

**HUBUNGAN DURASI BERMAIN GADGET DENGAN KEMAMPUAN  
MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA *PRESCHOOL* (4-5 TAHUN) DI  
TK *THE NAFF SCHOOL* KOTA KEDIRI**

**TUGAS AKHIR**

**Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan**



**Oleh :**

**DWI ANJELINA**

**NIM. 125070218113040**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2016**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

HUBUNGAN DURASI BERMAIN GADGET DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK  
KASAR PADA ANAK USIA *PRESCHOOL* (4-5 TAHUN) DI TK *THE NAFF*  
*SCHOOL* KOTA KEDIRI

Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan

Oleh :  
Dwi Anjelina  
NIM: 125070218113040

Telah di uji pada  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 23 September 2016  
Dan dinyatakan lulus oleh :

Penguji I

Ns. Rinik Eko Kapti, S.Kep, M.Kep  
NIP : 19820131 200812 2 003

Penguji II/Pembimbing I

Ns. Septi Dew/Rachmawati, S.Kep, MNg  
NIP. 19810914 200604 2 001

Penguji III/Pembimbing II

Ns. Ika Setyo Rini, S.Kep, M.Kep  
NIP. 19810824 201504 2 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Keperawatan



Dr. Ahsan, S.Kp., M.Kes  
NIP: 19640814 198401 1 001



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberi petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Preschool (4-5 Tahun) Di TK *The Naff School* Kota Kediri”**.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Dr. dr. Sri Andarini, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti studi Ilmu Keperawatan di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
2. Dr. Ahsan S.Kp.,M.Kes selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan FKUB yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ns. Rinik Eko Kapti, S.Kep, M.Kep selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Ns. Septi Dewi Rachmawati S.Kep.,M.Ng sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan saya dengan sabar untuk bisa menulis dengan baik, dan senantiasa memberi dukungan semangat, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ns. Ika Setyo Rini S.Kep.,M.Kep sebagai pembimbing kedua yang dengan sabar telah membimbing penulisan dan instrumen penelitian, dan

senantiasa memberi semangat, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Ns. Heni Dwi Windarwati, S.Kep, M.Kep, Sp.Kep.J selaku dosen pembimbing akademik yang telah mendidik, membimbing dan mengajarkan penulis berbagai hal sampai bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepala Sekolah dan segenap guru di TK *The Naff School* Kota Kediri yang telah memberikan ijin dan membantu pelaksanaan penelitian kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK *The Naff School* Kota Kediri.
8. Yang tercinta Ibunda Luluk Zulaikha dan Ayahanda Sulaiman serta Kakakku tercinta Dhany Aristyawan dan Adikku tercinta Mohammad Indra Jaya Winata yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan serta dukungan secara material dan spiritual.
9. Yang terkasih Abdul Wahab dan teman-teman PSIK Kediri angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat do'a serta motivasi kepada penulis serta semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian karya tulis ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis membuka diri untuk segala saran dan kritik yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang, 23 September 2016

Penulis

## ABSTRAK

Anjelina, Dwi. 2016. **Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Preschool (4-5 Tahun) Di TK The Naff School Kota Kediri.** Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati S.Kep. M.Ng. (2) Ns.Ika Setyo Rini S.Kep. M.Kep.

Masalah yang sering muncul pada anak usia preschool (4-5 tahun) adalah gangguan keterlambatan pada motorik kasar. Salah satu faktor yang mempengaruhi motorik kasar adalah durasi bermain *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *durasi* bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar anak usia *preschool* (4-5 tahun). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *cross sectional* yang dilakukan dengan mengobservasi kemampuan motorik kasar anak dengan panduan lembar observasi. Responden adalah sebanyak 30 anak di TK *The Naff School* Kota Kediri di pilih dengan teknik *total sampling*. Hasil uji statistik *spearman correlation rank* mempunyai  $p\text{-value } 0,000 < 0,05$  yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain gadget dengan kemampuan motorik kasar. Nilai koefisien korelasi *spearman* yaitu sebesar  $-0,632$ . Nilai tersebut menunjukkan ada hubungan yang kuat antara *durasi* bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar dapat dilihat dari hasil yang bernilai negative menunjukkan adanya hubungan yang terbalik artinya semakin tinggi durasi bermain gadget maka kemampuan motorik kasar semakin menurun. disarankan bagi orang tua anak harus meningkatkan kewaspadaan agar selalu mendampingi dan membatasi *durasi* penggunaan *gadget*.

