimbangkan perkembangan psikomotorik dan menjaga anak dari pengaruh negatif (Arifah, 2024). Di samping itu, faktor

psikososial seperti kondisi emosi dan sosial anak juga mendukung perkembangan psikomotorik, karena anak yang merasa aman dan nyaman secara psikologis akan lebih aktif, percaya diri, dan responsif dalam beraktivitas (Fitri & Na'imah, 2020). Dengan demikian, keberhasilan perkembangan psikomotorik anak usia dini sangat ditentukan oleh kombinasi antara gizi yang cukup, lingkungan yang mendukung, stimulasi yang tepat, serta pendampingan aktif dari orang tua.

Perubahan zaman dan kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam pola asuh dan juga pola bermain anak-anak. Kini, anak-anak tidak lagi bermain di luar rumah dengan teman sebayanya sebagaimana dulu, tetapi lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah dengan bermain menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* (Nielsen & Arvidsen, 2021). *Smartphone* menjadi alat yang sering diberikan oleh orang tua kepada anak sebagai hiburan, pengalih perhatian, atau bahkan sebagai media belajar (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023). Dalam jangka pendek, penggunaan *smartphone* memang terlihat memberikan manfaat praktis. Namun, dalam jangka panjang terutama jika digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Kerai et al., 2022).

Pada masanya orang tua membiarkan anaknya bermain di luar dengan permainan tradisional dan membiarkan anaknya menjelajah lingkungan sekitarnya. Akan tetapi, pada saat ini yang terjadi adalah orang tua lebih memberikan *smartphone* sebagai cara untuk mengisi kekosongan

karena tidak diberikan stimulasi. Stimulasi yang dimaksud misalnya dengan mengajak anak untuk bermain di luar rumah, memperkenalkan lingkungan sekitar dan lain sebagainya. Banyak orang tua yang memberikan kebebasan pada anaknya dengan membelikan *smartphone* sejak usia dini dengan alasan lebih aman dan dengan mudah mengawasi anaknya ketika bermain *smartphone* daripada bermain di luar (Firmawati, 2023). Hal ini menyebabkan anak cenderung malas untuk bergerak dan beraktivitas, jarang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya, bahkan bisa mengganggu proses sosialisasi, karena anak terlalu fokus dan asyik dengan *gadgetnya* menikmati *smartphone* yang dipegangnya dan jika dibiarkan terlalu lama anak akan merasa bergantung pada *smartphone* sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak (Sapardi, 2018).

Anak yang sebagian besar waktunya hanya dengan bermain *gadget* akan menjadi anak yang cenderung malas dan tidak aktif. Anak yang seperti ini akan lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dan lebih menikmati fitur yang tersedia di dalam *gadget* tanpa mempedulikan apa yang terjadi di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purwijayanti Ika, 2021) dengan judul “Implikasi *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu” yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan salah satu bentuk produk teknologi yang memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, kemampuan berbahasa, sosial emosional, hingga aspek

seni. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Anggih dkk., (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motor Abilities Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk” menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh pada motor abilities. Dan dengan hasil R-Square 0,395 atau 39,5% maka kesimpulannya besar pengaruh *gadget* terhadap kemampuan motorik pada anak usia dini. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiana dkk., (2022) dengan judul “Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” didapatkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5–6 tahun. Implikasi dari temuan ini adalah, semakin sering anak menggunakan gawai, maka kemampuan motorik kasarnya cenderung menurun, dan sebaliknya, semakin jarang penggunaan gawai, maka perkembangan motorik kasar anak akan lebih baik.

Salah satu dampak yang dikhawatirkan dari penggunaan *smartphone* secara intens pada anak usia dini adalah menurunnya aktivitas fisik anak. Penelitian di Posyandu Nagari Sungai Pulai menemukan bahwa screen time tinggi berkorelasi signifikan dengan kemampuan motorik kasar yang lebih rendah ( $r = -0,546$ ;  $p = 0,000$ ), menunjukkan anak cenderung pasif dan kurang melakukan aktivitas fisik yang dibutuhkan pada masa tumbuh kembang (Pratama & Faris Naufal, 2023). Studi di Tangerang memperlihatkan bahwa durasi sekitar 3 jam/hari dan frekuensi  $>3\times$ /hari penggunaan *smartphone* berhubungan negatif dengan perkembangan

motorik halus dan kasar ( $p < 0,05$ ), memperkuat indikasi otot tubuh tidak terlatih dengan baik akibat kurangnya gerak (Sari et al., 2024). Selain itu, riset di Malang menunjukkan bahwa screen time lebih dari satu jam sehari meningkatkan potensi tantrum dan keterlambatan perkembangan, termasuk aspek motorik yang penting pada masa usia dini (Setyarini et al., 2023). Hal ini mengakibatkan anak yang terlalu sering duduk diam menatap layar kehilangan kesempatan untuk melatih keseimbangan tubuh, kekuatan otot, dan koordinasi mata dan tangan, sehingga psikomotoriknya menjadi terhambat secara signifikan.

