

Dampak Permaenan Elektronik Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dalety Jelita Hayati¹ Riadatul Ilmi², Baiq. Halimatuzzuhrotul Aini³,

¹²³Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor

E-mail: riadatulilmi80@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui dampak permainan elektronik terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang digunakan di lapangan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif, dengan pendekatan pengamatan dan berperan serta. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. Berdasarkan penilaian perkembangan motorik kasar, diperoleh data bahwa pada anak usia 5 – 6 tahun terdapat perbedaan perkembangan aspek motorik kasarnya. Data intensitas harian anak bermain permainan elektronik pada anak usia 5 – 6 Tahun di rombel B.B, menunjukkan bahwa nilai persentase terbesar yaitu 65% dengan kategori tinggi didapat oleh dua orang anak, yaitu satu anak perempuan dan satu anak laki-laki. Sedangkan nilai persentase terendah yaitu 25% dengan kategori rendah didapat oleh seorang anak perempuan. Pada anak laki-laki dengan persentase intensitas bermain permainan elektronik harian sebesar 65% mendapatkan nilai persentase motorik kasar sebesar 70%. Begitu juga pada anak perempuan yang memiliki nilai persentase intensitas harian bermain permainan elektronik sebesar 65%, mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar sebesar 60%. Sementara itu anak perempuan dengan persentase intensitas harian bermain permainan elektronik sebesar 25% mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar cukup tinggi yaitu 75%. Meski demikian, perbedaan tersebut tidak tampak signifikan dikarenakan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal berupa gizi dan riwayat kesehatan, serta faktor eksternal berupa budaya dan lingkungan.

Kata Kunci: *Permainan Elektronik, Motorik kasar, Anak Usia Dini, Anak Usia 5 -6 Tahun*

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya.

Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan

cepat. Akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tumbuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya,

kemungkinan perkembangan anak akan kurang optimal.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. Berbagai radiasi di dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan fisik motorik anak dalam kegiatan kesehariannya. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka berdiam diri dengan zona nyamannya bersama gadget.

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Penggunaan gadget secara kontinu akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget daripada bermain permainan

tradisional yang melibatkan gerak aktif dan kegiatan fisik.

Pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua perlu untuk terus diulas dan dianalisa, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Dampak permainan elektronik terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5 – 6 Tahun”. Penulis tertarik mengangkat tema ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak penggunaan gadget, terutama pada media sosial dan game elektronik, bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

Penulis mengambil konsentrasi pada permainan (*game*) elektronik, dalam hal ini

permainan elektronik yang penulis ambil berupa aplikasi bernama *Sakura School Simulator* dan aplikasi permainan *Super Bear*. Dikarenakan pembahasan mengenai gadget sangat luas cakupannya, sehingga penulis membatasi penelitian pada aplikasi permainan elektronik tersebut.

1. TINJAUAN PUSTAKA

a. Permainan Elektronik

Permainan elektronik atau permainan game menurut Simon merupakan sebuah permainan yang menggunakan media elektronik yang melibatkan interaksi pemain atau pengguna visual kemudian mendapat umpan balik dari sebuah perangkat atau pemain lain. Kegiatan bermain permainan elektronik berada dalam setting virtual yang menstimulasi lingkungan, diimplementasikan melalui perangkat alat seperti komputer, laptop, tablet, handphone, konsol, TV dan lain-lain. Sistem elektronik yang digunakan untuk bermain game dikenal dengan platform, contohnya adalah *Personal Computer, video games console, online games consol*. Permainan elektronik selalu diidentikkan pada permainan anak-anak.

Bermain *game* elektronik dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan-mata dan visuo-motor, resistensi terhadap gangguan, sensitivitas pada informasi dalam penglihatan perifer dan kemampuan untuk menghitung secara singkat yang disajikan oleh objek. Belevier (dalam Suhesti, 2006), menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan yang dapat diakui oleh pelatihan yang disertai permainan, termasuk tantangan yang memecah perhatian pada kondisi dan waktu yang berbeda, tetapi tidak dengan *games* konsentrasi yang tertuju pada satu objek.

