

**HUBUNGAN *DURASI* BERMAIN *GADGET* DENGAN TINGKAT KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK BERUSIA 4-5 TAHUN DI TK AS SALAM
KOTA MALANG**

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan



Oleh :

SRI BREGINIA RELANOV SITEPU

NIM. 125070218113047

PROGAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2018



KATA PENGANTAR

Salama Sejahtera

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Hubungan durasi bermain gadget dengan tingkat kemampuan motorik halus pada anak usia preschool (4-5 tahun) di Tk As Salam Kota Malang”. Penelitian ini disusun sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Brawijaya.

Atas segala bimbingan dan bantuan yang diberikan dari berbagai pihak tersebut, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Dr Sri Andarini , M. Kes selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang.
2. Dr. Ahsan S.Kp., M.Kes selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
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 membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ns. M. Fathoni, S.Kep,. MNS sebagai pembimbing kedua yang telah membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Yang tercinta Bapak Sutrisno Sitepu, Mama Kartini Ginting, Abang Ayaki Karonakin H. Sitepu, adek Corazon Iyar Sitepu, dan keluarga besar Sitepu Dan Ginting yang selalu

mendoakan, memberikan segala dukungan, dan semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini.

7. Teman-teman seperjuangan PSIK FKUB tahun angkatan 2012 yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
8. Kepala Sekolah, segenap guru dan murid-murid di TK *As Salam* Kota Malang yang telah memberikan ijin dan membantu pelaksanaan penelitian kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK *The As Salam* Kota Malang.
9. Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, namun penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga penulisan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan penyusun. Amin.

Malang, 28 November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
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 Manfaat Peneliti.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Motorik Halus	7
2.1.1 Pengertian Motorik Halus.....	7
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak periode prasekolah	8
2.1.3 Tujuan dan Fungsi Motorik Halus	9
2.1.4 Kemampuan motorik anak periode Prasekolah.....	10
2.2 Konsep Kemampuan Motorik Halus Anak Periode Prasekolah	11
2.2.1 Pengertian kemampuan Motorik Halus Periode Prasekolah	11
2.3 Konsep Gadget	12

2.3.1	Definisi Gadget.....	12
2.3.2	Perkembangan <i>Gadget</i>	13
2.3.3	Dampak dari Pengaruh <i>Gadget</i> pada Perkembangan Anak.....	14
2.4	Konsep Pertumbuhan dan Perkebangan Anak.....	15
2.4.1	Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	16
2.5	Anak Usia Prasekolah	17
2.5.1	Pengertian Anak Usia Prasekolah	17
2.5.2	Prinsip Perkembangan Anak Usia Prasekolah.....	17
2.6	Konsep Bermain.....	19
2.6.1	Pengertian Bermain.....	19

BAB III : KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA

3.1	Kerangka Konsep.....	20
3.2	Hipotesis Penelitian.....	22

BAB IV : METODE PENELITIAN

4.1	Desain Penelitian	23
4.2	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	23
4.2.1	Populasi.....	23
4.2.2	Sampel	23
4.2.3	Teknik Sampling	24
4.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	24
4.4	Variabel Penelitian.....	25
4.5	Alat Pengumpulan Data.....	25
4.5.1	Instrumen Penelitian	25
4.6	Definisi Operasional	27
4.7	Prosedur Pengumpulan Data	29
4.8	Pengolahan dan Analisa Data	30
4.8.1	Pengolahan Data.....	30
4.8.2	Analisa Data	31
4.9	Etika Penelitian.....	33

4.9.1 <i>Respect for person</i> (menghormati manusia).....	33
4.9.2 <i>Beneficence</i> (berbuat baik)	34
4.9.3 <i>Non maleficence</i> (tidak merugikan).....	34
4.9.4 <i>Justice</i> (Keadilan)	34

BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA35

5.1 Data Umum Karakteristik Responden	35
5.1.1 Jenis Kelamin	35
5.1.2 Usia	36
5.2 Data Hasil Penelitian	37
5.2.1 Durasi Bermain <i>Gadget</i>	37
5.2.2 Kemampuan Motorik Halus	38
5.3 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> Dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia <i>Preschool</i> (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang	39
5.4 Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> Dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia <i>Preschool</i> (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang	40

BAB VI PEMBAHASAN42

6.1 Durasi Anak dalam Bermain <i>Gadget</i>	42
6.2 Kemampuan Motorik Halus	45
6.3 Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus	47
6.4 Implikasi Keperawatan	48
6.5 Keterbatasan Penelitian	49

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN50



7.1 Kesimpulan	50
7.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Definisi Operasional.....	23
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin	31
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden	32
Tabel 5.3 Distribusi Durasi Bermain <i>Gadget</i> di TK AS Salam Kota Malang	33
Tabel 5.4 Distribusi Data Kemampuan Motorik Halus di TK AS Salam Kota Malang	34
Tabel 5.5 Tabulasi silang antara Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus	35
Tabel 5.6 Hasil analisa Hubungan Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Preschool (4-5 tahun) di TK As Salam Kota Malang	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	54
Lampiran 2 Penjelasan Untuk Mengikuti Penelitian.....	55
Lampiran 3 <i>Informed Consent</i>	57
Lampiran 4 Kuisisioner Penelitian Tugas Akhir	59
Lampiran 5 Kisi-kisi Kuisisioner	64
Lampiran 6 Jadwal Penyusunan Tugas Akhir	65
Lampiran 7 Uji <i>Spearman Rank's</i> Penelitian.....	66
Lampiran 8 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	69
Lampiran 9 Hasil Tabulasi Penelitian.....	70
Lampiran 10 Surat Kelaikan Etik	78
Lampiran 11 Lembar Konsultasi	79
Lampiran 12 Surat Ijin Penelitian	81
Lampiran 13 Surat telah Melakukan Penelitian.....	82
Lampiran 14 Curriculum Vitae	83

ABSTRAK

Sitepu, Sri Breginia. 2017. **Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Tingkat Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 Tahun) Di TK AS Salam Kota Malang**. Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati S.Kep. M.Ng. (2) Ns. M. Fathoni, S.kep. MNS.

Masalah yang sering muncul pada anak usia preschool (4-5 tahun) adalah gangguan keterlambatan pada motorik halus. Salah satu faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah durasi bermain *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *durasi* bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus anak usia *preschool* (4-5 tahun). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *cross sectional* yang dilakukan dengan mengobservasi kemampuan motorik halus anak dengan panduan lembar observasi. Responden adalah sebanyak 60 anak di TK AS Salam Kota Malang di pilih dengan teknik *total sampling*. Hasil uji statistik *spearman correlation rank* mempunyai p-value $0,000 < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain gadget dengan kemampuan motorik halus. Nilai koefisien korelasi *spearman* yaitu sebesar $-0,637$. Nilai tersebut menunjukkan ada hubungan yang kuat antara *durasi* bermain *gadget* dengan kemampuan motorik halus dapat dilihat dari hasil yang bernilai negative menunjukkan adanya hubungan yang terbalik artinya semakin tinggi durasi bermain gadget maka kemampuan motorik halus semakin menurun. disarankan bagi orang tua anak harus meningkatkan kewaspadaan agar selalu mendampingi dan membatasi *durasi* penggunaan *gadget*.