Intensitas penggunaan *smartphone* bisa dilihat dengan seberapa sering memakai *smartphone* dalam sehari. Menurut Sari dan Mitsalina 2016 dalam (Agustin dkk., 2021), penggunaan *smartphone* termasuk dalam kategori intensitas tinggi jika dilakukan lebih dari 120 menit per hari, atau setiap kali pemakaian berlangsung lebih dari 75 menit. Selain itu, jika dalam satu hari anak menggunakan *smartphone* lebih dari tiga kali dengan durasi antara 30 hingga 75 menit setiap kali, hal ini bisa menyebabkan kecanduan. Sementara itu, penggunaan *smartphone* dikatakan berintensitas sedang jika durasinya sekitar 40–60 menit per hari dan dilakukan dua hingga tiga kali dalam sehari. Pemakaian *smartphone* yang terus-menerus dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku maupun perkembangan. Anak yang menggunakan *smartphone* secara intens mengakibatkan ketergantungan dan anak akan berpikir bahwa kegiatan rutin yang harus dilakukan adalah dengan bermain *smartphone*. Secara umum anak akan

sangat senang dan menikmati jika bermain *smartphone* dibanding bermain dengan teman-temannya. Anak jika diberikan *smartphone* maka perhatiannya akan tertuju pada *smartphon*enya saja dan tidak menghiraukan apa yang terjadi di sekitarnya. Hal tersebut merupakan bentuk dari kecanduan terhadap *smartphone* (Mandiri dkk., 2020).

Anak-anak usia dini sangat mudah terdampak oleh lingkungan sekitar, termasuk kebiasaan yang mereka lihat dari orang tua atau orang dewasa sekitarnya. Ketika anak melihat orang tuanya sering menggunakan *smartphone*, mereka akan cenderung meniru dan menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar (Purnamasari & Dinni, 2025). Bahkan dalam beberapa keluarga, penggunaan *smartphone* oleh anak justru difasilitasi oleh orang tua agar anak tidak rewel atau agar orang tua dapat beristirahat. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak lagi dikendalikan berdasarkan kebutuhan perkembangan anak, melainkan lebih baik kepada orang tua (Khan & Dwiyanti, 2023).

Orang tua terkadang kurang memahami bahwa meskipun *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana edukasi, namun penggunaannya harus disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak (Ramadani et al., 2024). Penggunaan yang berlebihan, meskipun dengan aplikasi yang edukatif, tetap dapat membawa dampak negatif jika tidak dibarengi dengan aktivitas fisik. Anak memerlukan pengalaman langsung melalui aktivitas nyata untuk mengembangkan keterampilan psikomotoriknya. Pengalaman menggambar di kertas berbeda dengan

menggambar di layar, karena melibatkan gerakan tangan dan kontrol otot yang lebih nyata dan kompleks (Risman et al., 2023).

Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* pada anak usia dini membutuhkan pengawasan dari orang tua sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara baik dan sesuai dengan tahap usianya. Penggunaan *smartphone* tidak terlalu berdampak negatif jika digunakan dengan sewajarnya, akan tetapi jika berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama pada aspek motoriknya dengan durasi yang lama anak hanya fokus dengan *smartphone* sehingga dapat menyebabkan anak malas belajar, kurangnya pergaulan dengan teman sebaya, serta kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Dusun Krajan Utara didapatkan bahwa anak usia dini tidak bisa lepas dari penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya. Data hasil wawancara peneliti dengan 10 orang tua anak, menunjukkan bahwa dengan hadirnya *smartphone* anak lebih suka menyendiri dan juga menjadi malas belajar. Anak lebih banyak tiduran dengan bermain *smartphone*, dengan durasi waktu yang cukup lama yaitu sekitar lebih dari tiga jam per hari. Pendapat lainnya yang dikatakan bahwa ketika mengisi waktu kosong dengan bermain *smartphone* dapat menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari dan ketika diganggu anak akan kesal dan marah, jika anak diajak untuk melakukan aktivitas akan merasa malas.