Dengan demikian penulis menyimpulkan semua jenis permainan yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik, baik berupa komputer, konsol dan *smartphone* yang menciptakan sistem interaktif yang dapat dimainkan oleh pemain merupakan game elektronik.

Terdapat tujuh kategori permainan interaktif elektronik menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, antara lain:

(a) Permainan Aksi

- Permainan aksi cenderung menampilkan banyak adegan kekerasan. Contohnya adalah *Street Fighter* dan *Tekken*.
- (b) Permainan Petualangan
Permainan yang biasanya memainkan peran sebagai petualang. Contohnya adalah *Ragnarok*, *RF Online* dan *Super Bear*.
- (c) Permainan Strategi
Permainan strategi secara umum melibatkan pergerakan taktis pasukan dan/atau pemain. Permainan ini boleh jadi permainan berbasis peperangan atau sederhana permainan catur. Isi dari permainan ini mungkin sesuai untuk anak-anak, tapi cenderung sulit dimainkan. Contohnya adalah *Advanced Wars I & II* dan *Chess Master*.
- (d) Permainan Puzzle
Permainan puzzle umumnya merangkai gambar, memecahkan teka-teki, dan kuis. Contohnya adalah *Tebak Gambar*, *Pop Song*, dan *Tetris*.
- (e) Permainan Simulasi
Permainan simulasi secara umum meniru kegiatan kehidupan nyata untuk berbagai tujuan, seperti latihan berkendara, membangun kota, atau menata gedung. Contohnya adalah *SimCity*, *Flight Simulator*, *Train Simulator* dan *Sakura School Simulator*.
- (f) Permainan Olahraga
Permainan yang memainkan berbagai jenis olahraga. Contohnya adalah *Badminton Stars*, *Winning Eleven*, dan *Mini Racing*.
- (g) Permainan Edukasi
Permainan edukasi memiliki tujuan edukatif atau pembelajaran. Contohnya adalah *Marbel Belajar Baca*, *Doctor Kids*, *Harmony*, dan *Temple Rush* Prambanan.
- Dalam penelitian ini, penulis mengambil konsentrasi pada permainan petualangan dan simulasi. Aplikasi permainan yang dipakai penulis adalah *Super bear* yang merupakan bentuk permainan petualangan dan *Sakura School Simulator* yang merupakan bentuk permainan simulasi.
- Cukup banyak implikasi negatif yang diakibatkan dengan bermain

electronic game, misalnya pada resiko obesitas dikarenakan kurangnya aktivitas fisik, perilaku penyendiri, depresif, agresif, ketidakjelasan dalam membedakan dunia nyata dan dunia simulasi, kekerasan, adiksi, penurunan kualitas belajar dan ketakutan akan muatan dewasa.

Sebelum anak-anak berkenalan dengan *electronic game*, budaya bermain anak-anak adalah di dalam dan di luar rumah. Aktivitas fisik yang aktif seperti bersepeda, bermain bola dan aktifitas yang sedentary seperti membaca buku, menonton TV, bermain boneka, bermain balok, bermain mobil mobilan dan lainnya dilakukan dilakukan sendiri maupun bersama saudara, teman, pengasuh dan orang tua. Budaya bermain dengan peralatan permainan tradisional sudah digantikan dengan permainan dengan peralatan komputer. Perubahan budaya bermain yang tadinya berorientasi ke luar dan bersifat motorik fisik menjadi berorientasi ke dalam rumah dan bersifat diam di tempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari perubahan budaya bermain anak dari permainan konkrit ke permainan

elektronik terhadap perkembangan motorik kasar anak, di mana motorik kasar anak diketahui akan berkembang dengan baik bila didukung dengan kegiatan fisik yang optimal.

b. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Sujiono (2007) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Sukamti (2020) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas

gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Sujiono mengemukakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- b. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang

kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem saraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.

- c. Kecepatan adalah sebagai keterampilan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Misal: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk

menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Ditambahkannya bahwa keseimbangan statis dan dinamis adalah penyederhanaan yang berlebihan. Ditambahkan kedua elemen keseimbangan kompleks dan sangat spesifik dalam tugas dan gerak individu.

- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahanya.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa unsur-unsur yang membangun keterampilan motorik kasar berkaitan dengan kematangan otot-otot besar dan kebugaran jasmani, dimana hal tersebut akan saling mempengaruhi koordinasi dan kontrol fisik anak. Dalam penelitian ini akan melihat tingkat perkembangan unsur-unsur tersebut

pada anak usia dini yang kemungkinan terdampak oleh tingkat aktivitas anak pada media sosial dan permainan elektronik yang ada di dalam *smartphone*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dilapangan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian terhadap suatu proses, peristiwa, atau perkembangan yang dimana bahan-bahan ataupun data yang dikumpulkan adalah yang sifatnya berupa keterangan. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengamatan dan berperan serta. Dalam hal ini akan digunakan jenis penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan dan lembar hasil observasi lapangan.

Dalam penelitian ini penulis turun ke lapangan untuk melakukan penelitian

seperti mengumpulkan data, mengolah serta menganalisis di lokasi dan waktu yang telah ditentukan oleh penulis. Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjaring data/informasi yang bersifat sewajarnya.

Penggunaan pendekatan ini dikarenakan cara pengamatan dan pengumpulan data dilakukan dalam latar/setting alamiah, artinya tanpa memanipulasi subjek yang diteliti. Melalui pendekatan kualitatif peneliti berusaha mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan subjek penelitian, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang program tertentu. Peneliti juga berusaha melihat fenomena di lingkungan penelitian, dan berusaha memahami dan memberi makna terhadap rangkaian peristiwa yang dilihat dan didengarnya.

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau

kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu. Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian.

Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan dampak permainan elektronik pada anak usia 5-6 tahun.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa Kuisisioner yang diisi oleh orang tua/wali murid, wawancara orang tua dan lembar penilaian perkembangan motorik kasar yang

dilakukan kepada peserta didik di rombel B.B. Berikut merupakan instrumen yang digunakan:

1. Instrumen I: Kuisisioner Orang Tua, Budaya bermain permainan elektronik di kalangan anak usia 5-6 tahun.
2. Instrumen II: Kuisisioner Orang Tua, Intensitas harian anak bermain permainan elektronik di rumah.
3. Instrumen III: Draf wawancara orang tua/wali murid.
4. Instrumen IV: Pendataan Perkembangan Motorik Kasar anak usia 5-6 Tahun.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menasar anak usia 5-6 tahun yang menjadi peserta didik di TK AL-IKHLAS Desa Lenek pesiraman yang berlokasi di Taman Kanak-kanak AL-IKHLAS yang terletak di Dusun Tojang Indah Desa Lenek Pesiraman, Kecamatan Lenek, Kabupaten Lombok Timur, NTB. Usia tersebut dipertimbangkan menjadi sasaran penelitian dikarenakan peneliti mengamati dalam rentang usia tersebut anak lebih memilih *game* daripada aplikasi-aplikasi hiburan lain seperti sosial media atau video musik.

Peserta didik yang berada pada rentang usia tersebut berada di kelas B. rombongan belajar yang diambil pada

penelitian ini yaitu Rombel B.B dengan jumlah anak sebanyak 13 orang, dengan jumlah anak perempuan sebanyak 8 orang dan anak laki-laki sebanyak 5 orang. Rombel B.B diambil sebagai subjek penelitian dengan pertimbangan bahwa di dalam rombel tersebut, karakteristik peserta didik lebih beragam dalam kegiatan bermain permainan elektronik dan memiliki tingkat perkembangan motorik yang relatif berbeda dengan rentang usia yang tidak jauh berbeda.

Permainan elektronik yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan jenis *game* yang dimainkan melalui aplikasi yang dipasangkan (*install*) ke dalam perangkat tanpa perlu terhubung dengan internet, berbeda dengan *game online* yang membutuhkan koneksi internet untuk menjalankan aplikasinya. Permainan elektronik juga dimainkan oleh pemain personal melawan sistem aplikasi yang sudah dikontrol oleh sistem komputer.

Teknik penelitian yang dilakukan berupa teknik wawancara yang dituangkan dalam bentuk kuisisioner serta tanya jawab dengan orang tua/wali murid sebagai partisipan. Sementara itu, anak berperan sebagai subjek penelitian yang menjadi pusat

perhatian dalam budaya bermain permainan elektronik dan perkembangan motorik kasar.

