

BAB VI

PEMBAHASAN

Di dalam bab VI ini akan di jelaskan terkait dengan hasil pengumpulan data yang didapatkan dari hasil penelitian di TK *The Naff School* Kota Kediri tentang hubungan durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar anak pada usia *preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri yang berhubungan dengan tinjauan pustaka yang ada di bab 2. Adapun pembahasannya meliputi : 1.) Durasi bermain *gadget* anak di TK *The Naff School* Kota Kediri, 2.) Kemampuan Motorik Kasar anak di TK *The Naff School* Kota Kediri, 3.) Pengaruh durasi bermain *gadget* terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK *The Naff School* Kota Kediri.

6.1 Durasi Anak dalam Bermain Gadget

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah 30 anak di TK *The Naff School* menunjukkan bahwa durasi anak dalam bermain *gadget* sangat bervariasi antara < 1 jam perhari, 1-2 jam per hari, serta >2 jam perhari. Seperti yang telah dijelaskan dalam tabel 5.3 anak yang memiliki durasi bermain *gadget* <1 jam sebanyak 6 responden (20%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 3 responden (10%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam sebanyak 21 responden (70%).

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak di TK *The Naff School* Kota Kediri memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam per hari.

Dari hasil wawancara orang tua responden sebanyak 15 wali murid mengatakan bahwa setiap hari rata-rata anak tersebut menggunakan *gadget*

pada saat pulang sekolah hingga sore hari dan ada juga yang sampai malam hari. tetapi jika malam hari rata-rata anak jarang menggunakan *gadget* sebagai media untuk bermain karena mereka belajar dan setelah itu mereka tidur. pada saat wawancara orang tua wali murid alasan mengapa orang tua memberikan *gadget* pada anaknya karena jika anak di berikan *gadget* maka akan mudah mengawasi anaknya yang banyak berdiam diri di dalam rumah sambil bermain *gadget* dari pada harus bermain di luar rumah. Penggunaan gadget pun tanpa ada batasan dan ada juga yang di batasi. Hal ini bertolak belakang dengan teori menurut Jovita Maria Ferliana (2013) menjelaskan bahwa ada waktu-waktu tertentu untuk anak memainkan *gadget* tetapi harus diperhatikan juga pemakaiannya, misalnya boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, memberikan *gadget* seminggu sekali atau hanya hari sabtu dan minggu.

Dalam usia anak-anak durasi bermain *gadget* mempunyai batasan waktu tertentu yaitu batas bermain *gadget* pada anak setiap harinya adalah tidak lebih dari 2 jam atau 2 jam per hari. Pada anak usia *preschool* (4-5 tahun) dalam penggunaan gadget harus dibatasi setiap hari sabtu dan minggu, atau pada waktu senggang karena jika diberikan *gadget* terus menerus akan menyebabkan kecanduan pada anak (Jovita, 2013).

Selain alasan orangtua memberikan *gadget* kepada anaknya karena lebih mudah mengawasinya saat berdiam di dalam rumah, terkadang orangtua juga malas untuk menemani anaknya ketika bermain diluar rumah karena sibuk dengan pekerjaannya sehingga jika sudah merasa capek akan malas untuk menemani anaknya bermain diluar padahal perhatian dan peran

orang tua sangat dibutuhkan bagi perkembangan anaknya. Pada saat anak bermain *gadget* sangat membutuhkan dampingan orangtua untuk menjelaskan dan membantu dalam mengaitkan antara apa yang dilihat anak pada *gadget* dan apa yang dilihat anak di dunia nyata. Orangtua dapat memberikan *gadget* dengan kebebasan dalam menggunakan *gadget* ketika anak di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun samapai usia 10 tahun). Karena pada usia tersebut anak sudah bisa menggali informasi dari lingkungan untuk fungsi jaringan sosial mereka dan juga dapat dipergunakan untuk *browsing* dan *games*. Jadi, jika dari awal orang tua membatasi penggunaan *gadget* dan menerapkan kedisiplinan maka di usia pra remaja anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab dan tidak akan kecanduan *gadget* (Jovita, 2013).