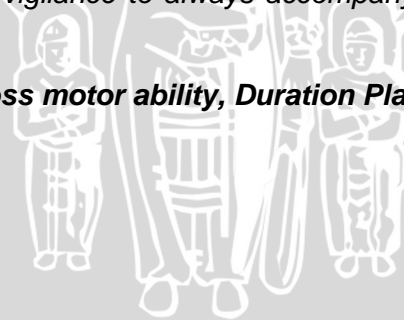
**Kata kunci :** *Preschool*, Motorik kasar, Durasi bermain *gadget*.

**ABSTRACT**

Anjelina, Dwi. 2016. **Relations of Duration Playing Gadget To The Gross Motor Ability Preschool Children (4-5 years old) at The The Naff School Kindergarten Kediri City**. Final assignment. Nursing Science Program Faculty Of Medicine, Brawijaya University. Supervisors: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati S.Kep. M.Ng. (2) Ns.Ika Setyo Rini S.Kep. M.Kep.

The problem that often arises in preschool children (4-5 years old) is a disorder of the delay in gross motor. One of the factors that influence gross motor ability is the duration playing gadget. The purpose of this research was to analyze the relation of duration playing gadget to the gross motor ability preschool children (4-5 years old) of The Naff School Kindergarten Kediri City. The cross sectional research design used was collected by observing the children gross motor ability, guidance by observation sheet. The respondent was 30 children of The Naff School Kindergarten Kediri City selected by total sampling technique. The result of spearman correlation statistic test rank has  $p$ -value  $<0,05$  it means significant relation between the duration playing gadget and gross motor ability. Coefficient value sperman correlation was  $-0.632$ . the value described there was strong relation between duration playing gadget and gross motor ability. It showed the negative value result means inverted relation in othe words children who play gadget for a long time have a low gross motor ability. This information is for parents must increase vigilance to always accompany and limit the duration us of the gadget.