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

ABSTRACT

Sitepu, Sri Breginia. 2017. **Relationship between Duration of Playing Gadget and Fine Motor Skills in Preschool-Aged Children (4-5 years old) in As Salaam Kindergarten of Malang City.** Final Project, Study Program of Nursing, Faculty of Medicine, Brawijaya University. Advisors: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati S.Kep. M.Ng. (2) Ns. M. Fathoni, S.kep. MNS.

The problem that often arises in preschool-aged children (4-5 years old) is the delay of fine motor development. One of the factors influencing fine motor development is the duration of playing gadget. This study was aimed to analyze the relationship between the duration of playing gadget and the level of fine motor skills in preschool-aged children (4-5 years old). This study used a cross-sectional design which was carried out by observing the children's fine motor skills using a guide of observation sheets. The total number of respondents was 60 children from *As Salaam* Kindergarten of Malang City who were selected using a total sampling technique. The statistical test results of Spearman Correlation Rank showed that the p-value was $0.000 < 0.05$, indicating that there was a significant relationship between the duration of playing gadget and the children's fine motor skills. Moreover, the correlation coefficient value of Spearman was -0.637 , indicating that there was a strong relationship between the duration of playing gadget and the children's fine motor skills. It can be seen from the negative-valued result indicating an inverse relationship. That is, the longer duration of playing gadget will decrease children's fine motor skills. It is suggested that all parents increase alertness and awareness to always accompany their children and limit the duration of playing gadget.

Keywords: *Preschool*, fine motor, duration of playing gadget

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa anak pra sekolah merupakan periode emas (*golden age*) dalam kehidupan sehingga menjadi masa yang sangat penting dan butuh perhatian dan kasih sayang terhadap orang tuanya, karena pada masa ini anak memiliki kebebasan untuk berekspresi tanpa adanya suatu aturan yang menghalangi dan membatasinya. Anak usia pra sekolah khususnya pada anak usia 4-5 tahun di mana masa ini anak telah mencapai kematangan dalam berbagai macam fungsi motorik dan diikuti dengan perkembangan intelektual dan sosioemosional (Sillalahi, 2005).

Perkembangan otak anak usia prasekolah harus banyak diberikan stimulus. Stimulus dapat dilakukan dengan memberikan permainan atau bermain, dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak masuk dalam usia bermain maka anak akan membutuhkan permainan yang memberikan kesenangan pada dirinya. Tidak heran jika dalam masa anak-anak identik dengan bermain sebab pada masa itu perkembangan anak mulai diasah dengan kebutuhannya. Hal tersebut dapat didukung oleh 50% kemampuan belajar manusia ditentukan pada empat tahun pertama dan membentuk 30% yang lain sebelum mencapai usia 8 tahun serta akan mencapai 100% pada usia setelah 8 tahun (Iswidharmanjaya, 2008)

Orangtua pada saat ini lebih memilih memberikan permainan jenis gadget pada anaknya lebih tepatnya tablet karena bagi mereka dari segi harga tablet lebih ekonomis dan praktis dibawa kemana-mana. Berbeda dengan orangtua

zaman dulu lebih memilih memberikan permainan tradisional ada anaknya karena menurut mereka akan mengenal lingkungan sekitar dan bersosialisasi (Widiawati dkk, 2014).

Sekarang ini banyak anak yang sudah mengenal alat elektronik canggih untuk bermain, salah satunya yaitu menggunakan gadget sebagai alat untuk bermain game, searching atau untuk belajar membaca, menulis dan menggambar. *Gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil yang berbagai banyak macam fitur dan memiliki tujuan dan fungsi khusus (Osland, 2013). Penggunaan *gadget* tidak hanya pada remaja dan orang dewasa saja tetapi anak-anak usia dini pun sudah banyak yang mengenal *gadget*. Pada anak usia 4-5 tahun yang sudah mengenal *gadget* akan menunjukkan suatu kemampuan yang dimiliki anak seperti cara menggunakan dan cara mengoperasikan *gadget*, ada beberapa macam *gadget* yang sering digunakan oleh anak-anak seperti *smartphone*, *laptop*, dan *tablet PC*. Setiap anak mempunyai *durasi* bermain yang berbeda-beda dalam menggunakan *gadget*.

Ideal bermain gadget pada anak setiap harinya adalah tidak lebih dari 2 jam perhari (Zomorodi, 2013). Pada anak usia prasekolah atau usia 4-5 tahun dalam penggunaan gadget harus dibatasi yaitu setiap Sabtu minggu atau ketika waktu luang saja karena jika penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan pada gadget tersebut (Widiawati dkk, 2014). Dalam sebuah jurnal dijelaskan diluar negeri telah ada seorang anak usia 14 bulan yang sangat tergantung dengan gadget sehingga anak setiap saat selalu memegang gadget milik orangtuanya hingga menghabiskan pulsa sebanyak \$2.500 dalam rentang 10 menit untuk mendownload mainan yang dia pikir gratis selain itu anak menjadi malas melakukan aktivitas (Dean, 2013). Menurut Helen

(2012) bermain gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi otak anak sehingga anak tersebut dapat meniru pesan negatif dari gadget tersebut seperti pembunuhan dan perampokan.

Durasi bermain gadget yang berlebihan atau tidak dibatasi dapat memiliki dampak positif dan negatif pada anak. Dampak negatif bermain gadget salah satunya dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus, karena dengan bermain gadget akan terjadi penurunan pada aspek motorik halusnya seperti tidak dapatnya anak mengamati sesuatu benda dengan baik, tidak dapat melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang biasa dilakukn oleh otot-otot kecil, tidak dapat mengkoordinasikan dengan cermat seperti mengamati sesuatu, menjepit, menulis, menggambar dan lainnya (Soejatmiko, 2009)

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang memngunakn otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Harlimsyah & F.P, 2008). Menurut Nursalam (2005), perkembangan motorik adalah kemampuan untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh-tubuh tertentu dan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi secara cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.

Hasil penelitianDwi pada tahun 2016tentang hubungan durasi bermain gadget terhadap kemampuan motorik Kasar anak usia preschool (4-5 tahun) diDi TK *The Naff School* Kota Kediri menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara *durasi* bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar dapat dilihat dari durasi yang berlebih pada pemakaian *gadget* dirumah dan kurangnya anak

bergerak. Dengan itu menunjukkan adanya hubungan yang terbalik artinya semakin tinggi durasi bermain gadget maka kemampuan motorik kasar semakin menurun.

Studi pendahuluan pada bulan Mei 2017 di TK AS Salam Kota Malang, jumlah anak TK A 4-5 tahun sekitar 60 anak. Setelah peneliti melakukan wawancara langsung ke orang tuanya sebanyak 15 wali murid di TK AS Salam Kota Malang, Rata rata anak TK A 4-5 tahun menggunakan *gadget* pada saat dirumah, durasi pemakaian *gadget* pun sangat berbeda-beda, ada yang pada hari libur 1 hari full penuh, ada yang 1 hari di batasi 2 jam, dan ada juga yang setiap hari sesuka anaknya menggunakan *gadget*. Biasanya *gadget* yang digunakan anaknya seperti *Tablet PC*, *Smartphone*, dan *Laptop*. Dari hasil studi pendahuluan tersebut terkait dengan durasi penggunaan gadget pada anak di TK AS Salam, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan durasi bermain gadget terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, bagaimana hubungan durasi bermain gadget terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi durasi bermain *gadget* anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.
2. Untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan Motorik Halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.
3. Untuk menganalisa bagaimana hubungan durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana hubungan durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang.