Beberapa penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Wandella, 2022), (Ernawati, 2016), (Maulusi & Rahagia, 2022) dan (Agustin et al., 2021) menunjukkan adanya hubungan dan pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan perkembangan psikomotorik anak usia dini. Hasil-hasil tersebut memperkuat dugaan bahwa semakin tinggi penggunaan *smartphone*, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap kemampuan psikomotorik anak. Namun, tidak semua penelitian menunjukkan hasil serupa. Penelitian yang dilakukan oleh (Operto et al., 2023) justru menemukan bahwa tidak terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara penggunaan perangkat digital dengan keterampilan motorik pada anak usia prasekolah. Keberagaman temuan ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dan perkembangan psikomotorik anak masih belum konsisten. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk kembali mengkaji penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini di Dusun Krajan Utara.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah ada pengaruh intensitas penggunaan

*smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini (4-6) tahun di Dusun Krajan Utara?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia 4-6 tahun di Dusun Krajan Utara.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan terhadap psikologi khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah psikologi pendidikan dan perkembangan mengenai intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi tambahan bagi peneliti lain mengenai pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini.

##### **b. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orang tua akan adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman baru bagi masyarakat, sehingga dapat mengetahui intensitas penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi perkembangan psikomotorik anak usia dini.

**E. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema kajian yang sama, yakni terkait dengan intensitas penggunaan *smartphone* dan perkembangan motorik anak usia dini. Penelitian tersebut di antaranya yakni:

1. Penelitian oleh (Wandella, 2022) yang berjudul Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah di PAUD Al-Islah Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di PAUD Al-Islah Malang. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik PAUD Al-Islah Malang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Hasil dari penelitian ini terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan pada anak usia pra sekolah di PAUD Al-Islah Malang.
2. Penelitian oleh (Ernawati, 2016) yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Perkembangan Fisik Motorik Dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung tahun 2022. Tujuan dari

penelitian ini yaitu untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung tahun 2022 untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*, serta dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan fisik motorik dan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung tahun 2022. Populasi yang digunakan yakni orang tua dan anak pengguna *gadget* pada usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran, bermain *game* dan menonton *youtube*. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah tingkat aktivitas anak yang susah diatur, tujuan penggunaan *gadget* untuk bermain *game*, tingkat ekonomi keluarga rata-rata kurang mampu, faktor keluarga yang dipengaruhi oleh bimbingan orang tua yang mengenalkan berbagai aspek sosial. Dampak terhadap perkembangan fisik motorik dan bahasa yang dihasilkan terdapat dua jenis yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang dihasilkan antara lain melakukan gerakan tubuh, melakukan kebersihan diri, meniru dan menggambar sesuai dengan gagasan, berkomunikasi secara lisan, mengerti beberapa perintah, memahami aturan dalam permainan. Dampak negatif yang dihasilkan antara lain melakukan gerakan tubuh yang tidak sesuai dengan usianya, menghiraukan kebersihan diri, meniru dan menggambar yang

bergantung pada *gadget*, kurangnya berkomunikasi dengan sekitar, susah mematuhi perintah dan susah memahami aturan permainan.

3. Penelitian oleh (Maulusi & Rahagia, 2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *gadget* pada psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun dalam tahap tumbuh kembang di TK Sabilul Ibad. Populasi yang digunakan adalah anak usia dini di TK Sabilul Ibad. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *cross sectional*. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan psikomotorik anak usia dini di TK Sabilul Ibad.
4. Penelitian oleh (Agustin et al., 2021) yang berjudul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Se-Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK se-Kecamatan Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar. Populasi dalam penelitian ini mencakup anak-anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di TK di wilayah tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kemampuan motorik kasar anak. Hubungan yang ditemukan bersifat

negatif, artinya semakin sering anak menggunakan *gadget*, maka kemampuan motorik kasarnya cenderung semakin menurun.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesamaan yakni penelitian ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh (Maulusi & Rahagia, 2022) dengan menggunakan alat ukur KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) yang bersifat umum dan ditujukan untuk deteksi dini seluruh aspek perkembangan anak. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan alat ukur yang lebih spesifik dan terfokus. Instrumen motorik halus pada penelitian ini dimodifikasi dari penelitian sebelumnya agar lebih sesuai dengan konteks anak usia 4-6 tahun. Sementara itu, aspek motorik kasar dikembangkan secara mandiri oleh peneliti berdasarkan teori perkembangan psikomotorik yang dikemukakan oleh (Hurlock, 1999), sehingga instrumen ini memiliki dasar teoritis yang kuat dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori intensitas dari (Horrigan, 2002) dalam mengukur seberapa tinggi frekuensi dan durasi penggunaan *smartphone* oleh anak. Penelitian juga dilakukan secara kuantitatif di wilayah Dusun Krajan Utara, yang belum banyak dijadikan lokasi penelitian sejenis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam kajian psikologi perkembangan anak, terutama dalam hal pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan psikomotorik anak usia dini secara lebih spesifik dan terukur.