**Keyword: preschool, Gross motor ability, Duration Playing Gadget.**



DAFTAR ISI

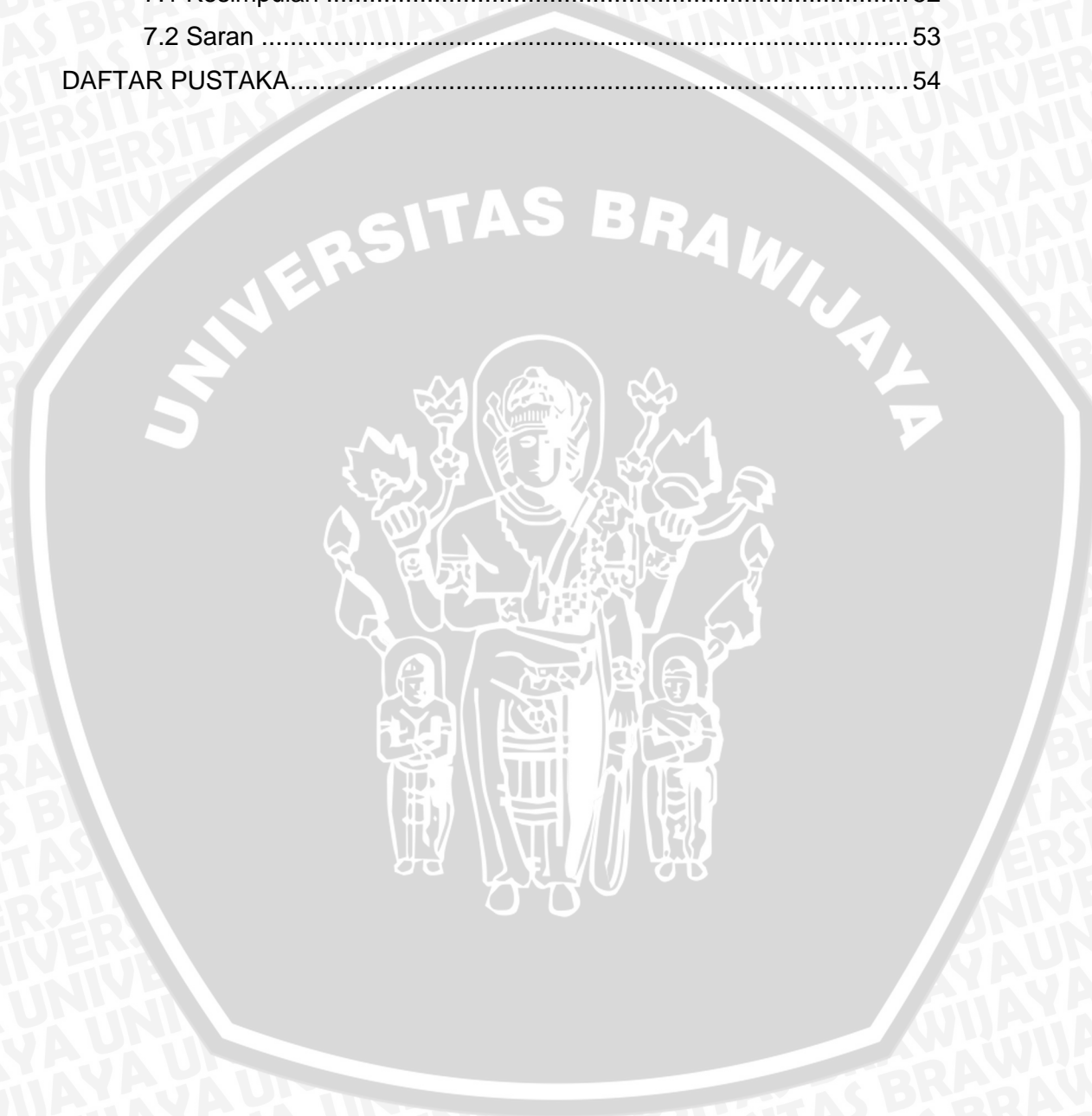
Cover.....	i
Judul .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Persetujuan .....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak .....	vi
Abstract .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	4
1.3 Tujuan penelitian .....	4
1.3.1 Tujuan Umum .....	4
1.3.2 Tujuan Khusus .....	4
1.4 Manfaat penelitian .....	5
1.4.1 Secara Teoritis.....	5
1.4.2 Secara Praktis.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Kajian Tentang Motorik Kasar .....	6
2.1.1 Pengertian Motorik Kasar .....	6
2.1.2 Tujuan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak TK.....	7
2.1.3 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar pada Anak TK.....	8
2.1.4 Metode Perkembangan Motorik Kasar	