Disamping itu, penelitian ini dapat dijadikan bahan bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi orangtua siswa, agar dapat memperhatikan perkembangan anak-anaknya ketika usia prasekolah. Terutama pada durasi bermain *gadget* yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan motorik halus anak.

2. Bagi intansi pelayanan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi serta saran bagi pemberi pelayanan kesehatan, terutama pada perawat supaya lebih memperhatikan lagi bagaimana tingkat kemampuan motorik halus anak usia prasekolah dan bagaimana cara menstimulus yang benar, sehingga otak anak dapat berkembang lebih baik.

3. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran dan juga acuan oleh guru TK AS Salam kota Malang dalam pengajaran anak usia prasekolah terhadap tingkat kemampuan motorik halus. Sehingga kemampuan motorik halus anak usia prasekolah mendapat perhatian yang lebih yang dapat menunjang kemampuan motorik halus menjadi optimal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Motorik Halus

2.1.1 Pengertian Motorik Halus

Kemampuan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978 dalam Yusuf, 2008). Perkembangan motorik merupakan cara tubuh untuk meningkatkan kemampuan sehingga performanya menjadi lebih kompleks. Perubahan ini terjadi terus-menerus sepanjang siklus kehidupan. Perkembangan motorik mencakup dua klasifikasi yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. (Meggitt, 2002) mengungkapkan istilah perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik, di mana perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri sendiri.

Kemampuan motorik atau kinestetik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar yaitu kemampuan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar pada sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu. (Endah, 2008).

2.1.2 Faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak periode prasekolah

Hurlock (1978) dalam Yusuf (2008) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi laju perkembangan motorik yaitu faktor keturunan, kehamilan dan kelahiran, kondisi anak dan motivasi

1. Faktor keturunan

Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang besar terhadap laju perkembangan motorik. Anak yang memiliki IQ lebih tinggi menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat daripada anak yang memiliki IQ normal atau dibawah normal.

2. Kehamilan atau kelahiran

Kondisi status gizi ibu dan lingkungan yang baik saat ibu hamil mendorong perkembangan janin yang baik sehingga perkembangan motorik anak juga akan baik. Kelahiran yang sukar terlebih lagi kelahiran yang mengakibatkan trauma kepala akibat jalan lahir pada umumnya menghambat perkembangan motorik. Anak dengan riwayat lahir prematur juga memiliki perkembangan motorik yang lebih lambat daripada anak yang lahir normal.

3. Kondisi anak

Status gizi yang baik pada dasarnya akan mempercepat perkembangan motorik anak. Keadaan cacat fisik yang terdapat pada anak misalnya buta akan memperlambat perkembangan motorik.

4. Motivasi

Adanya rangsangan atau stimulasi ,dorongan, dan kesempatan anak periode prasekolah untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik. Perlindungan dari orang tua yang berlebihan akan menghambat berkembangnya kemampuan motorik.

2.1.3 Tujuan dan Fungsi Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus anak 4-5 tahun adalah:

1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.

2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jamari: seperti persiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.
3. Mampu mengkoordinasi indra mata dan tangan.
4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia TK (4-5 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis. (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002).

Perkembangan kemampuan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. (Hurlock 1978 dalam Yusuf 2004) menyatakan ada beberapa alasan penting tentang fungsi perkembangan motorik bagi perkembangan anak yaitu :

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Misalnya anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan memainkan alat-alat permainan
2. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya (helplessness) pada bulan-bulan peryama dalam kehidupannya ke kondisi yang bebas atau tidak bergantung (independence) Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan dapat menunjang perkembangan rasa percaya diri (self confidence)
3. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Anak periode prasekolah atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar ,anak sudah dapat dilatih menulis ,menggambar ,melukis dan baris-berbaris.

4. Melalui perkembangan motorik yang normal anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan dikucilkan.
5. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self concept atau kepribadian anak.

2.1.4 Kemampuan motorik anak periode Prasekolah

1. Mampu berlari, melompat, memanjat dan keseimbangan menguatkan kemampuan motorik kasar yang telah berkembang dengan baik.
2. Peningkatan kemampuan kontrol atau jari tangan mengambil benda-benda yang kecil, menggunting mengikuti garis, memegang pensil dengan bantuan orang dewasa, merangkai manik-manik kecil.
3. membangun yang membutuhkan keahlian, biasanya menyukai konstruksi-konstruksi bahan dan juga aktivitas besar dengan unti dan bahan konstruksi yang besar.
4. Menunjukkan minat yang besar dalam permainan bola dengan peraturan yang sederhana.

Berikut adalah tabel kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun menurut Departemen Kesehatan RI (2005) yaitu :

Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
<ul style="list-style-type: none"> • Melompat satu kaki • Berdiri dengan satu kaki selama 6 detik • Menggambar tanda silang • Menggambar lingkaran • Menggambar orang dengan 3 bagian tubuh • Mampu mengancing baju • Menggosok gigi tanpa dibantu 	<ul style="list-style-type: none"> • Berjalan lurus • Berdiri dengan satu kaki selama 11 detik • Menggambar dengan 6 bagian • Menggambar orang lengkap • Menggambar segi empat • Menangkap bola kecil dengan kedua tangan • Berpakaian sendiri tanpa dibantu

2.2 Konsep Kemampuan Motorik Halus Anak Periode Prasekolah

2.2.1 Pengertian kemampuan Motorik Halus Periode Prasekolah

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Harlimsyah & F.P, 2008). Menurut Nursalam dkk (2005), perkembangan motorik halus adalah kemampuan untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh-tubuh tertentu dan otot-otot yang memerlukan koordinasi secara cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga sementara itu menurut Widodo (2003) dalam Nursalam (2003), perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan.

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus sangat berkembang hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri (Potter & Parry, 2001).

2.3 Konsep Gadget

2.3.1 Definisi Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggis, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget*

selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dalam berkomunikasi.

2.3.2 Perkembangan *Gadget*

Di zaman modern sekarang pada saat ini perkembangan teknologi terus semakin canggih dan berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi dan berkembang. Teknologi diciptakan untuk memberikan nilai yang positif. Namun sedemikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal yang negatif.

Untuk saat ini banyak orang yang menggunakan *Tablet PC* dan *Smartphone* karena ukurannya yang kecil dan mudah dibawa ke mana-mana sehingga banyak orang yang menganggapnya lebih praktis. Jenis *gadget* seperti *Laptop*, *TabletPC* dan *Smartphone*. Sekarang ini tidak hanya kalangan atas yang menggunakan *gadget*, tetapi kalangan menengah juga dapat memiliki sebuah *tablet PC* dan *gadget* karena bersaingnya dipasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tak heran juga jika kalangan anak-anak menyukai permainan yang ada di dalam aplikasi *gadget* tersebut.