Wawancara dengan orang tua mengungkapkan bahwa semenjak mengenal *gadget*, anak-anak kurang meminati permainan tradisional sehingga jarang melakukan gerakan fisik. Akibatnya, banyak dari anak usia dini kurang berkembang dalam pelajaran olahraga. Dalam konteks ini kegiatan olahraga yang dimaksud adalah kemampuan motorik kasar.

Hasil pengisian instrumen budaya bermain permainan elektronik anak si rombel B.B menunjukkan persentase sebesar 58,4%, angka tersebut tergolong dalam kategori tinggi dalam budaya bermain *game* elektronik. Nilai persentase tertinggi yaitu 76% kategori sangat tinggi pada pertanyaan mengenai awal mula pengenalan *game* elektronik pada anak usia 5 – 6 Tahun. Sedangkan nilai persentase terendah yaitu 42% kategori tinggi pada pertanyaan mengenai seberapa lama anak bermain permainan elektronik sehari-hari. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, anak-anak pada usia tersebut sudah memiliki budaya disiplin terhadap

jadwal kegiatan harian. Anak sudah paham kapan waktunya untuk berhenti bermain, serta paham bagaimana mematuhi jadwal tidur siang, jadwal mengaji dan belajar.

Sementara itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas harian anak bermain permainan elektronik di rombel B.B cukup beragam. Nilai persentase terbesar yaitu 65% dengan kategori tinggi didapat oleh dua orang anak, yaitu satu anak perempuan dan satu anak laki-laki. Sedangkan nilai persentase terendah yaitu 25% dengan kategori rendah didapat oleh seorang anak perempuan.

Pada kasus penelitian ini anak yang memiliki intensitas bermain permainan elektronik yang tinggi, lebih lambat dalam beberapa aspek perkembangan motorik kasarnya. Contohnya pada anak laki-laki dengan persentase intensitas bermain permainan elektronik harian sebesar 65% mendapatkan nilai persentase motorik kasar sebesar 70%, ia memiliki perkembangan yang baik pada aspek kekuatan dan kelincahan, namun kurang baik pada aspek keseimbangan dan koordinasi.

Begitu juga pada anak perempuan yang memiliki nilai persentase nintensitas harian bermain permainan elektronik sebesar 65%,

mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar sebesar 60%. Anak yang jarang melakukan aktivitas fisik dan lebih sering bermain *gadget* dan permainan elektronik memiliki kelemahan pada aspek perkembangan seperti kelincahan, keseimbangan dan koordinasi.

Sementara itu anak perempuan dengan persentase intensitas harian bermain permainan elektronik sebesar 25% mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar cukup tinggi yaitu 75%. Anak tersebut berkembang sesuai harapan (BSH) pada setiap aspek perkembangan motorik kasarnya.

Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan antara intensitas anak dalam bermain permainan elektronik dengan perkembangan motorik kasarnya. Hubungan tersebut dapat dilihat dari tingginya intensitas anak bermain permainan elektronik, dan rendahnya aktivitas fisik yang biasa dilakukan anak di rumah. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain ponsel daripada bermain di lingkungan dengan teman-temannya.

Hal ini dikarenakan beberapa orang tua yang lingkungan rumahnya berada di pinggir jalan raya lebih memilih

membiarkan anak bermain *smartphone* atau *game* di komputer daripada membiarkan anak bermain di luar, mereka khawatir anak berkeliaran di jalan raya dan mengalami risiko bahaya.

Berbeda dengan anak-anak yang berada pada lingkungan pemukiman padat, yang akses jalan hanya berupa gang-gang kecil, anak-anak biasanya lebih sering bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya. Anak-anak lebih banyak ditemui berkeliaran bermain sepeda, bermain bola atau bermain peran dan lari-larian di lingkungan sekitar rumah.

Berdasarkan penilaian perkembangan motorik kasar, diperoleh data bahwa pada anak usia 5 – 6 tahun terdapat perbedaan perkembangan aspek motorik kasarnya. Meskipun pada dasarnya pada subjek penelitian dengan usia 5 – 6 tahun seharusnya memiliki tingkat perkembangan yang sama, namun perbedaan stimulasi yang dialami anak dapat menyebabkan anak berkembang dengan cara yang berbeda.