pada Anak TK.....	9
2.1.5 Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar .....	10
2.1.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar anak.....	15
2.2 Kajian Tentang Durasi Bermain.....	17
2.2.1 Pengertian Durasi Bermain.....	17
2.3 Kajian Tentang Teknologi Gadget .....	18
2.3.1 Pengertian Gadget.....	18
2.3.2 Perkembangan Gadget.....	18
2.3.3 Dampak dari Pengaruh Gadget pada Perkembangan Anak.....	19
2.3.4 Cara Pengawasan Orang Tua pada anaknya dari Pengaruh Gadget.....	21
2.3.5 Pengaruh Gadget Terhadap Motorik Kasar Anak .....	22
<b>BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Kerangka Konsep .....	23
3.2 Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB IV METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Desain Penelitian.....	26
4.2 Populasi, sampel dan Teknik Sampling.....	26
4.2.1 Populasi.....	26
4.2.2 Sampel .....	26
4.2.3 Teknik Sampling .....	27
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
4.4 Variable penelitian.....	27
4.5 Alat Pengumpulan Data.....	28
4.5.1 Instrumen Penelitian .....	28
4.6 Definisi Istilah dan Operasional .....	30
4.7 Prosedur Pengumpulan Data .....	32
4.8 Pengolahan dan Analisa Data .....	33
4.8.1 Pengolahan Data.....	33
4.8.1.1 Editing .....	33



4.8.1.2 Coding .....	33
4.8.1.3 Scoring .....	33
4.8.1.4 Tabulating.....	34
4.8.2 Analisa Data .....	34
4.8.2.1 Analisa Univariat.....	34
4.8.2.2 Analisa Bivariat.....	35
4.9 Etika Penelitian.....	36
4.9.1 Respect for Person .....	36
4.9.2 Beneficence .....	36
4.9.4 Non Maleficience .....	37
4.9.5 Justice .....	37
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA .....</b>	<b>38</b>
5.1 Data Umum Karakteristik Responden .....	38
5.1.1 Jenis Kelamin .....	38
5.1.2 Usia .....	38
5.2 Data Hasil Penelitian .....	39
5.2.1 Durasi Bermain <i>Gadget</i> .....	39
5.2.2 Kemampuan Motorik Kasar .....	39
5.3 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia <i>Preschool</i> (4-5 tahun) di TK <i>The Naff School</i> Kota Kediri .....	40
5.4 Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia <i>Preschool</i> (4-5 tahun) di TK <i>The Naff School</i> Kota Kediri.....	41
<b>BAB VI PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
6.1 Durasi Anak dalam Bermain <i>Gadget</i> .....	43
6.2 Kemampuan Motorik Kasar .....	46
6.3 Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Motorik Kasar .....	49
6.4 Implikasi Keperawatan .....	51

6.5 Keterbatasan Penelitian .....	51
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
7.1 Kesimpulan .....	52
7.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4- 5 Tahun .....	14
Tabel 4.1 Definisi Operasional .....	30
Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin .....	38
Tabel 5.1.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden .....	38
Tabel 5.2.1 Distribusi Durasi Bermain Gadget di TK The Naff School Kota Kediri .....	39
Tabel 5.2.2 Distribusi Data Kemampuan Motorik Kasar di TK The Naff School Kota Kediri .....	39
Tabel 5.3 Tabulasi silang antara Durasi Bermain Gadget dengan Kemampuan Motorik Kasar .....	40
Tabel 5.4 Hasil analisa Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Preschool (4-5 tahun) di TK The Naff School Kota Kediri .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan .....	56
Lampiran 2 Curriculum Vitae (CV) .....	57
Lampiran 3 Keterangan Laik Etik .....	60
Lampiran 4 Lembar Konsultasi .....	61
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian .....	66
Lampiran 6 Pernyataan Telah Melakukan <i>Informed Consent</i> .....	67
Lampiran 7 Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian .....	68
Lampiran 8 Pernyataan Persetujuan Untuk Berpartisipasi Dalam Penelitian .....	70
Lampiran 9 Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> Dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia <i>Preschool</i> (4-5 Tahun) di TK <i>The Naff School</i> Kota Kediri .....	71
Lampiran 10 Pengantar Kuesioner .....	72
Lampiran 10 Lembar Kuesioner dan Observasi penelitian .....	73
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	76
Lampiran 12 Tabulasi Hasil Penelitian .....	77
Lampiran 13 Jadwal Penelitian .....	84
Lampiran 14 Dokumentasi .....	85