2.3.3 Dampak dari Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Anak

Dampak pengaruh *gadget* pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak tersebut yang dapat diberikan dari segi pendidikan Indonesia terbagi 2 yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak Positif

a. Menambah pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk belajar. Misalnya belajar membaca, menulis dan menggambar.

b. Memperluas jaringan persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat.

c. Mempermudah komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain di seluruh penjuru dunia.

2. Dampak Negatif

a. Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan di depan salah satu murid bermain *gadget* dibelakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Dengan kecanggihan yang diberikan oleh. Maka anak-anak dapat dengan mudah mendownload video-video yang bukan tontonannya.

2.4 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Setiap individu pasti mengalami tahapan perkembangan dan pertumbuhan, yaitu sejak masa embrio sampai akhir hidupnya setiap individu akan mengalami perubahan dan peningkatan baik secara ukuran maupun secara perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sangat bervariasi antaran anak yang satu dengan yang lain tergantung pada beberapa hal yang mempengaruhinya. Oleh karena itu seorang perawat harus sangat memahami prinsip dasar setiap fase tumbuh kembang yang sedang dilalui oleh anak-anak untuk menentukan asuhan keperawatan yang tepat diberikan kepada anak tersebut (Supartini, 2004).

Pertumbuhan adalah suatu hal dimana bertambah besarnya ukuran tubuh akibat pembesaran sel-sel dalam tubuh yang bersifat kuantitatif atau dapat diukur. Sedangkan perkembangan itu sendiri merupakan bertambah sempurnanya semua fungsi-fungsi yang ada dalam tubuh (DepkesRI, 2006).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep perkembangan adalah masa-masa di mana yang dialami oleh setiap makhluk hidup dan pola pikir yang bersifat kuantitatif menuju perkembangan emosi, intelektual serta tingkah laku dari hasil interaksi dengan lingkungan.

2.4.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Setiap manusia atau makhluk hidup pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan itu sendiri merupakan adanya suatu penambahan dalam ukuran dan jumlah, sedangkan perkembangan itu sendiri merupakan suatu proses yang terjadi secara bertahap yaitu dari proses rendah ke proses yang tinggi

secara kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran tepatnya penambahan jumlah dan ukuran sel yang ditunjukkan dengan peningkatan ukuran dan berat bagian tubuh (Supartini, 2004).

Pertubuhan merupakan suatu hal dimana terjadi peningkatan jumlah dan ukuran yang dapat ditunjukkan dengan peningkatan ukuran dan berat seluruh bagian tubuh sedangkan perkembangan merupakan suatu hal yang menitikberatkan pada tahapan perkembangan dari tingkat yang paling rendah ke yang paling tinggi serta kompleks dengan proses maturasi dan pembelajaran. Jadi jika tubuh seseorang semakin besar dan tinggi, maka secara tidak langsung kemampuannya juga semakin matang (Whaley dan Wong dalam Supartini, 2000).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan merupakan adanya penambahan ukuran dan jumlah seperti centimeter meter pada tinggi badan gram kilogram pada berat badan sedangkan perkembangan merupakan tahapan perkembangan seseorang dari rendah ke tinggi melalui suatu proses yang kompleks.

2.5 Anak Usia Prasekolah

2.5.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah

Masa prasekolah merupakan suatu masa dimana awal dalam membentuk pembelajaran bagi anak. Pembelajaran yang dimaksudkan merupakan pembelajaran dalam perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan yang diciptakan oleh anak ketika berada dalam lingkungan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya anak tersebut (Moeslichatoen, 2004).

Anak usia dini atau anak usia prasekolah merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam tahapan ini dapat disebut masa *golden age* atau usia emas sehingga anak memiliki kemampuan yang sangat

pesat dimana dapat menyerap informasi dengan tepat dan cepat. Dapat disebut usia prasekolah ketika anak dalam usia 2-6 tahun (Hurlock, 2008).

2.5.2 Prinsip Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia prasekolah yaitu (Kemenag RI, 2015):

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, sosial, bahasa, emosi, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha mengembangkan pemahaman tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan anak mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktekan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setinggi lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.

2.6 Konsep Bermain

2.6.1 Pengertian Bermain

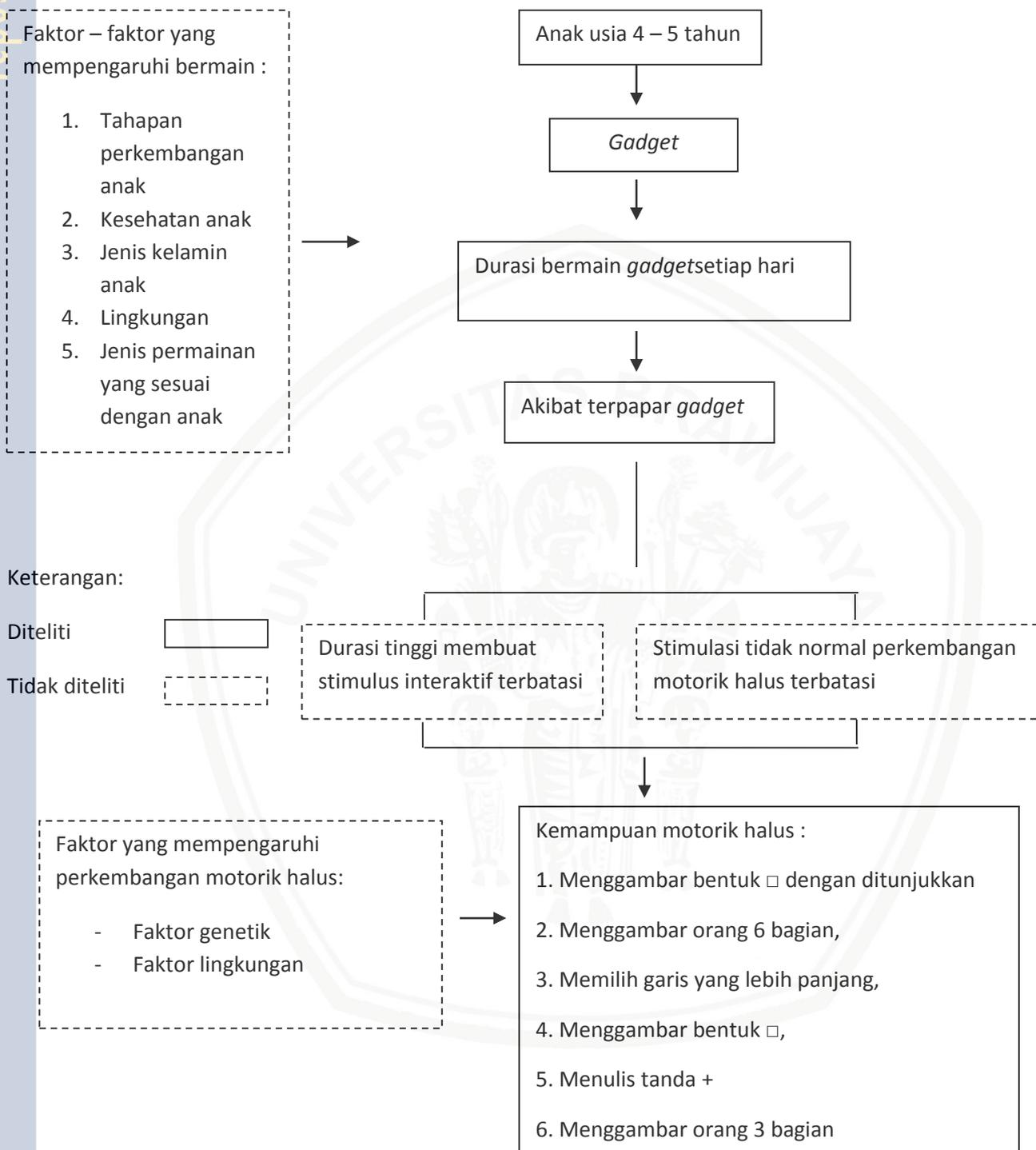
Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan/kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan

fisik, intelektual, emosional dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dan menganal waktu, jarak, serta suara (Wng dalam Supartini, 2004)