Meski demikian, perbedaan tersebut tidak tampak signifikan dikarenakan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal berupa gizi dan riwayat kesehatan, serta faktor

eksternal berupa budaya dan lingkungan. Hasil penelitian juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat menyebabkan eror pada data hasil penelitian. Khususnya dalam penelitian ini terdapat beberapa kendala yaitu seperti kondisi dan perasaan anak ketika dilakukan penelitian, serta tingkat pemahaman orang tua dalam mengisi kuisioner yang telah disediakan.

Kasus khusus yang terjadi pada pengisian instrumen intensitas harian anak bermain permainan elektronik dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas di rumah dan kondisi lingkungan rumah. Ada kendala anak bermain permainan elektronik sebab *smartphone* yang rusak, acara keluarga dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini merupakan gambaran umum dampak permainan elektronik terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun, dapat disimpulkan bahwa permainan elektronik berdampak pada perkembangan motorik kasar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang dampak permainan elektronik terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan elektronik berdampak negatif pada tingkat perkembangan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun di Rombel B.B TK AL-IKHLAS Desa Lenek Pesiraman.
2. Dampak tersebut diakibatkan oleh jarangya anak melakukan aktivitas fisik dan lebih asik memainkan *gadget*, khususnya bermain permainan elektronik di dalam *smartphone* dan komputer. Adapun permainan elektronik tersebut dimainkan hanya dengan menggerakkan jari tangan dan gerakan mata tanpa melibatkan anggota tubuh lainnya. Posisi kesukaan anak dalam memainkan permainan elektronik lebih banyak rebahan dan duduk, bahkan bertahan hingga berjam-jam.
3. Pada anak laki-laki dengan persentase iGntensitas bermain permainan elektronik harian sebesar 65% mendapatkan nilai persentase motorik kasar sebesar 70%. Begitu juga pada anak perempuan yang memiliki nilai persentase nintensitas harian bermain permainan elektronik sebesar 65%, mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar sebesar 60%. Sementara itu anak perempuan dengan persentase intensitas harian

bermain permainan elektronik sebesar 25% mendapatkan nilai persentase perkembangan motorik kasar cukup tinggi yaitu 75%.

4. Akan tetapi dampak tersebut tidak terlalu signifikan dikarenakan pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor yang tidak bisa dikendalikan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M. Pd, Denok Dwi (2022) *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. CV Kreator Cerdas Indonesia, Kediri.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 15, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Creswell, Jhon W. 2010. *“Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas. Jakarta.
- Irianto, Djoko Pekik. 2018. *Dasar-dasar Latihan Olahraga untuk Menjadi Atlet Juara*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Jessen, C. N., C. B. (2003). *The Changing Face of Children's Play Culture: Children's Play, Learning and Communication in A Technology Driven World*: Lego Learning Institute.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017. *Mendampingi Anak Dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games)*, Jakarta: Kemdikbud.
- Mukarromah, Tutik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Metro Lampung; IAIH Metro.
- Olson, C. K. (2010). *Children's Motivations for Video Game Play in The Context Of Normal Development*. Review of General Psychology. Vol 14(2).
- Ramadhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Vol. VI, No. 1.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). *The Impact of Homecomputer Use on Children's Activities and Development*. The Future of Children, Vol 10(2), Hal 123
- Suhesti, Teti. 2016. *Pengaruh Terapi Bermain Game Terhadap Tingkat Nyeri Saat Perawatan Luka Pasca Operasi Laparatomi Pada Anak Usia Sekolah Di Ruang Bedah Anak Rscm*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Sujiono, Bambang. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukamti, Endang Rini. 2020. *Anatomi Manusia*, Yogyakarta: UNY Press.

- Sunardi dan Sunaryo, 2011. *Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra.
- Supranto, J. 2000. Teknik Sampling untuk Survei dan Eksperimen. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Williams, M., Jones, O., Fleuriot, C., & Wood, L. (2005). *Children and Emerging Wireless Technologies: Investigating the Potential for Spatial Practice*.
- Yumarni, Vivi. 2022. *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. Jambi: STAI Ma'arif Jambi.