Pada dasarnya *gadget* memiliki dampak pengaruh positif dan negatif terhadap penggunaannya terutama pada anak-anak yang masih dalam tahapan usia dibawah tahun yang pola pikirnya masih dalam tahap perkembangan. Dampak pengaruh positif menggunakan *gadget* itu sendiri adalah dapat menambah pengetahuan karena anak-anak dengan mudah dan cepat untuk belajar, misalnya belajar membaca, menulis dan menggambar, selain itu *gadget* juga dapat memperluas jaringan persahabatan dengan mudah atau berinteraksi sosial ke sesama penggunaannya, serta dapat mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak pengaruh negatif menggunakan *gadget* itu adalah dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan, selain itu dapat mengganggu perkembangan anak karena *gadget* memiliki *future-future* yang canggih seperti kamera, video, *games* dan lain-

lain. *fiture* itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran saat disekolah, serta dapat mempengaruhi perilaku anak.

6.2 Kemampuan Motorik Kasar

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah 30 anak di TK *The Naff School* Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak yaitu seperti yang telah dijelaskan pada tabel 5.4 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar tergolong kurang sebanyak 15 responden (50%), yang memiliki kemampuan motorik kasar tergolong cukup sebanyak 3 responden (10%), dan yang memiliki kemampuan motorik kasar tergolong baik 12 responden (40%).

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 15 anak siswa TK *The Naff School* Kota Kediri memiliki kemampuan motorik kasar kurang atau rendah. Kemampuan motorik kasar anak yang rendah tersebut merupakan dampak dari durasi bermain *gadget* yang tidak dibatasi dan juga disebabkan karena usia anak yang belum cukup sehingga anak belum mampu melakukan sebagian aspek dalam lembar observasi kemampuan motorik kasar. Selain itu didukung pendapat orangtua anak bahwa sebagian anak perkembangannya mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, menangkap, menendang dan melempar.

Keterampilan motorik kasar setiap anak pada dasarnya berbeda beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Anak usia 4-5 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tetapi konsentrasinya relatif pendek, cenderung berpindah-pindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang

lain. kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, menendang, melompat dan melempar dapat dirangsang atau di stimulasi dengan itu anak akan melakukan suatu aktivitas yang melibatkan ketangkasan dan kelincahan (irwan, 2008)

Dari hasil penelitian sebanyak 30 anak rata-rata anak di TK *The Naff School* Kota Kediri mengalami hasil yang rendah pada 6 kemampuan motorik kasar sesuai usia yaitu berdiri 1 kaki, melompat dengan 1 kaki, melempar bola bergantian tangan, berlari menendang bola, menangkap bola dengan 2 tangan, dan berjalan dengan tumit ke jari kaki. Dalam ke 6 kemampuan motorik kasar tersebut yang diamati tersebut anak-anak memiliki skor yang rendah yaitu keseimbangan dalam berdiri 1 kaki, melompat dengan 1 kaki dan melempar bola bergantian tangan. Sedangkan untuk hasil yang tinggi rata-rata anak dalam menguasai ke 6 kemampuan motorik kasar tersebut yaitu berlari menendang bola, menangkap bola dengan 2 tangan dan berjalan dengan tumit ke jari kaki.

Sebagian orang tua responden tidak mengerti bahwa dalam masa anak usia preschool (4-5 tahun) harus banyak diberikan stimulasi kemampuan motorik kasar karena perkembangan motorik kasar berfungsi untuk melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan jasmani anak, dapat membentuk membangun, dan memperkuat tubuh anak, untuk melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir, dapat meningkatkan perkembangan emosional anak dan sosial anak, selain itu dapat menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan tubuh (Depdiknas, 2004).

Kemampuan gerak tubuh anak yang menggunakan otot-otot besar serta seluruh anggota tubuh, pada motorik kasar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007). 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. contohnya mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Sedangkan gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. contohnya berlari, melompat, jalan dan sebagainya. Sedangkan gerakan manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda, contohnya melempar, menggiring, menangkap, dan menendang (Sukamti, 2007).

Menurut Soetjningsih (2002) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak diantaranya adalah motivasi belajar anak dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, pola bermain yang dapat menstimulasi anak untuk bergerak seluruh tubuh dan otot-otot besar pada anak, stimulasi hal penting dalam tubuh kembang anak yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan naik tangga, selain itu kelompok sebaya juga dapat mempengaruhi proses sosialisasi anak dengan lingkungannya, cinta dan kasih sayang salah satu hak anak untuk dicintai dan dilindungi karena anak sangat memerlukan kasih sayang dan perlakuan yang adil dari orang tuanya agar anak menjadi lebih baik dan tidak sombong serta dapat memberi kasih sayangnya pula kepada sesamanya, ganjaran atau hukuman jika anak yang berbuat benar maka semestinya orangtua memberi ganjaran, misalnya