Bermain adalah sarana mendidik atau pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Bermain dapat dikatakan suatu aktivitas yang dapat mengekspresikan ketrampilan, menggunakan ekspresi terhadap pemikiran, persiapan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Kozier, 2004)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak karena bermain merupakan media yang baik untuk belajar, dengan bermain anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dan menganal waktu, jarak, serta suara. Permainan digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan anak seperti ketrampilan, baik dalam hal jasmani maupun rohani.

BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA



Gambar 3.1 Kerangka konsep

Dari kerangka konsep diatas dijabarkan sebagai berikut:

Berdasarkan kerangka konsep diatas dapat dijelaskan bahwa anak usia *preschool* 4-5 tahun sangat erat kaitannya dengan bermain namun semata-mata ketika anak bermain banyak dipengaruhi oleh faktor diantaranya adalah tahapan perkembangan anak, kesehatan anak, jenis kelamin anak. Jenis permainan yang sesuai dengan anak. Seperti halnya pada saat ini anak banyak memainkan berbagai jenis permainan baik yang secara konvensional (nyata) atau dengan menggunakan *gadget*, *gadget* itu sendiri dapat berupa laptop, komputer, tablet atau *smartphone*. Seiring bertambahnya kemajuan teknologi anak-anak usia *preschool* sudah menggunakan *gadget* sebagai media bermainnya.

Mereka bermain dengan menggunakan *gadget* dengan durasi yang bervariasi setiap anak berbeda. Durasi bermain *gadget* anak di TK AS Salam kota Malang sangat bervariasi oleh karena itu membuat mereka setiap harinya terpapar oleh *gadget* tersebut. Dengan bermain *gadget* akan membuat stimulus interaktif terbatas serta optimalisasi perkembangan motorik halus terbatas.

Bermain *gadget* yang berlebihan tanpa ada batasan waktu serta terlalu sering pada anak dapat dampak pada komponen motorik halus mereka yaitu, Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, Menggambar orang 6 bagian, Memilih garis yang lebih panjang, Menggambar bentuk □, Menulis tanda + , Menggambar orang 3 bagian.

Perkembangan motorik halus juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu genetik dan lingkungan.

1.2 Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus anak usia *preschool* (4-5 tahun) yaitu penggunaan *gadget* dengan durasi yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan motorik halus.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*, yaitu suatu penelitian yang dapat digunakan untuk mempelajari korelasi durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian durasi bermain *gadget* menggunakan satu kelompok anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK AS Salam kota Malang yang menggunakan *gadget* sebagai media bermain sehari-hari.

4.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas TK A usia 4 sampai 5 tahun yang memiliki pengalaman menggunakan *gadget*ada saat dirumah. Jumlah populasinya sebanyak 60 anak (4 kelas) untuk tahun ajaran 2017/2018 di TK AS Salam kota Malang.

4.2.2 Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak *preschool* yang menggunakan *gadget* sebagai media bermain pada TK AS Salam kota Malang dengan usia rata-rata (4-5 tahun) dengan jumlah sebanyak 60 anak.

4.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total sampling*. *Total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Untuk anak kelas TK A usia 4-5 tahun digunakan sebagai penelitian sebanyak 60 anak.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 28 Oktober Tahun 2017 di TK AS Salam kota Malang yang berada di Jalan bendungan Riam Kanan 13 Malang pada anak *preschool* (4-5 tahun).

4.4 Variabel Penelitian

1. Variabel *Independent*

Dalam penelitian ini sebagai variable *independen* adalah *Durasi Bermain Gadget*. *Durasi bermain gadget* merupakan sebab timbulnya atau berubahnya variable *dependent*.

2. Variabel *Dependent*

Dalam penelitian ini sebagai variable *dependent* adalah Kemampuan Motorik Halus anak *preschool* (4-5 tahun), variable tersebut dipengaruhi atau yang menjadi akibat variable bebas.

4.5 Alat Pengumpulan Data

4.5.1 Instrumen Penelitian

A. Data Karakteristik Responden

- Kode (inisial)
- Usia
- Jenis kelamin
- Nama Orang tua

B. Kuesioner *Durasi Bermain Gadget*

- Pertanyaan terkait lama waktu yang digunakan anak selama bermain gadget.
- Cara pengisian kuesioner peneliti dapat menulis jawaban dari responden sesuai dengan kondisi dan kebiasaan sebenarnya.

C. Lembar Observasi Modifikasi Kemampuan Motorik Halus (DDST *modified*)

- DDST (*Denver II Screening Test modified*) adalah cara penilaian Perkembangan Motorik Halus yang berfokus pada, Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, Menggambar orang 6 bagian, Memilih garis yang lebih panjang, Menggambar bentuk □, Menulis tanda +, Menggambar orang 3 bagian.
- Cara observasi motorik halus dengan memberikan tanda check list (√) di dalam kolom yang telah disediakan peneliti, sebelum observasi dilakukan peneliti memperagakan gerakan motorik halus terlebih dahulu sesuai di lembar observasi, kemudian jika peneliti selesai memperagakan maka anak secara bergantian memperagakan gerakan yang sudah diperagakan oleh peneliti, dan peneliti dapat memberikan nilai sesuai di lembar observasi.

4.6 Definisi Operasional

Tabel 4.1. Definisi Operasional

Variabel Sub Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen: Durasi bermain/menggunakan <i>gadget</i>	Waktu atau lamanya yang digunakan anak selama bermain <i>gadget</i> . Jenis <i>gadget</i> yang digunakan seperti <i>Smartphone</i> , <i>Laptop</i> dan <i>Tablet PC</i>	<i>Kuesioner</i>	- Rendah Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> < 1 jam. - Sedang Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> 1-2 jam. - Tinggi Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> > 2 jam.	<i>Ordinal</i>
Variabel dependen: Tingkat Kemampuan motorik Halus	Kegiatan anak dalam 1. Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, 2. Menggambar orang 6 bagian,	Lembar Modifikasi DDST (<i>Denver II Screening Test modified</i>). DDST yang	Bobot : 1= jika bisa melakukan kemampuan motorik halus yang harus dikuasai secara mandiri sesuai tahap	<i>Ordinal</i>

	<p>3. Memilih garis yang lebih panjang,</p> <p>4. Menggambar bentuk □,</p> <p>5. Menulis tanda +</p> <p>6. Menggambar orang 3 bagian</p>	<p>berfokus pada motorik Halus.</p>	<p>tumbuh kembang pada usianya</p> <p>2 = jika bisa melakukan kemampuan motorik halus yang melebihi kemampuan pada tahap tumbuh kembang usianya</p> <p>Skor :</p> <p>1= bisa dengan banyak bantuan</p> <p>2= bisa dengan sedikit bantuan</p> <p>3= bisa tanpa bantuan sama sekali</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>n= bobot x skor</p> </div> <p>Ket :</p> <p>n = Skor yang didapat sesuai tingkat usia</p> <p>Interpretasi :</p> <p>Baik = 76 -100%</p> <p>Cukup = 56 – 75%</p> <p>Kurang = <56</p>	
--	--	-------------------------------------	---	--

4.7 Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Setelah mendapat izin dari program S1 Keperawatan Universitas Brawijaya terkait judul tugas akhir maka peneliti melakukan survey terkait dengan tempat yang akan dilakukan penelitian. Kemudian peneliti menetapkan pilihan untuk melakukan penelitian di TK AS Salam Kota Malang.
2. Setelah mendapatkan surat penelitian dari program Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran kemudian melakuakn izin ke pihak TK AS Salam Kota Malang.
3. Peneliti kemudian di izinkan untuk melakukan studi pendahuluan di TK AS Salam Kota Malang dengan cara melakukan wawancara atau interview terhadap siswa dan orang tua siswa TK AS Salam Kota Malang.
4. Tahapan selanjutnya membuat proposal penelitian terkait dengan hubungan durasi gadget terhadap tingkat kemampuan motorik halus anak usia preschool (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang.
5. Proposal penelitian yang telah dibuat oleh peneliti selanjutnya dilakukan pengujian.
6. Peneliti melakukan ethical clearance kepada komisi etik di Universitas
7. Setelah proposal dinyatakan lulus pengujian etik maka peneliti dapat melakukan penelitian.
8. Pengajuan izin ke TK AS Salam Kota Malang untuk melakukan penelitian, kemudian setelah di izinkan peneliti mendatangi responden menjelaskan maksud kedatangan kepada subyek penelitian
9. Responden menandatangani lembar informed consent dan kemudian melakukan observasi kepada responden dean responden menjawab pertanyaan yang telah dilakukan oleh peneliti serta mengucapkan terimakasih setelah selesai.
10. Data yang di dapatkan oleh peneliti tersebut kemudian di olah dan selanjutnya peneliti dapat mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh tersebut.

4.8 Pengolahan dan Analisa Data

4.8.1 Pengolahan Data

Setelah data didapatkan, proses selanjutnya adalah mengolah data yang ada agar dapat digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Proses pengolahan data dibagi menjadi 5 tahap yaitu *editing*, *coding*, *tabulating*.

4.8.1.1 *Editing*

Pada proses ini peneliti mengecek kembali kesesuaian antara jumlah instrumen yang sudah terkumpul dengan jumlah responden yang ditetapkan, mengecek hasil interview antara responden dan orang tua.

4.8.1.2 *Coding*

Setelah melalui tahap *editing*, proses selanjutnya adalah pemberian kode pada variabel dan data yang ada di lembar observasi untuk mempermudah dalam tabulasi data dan analisa selanjutnya.

4.8.1.3 *Scoring*

Proses *scoring* dilakukan untuk memberikan *score* terlebih dahulu pada setiap pertanyaan yang ada di kuesioner agar nantinya dapat memberikan gambaran informasi yang dibutuhkan terkait penelitian. Pada kuesioner bagian kedua yang mengidentifikasi tentang kemampuan motorik halus pengukuran dilakukan berdasarkan Hasil Observasi, antara lain:

Baik = 76 -100%

Cukup = 56 – 75%

Kurang = <56

4.8.1.4 *Tabulating*

Pengumpulan data dalam bentuk tabel, mencacah responden untuk dikelompokkan menurut identifikasi durasi bermain gadget terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

4.8.2 Analisa Data

Setelah melalui proses pengolahan, data penelitian selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau informasi terkait penelitian yang dilakukan. Analisa data ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian. Selain itu, analisa data juga dapat membuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Analisa data penelitian ini menggunakan program komputer melalui tahap univariat dan bivariat.

4.8.2.1 Analisa Univariat

Analisa *univariat* dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dari data karakteristik responden dan variabel penelitian. Data karakteristik yang diteliti oleh peneliti antara lain *durasi* bermain *gadget*. Selain itu, peneliti juga melihat hasil *observasi* terkait kemampuan motorik halus.

4.8.2.2 Analisa Bivariat

Analisa *bivariat* ini bertujuan untuk menguji hipotesa dengan menggunakan hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen.

Untuk menguji hipotesis penelitian dalam penelitian ini diuji dengan uji statistik nonparametric, yakni korelasi "*Rank Spearman*" untuk melihat hubungan antara variabel durasi bermain gadget dan kemampuan motorik halus anak 4-5 tahun, uji korelasi "*Rank Spearman*" digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dimana kedua variabel berbentuk peringkat (rank) atau kedua variabel berskala ordinal (Uyanto, 2009). Dengan rumus :

$$rs = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

rs = Nilai Koefisien Rank Spearman

di = Disparitas (x1 – x2)

n = Banyaknya pengamatan

Makna nilai korelasi Spearman :

Nilai	Makna
0,00 – 0,19	Sangat rendah / sangat lemah
0,20 – 0,39	Rendah / lemah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi / kuat
0,80 – 1,00	Sangat tinggi / kuat

hasil uji korelasi *Rank Spearman* juga menghasilkan nilai probabilitas atau *p-value*.

Jika *p-value* lebih kecil dari nilai α (0,05) maka ditolak H_0 dimana :

- H_0 : Tidak terdapat hubungan nyata signifikan antara durasi bermain gadget dengan tingkat kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

4.9 Etika Penelitian

4.9.1 *Respect for person*(menghormati manusia)

Prinsip ini bertujuan untuk menghormati harkat dan martabat manusia dimana peneliti menjelaskan kepada responden tujuan dan maksud penelitian dan dalam penelitian ini subjek atau responden memutuskan kesediannya menjadi responden dalam penelitian tanpa ada paksaan dari siapapun, responden berhak memundurkan diri jika tidak berminat jadi responden, jika berminat responden diwajibkan mengisi lembar persetujuan.

4.9.2 *Beneficence* (berbuat baik)

Penelitian ini tidak mencelakakan responden karena menggunakan kuesioner terkait durasi bermain gadget dan lembar observasi terkait kemampuan motorik kasar anak, untuk penilaian kemampuan motorik kasar ini peneliti memperagakan terlebih dahulu kemudian responden mengikuti pergerakan yang sesuai di lembar observasi, jika responden tidak bisa maka peneliti akan mendampingi dan membantu untuk melakukan pergerakan tersebut dengan baik.

4.9.3 *Non maleficence* (tidak merugikan)

Penelitian ini menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Untuk menilai kemampuan motorik kasar responden akan melakukan pergerakan sesuai di lembar observasi, jika responden tidak dapat melakukan maka peneliti akan membantu untuk melakukan pergerakan sesuai di lembar observasi.