ciuman, pujian, belaian, tepuk tangan dan sebagainya. Ganjaran dapat membuat anak lebih senang dan akan mengulangi tingkah lakunya dan akan menimbulkan suatu motivasi yang kuat bagi anak, selain itu lingkungan sangat menentukan tercapai atau tidaknya proses bawaan, stabilitas rumah tangga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak karena tumbuh kembang anak akan berbeda pada keluarga yang harmonis, dibandingkan dengan keluarga yang kurang harmonis, serta tingkat gizi sangat berperan penting dalam pertumbuhan anak. Perkembangan motorik kasar anak dari hasil penelitian di atas terdapat 15 anak yang mempunyai kemampuan motorik kasarnya rendah atau kurang itu juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diatas jadi tidak hanya karena durasi bermain *gadget* yang berlebihan saja.

6.3 Hubungan Durasi Bermain *Gadget* Dengan Kemampuan Motorik Kasar

Berdasarkan hasil analisa data untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar anak usia *preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri yang menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu uji korelasi *Rank Spearman*. Nilai signifikan memiliki *p-value* (0,000) sedangkan nilai α 0,05 (5%). Dari hasil Koefisien korelasi menunjukkan besarnya hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar memiliki nilai r (0,635). Nilai korelasi ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar dengan di kategorikan kuat.

Menurut data yang telah disimpulkan dari bab V pada tabel 5.5 menunjukkan bahwa responden yang memiliki durasi bermain *gadget* lebih

>2 jam maka kemampuan motorik kasarnya rendah. Ini dibuktikan dengan jumlah dari 30 responden yang mengikuti penelitian ada 15 responden yang kemampuan motorik kasarnya berkurang setelah menggunakan *gadget* selama >2 jam setiap harinya.

Bermain *gadget* dengan durasi >2 jam menyebabkan kemampuan motorik kasar anak rendah ini dibuktikan dari hasil penelitian terhadap 30 responden ada 15 responden yang kemampuan motorik kasarnya berkurang akibat durasi bermain *gadget*>2 jam setiap harinya. Rata rata anak tersebut kemampuan motorik kasarnya rendah dalam 6 kemampuan motorik kasar tersebut yaitu keseimbangan dalam berdiri 1 kaki, melompat dengan 1 kaki dan melempar bola bergantian tangan. Sedangkan untuk hasil yang tinggi rata-rata anak dalam menguasai ke 6 kemampuan motorik kasar tersebut yaitu berlari menendang bola, menangkap bola dengan 2 tangan dan berjalan dengan tumit ke jari kaki. Dalam penelitian tersebut menunjukkan proses yang dapat menyebabkan gangguan motorik kasar yaitu terlalu banyak bermain permainan pada *gadget* misalnya, angry bird, tetris dll, sehingga anak jarang terstimulasi motorik kasarnya karena jarang bergerak, terlalu fokus dan diam pada permainan tersebut.

Menurut dr. Ahmad Suryawan, SpA(K) Ketua Divisi Tumbuh Kembang Departemen Ilmu Kesehatan Anak RSUD dr. Soetomo, bahwa memberikan *gadget* pada anak adalah hal yang kurang tepat karena anak akan tidak terstimulasi motorik kasar dan duduk terlalu lama serta jarang bergerak. Dampak bermain *gadget* pada anak akan berakibat buruk pada motorik kasar anak, hal itu tidak akan merangsang motorik kasar pada anak, yaitu fisik anak, misalnya berlari, melompat, meloncat, melempar,

menangkap, menendang dan gerakan lain yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Selain itu pembatasan dalam pemakaian *gadget* pada anak harus di batasi 2 jam per hari karena jika berlebihan bermain *gadget* maka akan semakin kurang motorik kasar anak.

6.4 Implikasi Keperawatan

Implikasi penelitian ini terhadap bidang keperawatan adalah sebagai masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan secara holistic pada klien untuk meningkatkan kualitas pelayanan utamanya dalam bidang pediatric. Dengan diketahuinya hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar yang dapat mengalami penurunan maka sebagai perawat dapat memberikan informasi tersebut terhadap orang tua dan anak-anak untuk dapat mengurangi waktu interaksi dengan *gadget* atau lebih membatasi dengan durasi tidak lebih dari 2 jam perhari.

6.5 Keterbatasan penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yang dihadapi oleh peneliti yaitu banyak faktor yang menghambat seperti yang telah disebutkan diatas serta dukungan dari lingkungan yang tidak maksimal, kurangnya motivasi anak untuk mengikuti penelitian ini, dan adanya gangguan dari teman sebaya ketika anak sedang mengikuti penelitian.