4.9.4 *Justice (Keadilan)*

Memberikan perlakuan yang adil untuk semua responden dan tidak adanya diskriminasi bagi mereka yang menjadi responden maupun yang menolak.



BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan analisa data mengenai hubungan durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus pada anak usia *preschool* (4-5 tahun). Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2017 di TK AS Salam Kota Malang dengan jumlah responden sebanyak 60 anak.

5.1 Data Umum Karakteristik Responden

5.1.1 Jenis Kelamin

Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

JenisKelamin	Frekuensi	Persentase
Laki – laki	29	48.33%
Perempuan	31	51.66%
Total	60	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas karakteristik responden menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan 29 responden (48,33%) berjenis kelamin laki-laki dan 31 responden (51,66%) berjenis kelamin perempuan.

5.1.2 Usia

Tabel 5.1.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
4 Tahun	14	23.3%
4,5 Tahun	18	30.0%
4,7 Tahun	5	8.3%
5 Tahun	20	33.3%
5,3Tahun	1	1.7%
5,6Tahun	2	3.3%
Jumlah	60	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 60 responden didapatkan sampel terbanyak adalah pada usia 5 tahun, yaitu sebanyak 20 responden (33,3%) dan sampel yang paling sedikit adalah responden pada usia 5,3 tahun sebanyak 1 responden (1.7%)

5.2 Data Hasil Penelitian

5.2.1 Durasi Bermain *Gadget*

Tabel 5.2.1 Distribusi Durasi Bermain *Gadget* di TK AS Salam Kota Malang

Durasi Bermain <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah (< 1 Jam)	10	16,7%
Sedang (1-2 Jam)	13	21.7%
Tinggi (>2 Jam)	37	61.7%
Total	60	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa anak usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang sejumlah 60 responden yang memiliki durasi bermain *gadget*<1 jam perhari sebanyak 10 responden (16,7%) yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam perhari sebanyak 13 responden (21.7%) dan yang memiliki durasi bermain *gadget*>2 jam sebanyak 37 responden (61.7%).

5.2.2 Kemampuan Motorik Halus

Tabel 5.2.2 Distribusi Data Kemampuan Motorik Halus di TK AS Salam Kota Malang

Kemampuan Motorik Halus	Frekuensi	Persentase
Kurang	3	5.0%
Cukup	43	71.7%
Baik	14	23.3%
Total	60	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa anak usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang yang memiliki kemampuan motorik Halus kurang sebanyak 3 responden (5.0%) yang memiliki kemampuan motorik Halus cukup sebanyak 43 responden (71.7%), dan yang memiliki kemampuan motorik Halus baik sebanyak 14 responden (23.3%).

5.3 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan tingkat Kemampuan Motorik halus Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang

Bentuk tabulasi silang yang dapat menggambarkan penyebaran data secara lebih rinci antara hubungan durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang dapat dilihat pada tabel 5.3

Tabel 5.3 Tabulasi silang antara Durasi Bermain Gadget dengantingkat Kemampuan Motorik Halus

Durasi Bermain Gadget			Motorik halus			Total
			Kurang	Cukup	Baik	
Durasi	Rendah	Count	0	5	5	10
		Expected count	5	7.2	2.3	10.0
		% of Total	0%	8.3%	8.3%	16.7%
	Sedang	Count	0	4	9	13
		Expected count	7	9.3	3.0	13.0
		% of Total	0%	6.7%	15.0%	21.7%
	Tinggi	Count	3	34	0	37
		Expected count	1.9	26.5	8.6	37.0
		% of Total	5.0%	56.7%	0%	61.7%
Total	Count	3	43	14	60	
	Expected count	3.0	43.0	14.0	60.0	
	% of Total	5.0%	71.7%	23.3%	100.0%	

Pada tabel 5.3 didapatkan responden yang memiliki kemampuan motorik halus kurang dengan durasi bermain *gadget* <1 jam sebanyak 0 responden (0%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 0 responden (0%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam sebanyak 5 responden (5.0%). Responden yang memiliki kemampuan motorik halus cukup dengan durasi bermain *gadget* < 1 jam sebanyak 5 responden (8.3%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 4 responden (6,7%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam sebanyak 34 responden (56,7%). Responden yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik dengan durasi bermain *gadget* <1 jam sebanyak 5 responden (8.3%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 9 orang (15.0%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam sebanyak 0 responden (0%).

5.4 Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang

Hasil penelitian terkait data Durasi bermain gadget dengan tingkat kemampuan motorik Halus terhadap 60 responden telah dilakukan analisa dengan menggunakan uji spearmen corelation rank dengan program aplikasi software SPSS versi 16.00 pada tabel 5.4

Tabel 5.4 hasil analisa Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK As Salam Kota Malang.

Variabel	Korelasi Spearman	Sig.
Durasi Bermain Gadget Dengan Kemampuan Motorik Halus	-0,637	0.00 0

Pada hasil uji dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi spearman bernilai negatif yaitu -0,637 dengan arah hubungan antar variabel terbalik, yang artinya saat variabel independen (durasi bermain *gadget*) semakin lama, maka variabel dependen (kemampuan motorik Halus) akan semakin menurun. Koefisien korelasi yang dihasilkan menunjukkan besarnya hubungan antara variabel X (durasi bermain *gadget*) dengan variabel Y (kemampuan motorik halus) dengan nilai r (koefisien korelasi) sebesar -0,637. Nilai korelasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas yaitu durasi bermain gadget dengan variabel terikat yaitu tingkat kemampuan motorik halus termasuk kategori yang kuat. Hubungan variable Durasi Bermain *Gadget* dengan tingkat Kemampuan Motorik Halus memiliki hubungan yang signifikan karena memiliki p-value $(0,000) < 0,05$ (5%), sehingga semakin tinggi bermain *gadget* maka semakin rendah tingkat kemampuan motorik halus nya.

BAB VI

PEMBAHASAN

Di dalam bab VI ini akan di jelaskan terkait dengan hasil pengumpulan data yang didapatkan dari hasil penelitian di TK AS Salam Kota Malang tentang hubungan durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus anak pada usia *preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang yang berhubungan dengan tinjauan pustaka yang ada di bab 2. Adapaun pembahasannya meliputi : 1.) Durasi bermain *gadget* anak di TK AS Salam kota Malang, 2.) Kemampuan Motorik Halus anak di TK AS Salam kota Malang, 3.) Pengaruh durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan motorik Halus anak di TK AS Salam Kota Malang.

6.1 Durasi Anak dalam Bermain *Gadget*

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah 60 anak di TK AS Salam Kota Malang 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 10 responden (16,7%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 13 responden (21,7%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget*> 2 jam sebanyak 37 responden (61,7%). Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak di TK AS Salam kota Malang 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 itu 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 orangtua 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, bekerja dan bermain, 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 *fiture-fiture* 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 Halus

Berdasarkan hasil penelitian sejumlah 60 anak di TK AS Salam kota Malang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak yaitu seperti yang telah dijelaskan pada tabel 5.4 anak yang memiliki kemampuan motorik halus tergolong kurang sebanyak 3 responden (5,0%), yang memiliki kemampuan motorik kasar tergolong cukup sebanyak 43 responden (71.7%), dan yang memiliki kemampuan motorik kasar tergolong baik 14 responden (23.3%).

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 3 anak siswa TK AS Salam kota Malang memiliki kemampuan motorik halus kurang atau rendah. Kemampuan motorik halus 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 halus. Selain itu didukung pendapat orangtua anak bahwa sebagian anak perkembangannya mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik halus mereka yaitu, Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, Menggambar orang 6 bagian, Memilih garis yang lebih panjang, Menggambar bentuk □ dengan dibantu, Menulis tanda + , Menggambar orang 3 bagian.

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus sangat berkembang hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan.

Dari hasil penelitian sebanyak 60 anak rata-rata anak di TK AS Salam kota Malang mengalami hasil yang rendah pada Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, Menggambar orang 6 bagian, Mengaris garis yang lebih

panjang, Sedangkan untuk hasil yang tinggi rata-rata anak dapat melakukan Menggambar bentuk □, Menulis tanda + , Menggambar orang 3 bagian.

Sebagian orang tua responden tidak mengerti bahwa dalam masa anak usia preschool (4-5 tahun) harus banyak diberikan stimulasi kemampuan motorik halus karena perkembangan motorik halus berfungsi untuk melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, perkembangan motorik halus adalah kemampuan mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian tubuh-tubuh tertentu dan otot-otot yang memerlukan koordinasi secara cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga. Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu. Pengembangan motorik halus anak 4-5 tahun adalah Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan gandingan gerak jari-jamari seperti persiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. Mampu mengkoordinasi indra mata dan tangan. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia TK (4-5 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis. (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002).

Menurut Soetjningsih (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik Halus anak diantaranya adalah faktor genetik, faktor lingkungan, faktor biologis (ras, jenis kelamin, umur, gizi, dll), faktor lingkungan fisik (cuaca, musim, keadaan rumah, dll) serta faktor psikososial (stimulasi dan motivasi belajar). Perkembangan motorik Halus anak dari hasil penelitian di atas terdapat 3 anak yang mempunyai kemampuan motorik Halusnya 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 Halus

Berdasarkan hasil analisa data untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik Halus anak usia *preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam kota Malang 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 halus memiliki nilai *r* (0,637). Nilai korelasi ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik halus 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 halusya rendah. Ini dibuktikan dengan jumlah dari 60 responden yang mengikuti penelitian ada 3 responden yang kemampuan motorik halusnya berkurang setelah menggunakan *gadget* selama >2 jam setiap harinya.

Bermain *gadget* dengan durasi >2 jam menyebabkan kemampuan motorik halus anak rendah ini dibuktikan dari hasil penelitian terhadap 60 responden ada 3 responden yang kemampuan motorik halusnya berkurang akibat durasi bermain *gadget*>2 jam setiap harinya. Rata rata anak tersebut kemampuan motorik Halusnya rendah untuk Menggambar bentuk □ dengan ditunjukkan, Menggambar orang 6 bagian,Mengaris yang lebih panjang,Sedangkan untuk hasil yang tinggi rata-rata anak dapat melakukan Menggambar bentuk □, Menulis tanda + , Menggambar orang 3 bagian. Dalam penelitian tersebut menunjukkan proses yang dapat menyebabkan gangguan motorik Halus yaituterlalu banyak bermain permainan pada *gadget* misalnya, *crayon kids painting,kids number, origami* dll, sehingga anak jarang

terstimulasi motorik halusnya karena jarang mengerakan jari jemari, dan terlalu terfokus pada permainan tersebut.

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 tingkat kemampuan motorik halus 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.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan :

1. Durasi bermain *gadget* yang <1 jam sebanyak 10 responden (16,7%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 13 responden (21,7%) dan durasi bermain *gadget* yang >2 jam sebanyak 37 responden (61,7%).
2. Kemampuan motorik halus yang kurang sebanyak 3 responden (5,0%), yang memiliki kemampuan motorik halus yang cukup sebanyak 43 responden (71,7%) dan kemampuan motorik halus yang baik sebanyak 14 responden (23,3%).
3. Terdapat hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan motorik halus pada anak usia *preschool* (4-5 tahun) di TK AS Salam Kota Malang dengan $p = (0,000) < 0,05$ (5%) yang bermakna semakin tinggi durasi bermain *gadget*, maka semakin rendah motorik halusya.

7.2 Saran

1. Bagi orang tua
Orang tua anak harus meningkatkan kewaspadaan agar selalu mendampingi dan membatasi durasi penggunaan *gadget* saat dirumah.
2. Bagi pengelola TK
Pengelola TK harus menambah gambaran pada SOP permainan stimulus edukatif khususnya pada kemampuan motorik Halus.
3. Bagi profesi keperawatan

Untuk tenaga kesehatan lebih memberikan informasi dan pengetahuan kepada orangtua khususnya mengenai durasi bermain *gadget* dan kemampuan motorik halus anak pada usia *preschool* (4-5 tahun).

4. Bagi Peneliti

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui faktor-faktor lain tentang hubungan bermain *gadget* dengan kemampuan motorik halus pada anak usia *preschool* (4-5 tahun).



DAFTAR PUSAKA

- Cvano, O.(2013). Pengertian Gadget, (Online),Diakses pada tanggal 08 januari 2014, (<http://fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>).
- Dean, N. 2013. *Parents Kids and gadget Managing the Upside/Downside of Tecnology in The Lives Of children. AFA Journals.*
- Gayatri.2011. *Women's Guide Buku Cerdas Untuk Perempuan Aktif*, Jakarta. Gagas Media
- Hellen,P.C.2012. *Cyber Smart Pareting*. Bandung. PT. Visi Anugrah Utama
- Hurlock, E.B.2008. *Perkembangan Anak Jilid 1 edisi keenam ahli bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih*. Jakarta.Erlangga
- Ishwidharmanjaya,D, dkk.2008. *Bila Anak Usia Dini Bersekolah*. Jakarta. PT. Alex Media Komputindo
- Kementrian Informasi dan Informatika Replublik Indonesia.2014. *Siaran Pers tentang Riset Kominfo dan UNICE. Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Jakarta.
- Kozier B.2004. *Fundamentals of Nursing Concept. Process an a Practice Sevent Edition*.New Jersey Pearson Education.
- Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Rinoto. Gadget dapat menimbulkan dampak buruk bagi anak. (Online),

(<http://catatanharianrinoto.blogspot.co.id/2015/03/hati-hati-gadget-dapat-menimbulkan-dampak-buruk-bagi-anak.html>, Diakses pada tanggal 21 maret 2015).

Supartini, Y S.Kep, M.Sc.2004. *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta. Buku Kedokteran , EGC

Supartini, Y S.Kep, M.Sc.2002. *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta. Buku Kedokteran , EGC

Tucker,B.B.2014. *Hubungan Istensitas Penggunaan Gadget dengan nilai tes Sekolah Anak. Bambini Children's Journals*.CHS Press. Vol 1.59

Zomorodi. 2013. *Managing Kids and Gadget: 12 screen Time Rules*.WNYC's New Tech City

