


EFEK SMARTPHONE PADA PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-6 TAHUN DI RT 36/RW 12 LILIBA, KECAMATAN OEBOBO KOTA KUPANG
Michael J. H. Louk¹, Jurdan M. Siahaan², Norberti L. Sigi³
^{1,2,3} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

^{1,2,3} Universitas Nusa Cendana

 Email : michaellouk@staf.undana.ac.id
ABSTRACT

In this study, researchers will find out how effect of smartphones on gross motor development of children aged 4-6 years in RT 36/ RW 12 Liliba, Oebobo district, Kupang City. The purpose of this study was to determine the effect of smartphones on gross motor development of children aged 4-6 years. The method used in this study is a qualitative descriptive phenomenological approach with data collection techniques in the form of a questionnaire. The subjects of this study were the parents of children aged 4-6 years, totaling 31 respondents. The results of this study are where children in this case do gross motor movements or physical activities that they should do, but the consequences and addiction to playing smartphones are difficult for children to talk to when they are busy playing their smartphones and difficulty to socialize with friends due to addiction to playing smartphones. The conclusion is that there is an effect of playing smartphones on children aged 4-6 years on gross motor development such as children cannot play outside the house, children become difficult to socialize with their friends, children like to be alone with their smartphones, in the absence of two-way communication.

Keywords: *smartphone, gross motor development of children 4-6 years old*

EFEK SMARTPHONE PADA PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-6 TAHUN DI RT 36/RW 12 LILIBA, KECAMATAN OEBOBO KOTA KUPANG
ABSTRAK

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari tahu bagaimana Efek *Smartphone* Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun Di Rt 36/ Rw 12 Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efek *smartphone* pada perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif fenomenologi deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Subyek penelitian ini adalah orang tua dari anak umur 4-6 tahun yang berjumlah 31 responden. Hasil penelitian ini adalah dimana anak dalam hal ini memang melakukan gerak motorik kasar atau aktivitas fisik yang sepatutnya dilakukannya akan tetapi akibat dari kecanduan bermain *smartphone* anak menjadi susah diajak untuk berbicara ketika sedang asyik bermain *smartphon*enya dan sulit bersosialisai dengan teman akibat kecanduan bermain *smartphon*enya. Kesimpulannya adalah adanya efek yang ditimbulkan dari bermain *smartphone* pada anak usia 4-6 tahun terhadap perkembangan motorik kasarnya seperti anak tidak dapat bermain di luar rumah, anak menjadi susah bersosialisai dengan temannya, anak suka untuk menyendiri dengan *smartphon*enya, tidak adanya komunikasi dua arah.

Kata kunci : *smartphone, perkembangan motorik kasar anak 4-6 tahun*

© 2022 Universitas Nusa Cendana

Info Artikel

Dikirim : 08 Februari 2022

E-ISSN 2723-7923

Diterima : 20 Maret 2022

Dipublikasikan : 05 April 2022

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang sangat pesat saat ini memunculkan berbagai fenomena-fenomena perkembangan teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Pada awalnya *handphone* atau ponsel digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara. Hal ini sangatlah wajar mengingat hampir sebagian besar masyarakat mendambakan kemudahan dan salah satu wujudnya adalah dalam bentuk kecanggihan teknologi yang digunakan. *Smartphone* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Berdasarkan fenomena yang terjadi di RT 36 /RW 12 Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang dimana usia anak - anak merupakan usia yang baik untuk bermain dan melakukan banyak hal yang bisa dilakukan disekitarnya, dimana anak mengekspresikan tingkah lakunya sesuai suasana hatinya. Namun, tidak sedikit orangtua yang membiarkan anaknya, bahkan memberikan anaknya *smartphone* dengan alasan agar anak diam dan hanya fokus dengan *smartphonenya*. Hal ini dilakukan orangtua agar dapat melakukan aktivitasnya tanpa diganggu anaknya. Tanpa disadari bahaya dalam penggunaan *smartphone* pada anak dapat mempengaruhi perkembangan anak, ada beberapa dampak yang akan mempengaruhi perkembangan anak akibat penggunaan *smartphone*. Mereka asyik dengan *smartphonenya* sendiri sampai-sampai mereka acuh bahkan marah ketika mendapat perintah dari orangtua. Anak susah diajak bicara ketika sedang bermain dengan *smartphone* bahkan cenderung menangis ketika *smartphonenya* disita. Yang demikian adalah bentuk kecanduan dari penggunaan *smartphone* terlalu dini. Mereka lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Hal ini tentu mengkhawatirkan karena dapat mengganggu perkembangan anak. Setelah dilakukannya survey dimana anak ketika memegang *smartphone* susah untuk diajak berbicara dan cenderung untuk menangis ketika *smartphone* nya disita atau diambil.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016 : 9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih

rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.

Lokasi Penelitian berada di RT 36/RW 12 Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, dimana pertimbangan - pertimbangan tersebut meliputi waktu tempuh, jarak lokasi serta biaya dapat dijangkau oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Pertimbangan lainnya yaitu data dapat diperoleh dari narasumber yang bisa dijadikan sebagai referensi dan dasar mengenai efek *smartphone* pada perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. .

Kehadiran peneliti dalam obyek penelitian sangat perlu dilakukan, sebab dengan kehadiran peneliti inilah akan diperoleh data yang sebenarnya tentang obyek penelitian tanpa adanya penambahan-penambahan dan tanpa rekayasa.

Menurut Sugiyono (2012:115) Populasi adalah keseluruhan objek yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisa dan diambil kesimpulannya populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-6 tahun di RT 36 /RW 12 yang berjumlah 31. Sampel penelitian adalah objek penelitian yang berasal dari populasi. Teknik pengambilan dan penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampling jenuh*, Teknik ini adalah teknik penentuan sampel yang dimana semua anggota populasi dipakai menjadi sampel penelitian (Sugiyono 2012:122).sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-6 tahun di RT 36 /RW 12 yang berjumlah 31 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan skala likert.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisa data pendekatan kualitatif, yaitu merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis maupun lisan dan perilaku nyata yang diteliti dan dipelajari adalah penelitian yang utuh, sepanjang hal itu sebagai suatu yang nyata. Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi atau data dari objek yang diteliti. Validitas dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai “ketepatan” alat, proses dan data validitas disini menggunakan validitas internal dan eksternal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efek *Smartphone* Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun Di RT 36/RW 12 Liliba, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang.

Berdasarkan penelitian dengan skala likert tersebut didapatkan hasil angket yang berupa angka yang kemudian di analisis per tiap item pernyataan dan dijelaskan berdasarkan tabel-tabel beserta diagram lingkaran dan dibahas sebagai berikut : Berdasarkan data analisis angket per item jawaban diatas diketahui bahwa:

1. Untuk pernyataan Nomor 1 sampai 9 yang dimana berkaitan dengan *smartphone*.

Smartphone memang bagus untuk digunakan untuk anak tetapi penggunaan *smartphone* seharusnya dibatasi oleh orang tua karena bermain *smartphone* dalam jangka waktu lama akan menimbulkan dampak yang tidak baik terhadap anak dan menyebabkan kecanduan pada anak.

Yang dimana orang tua setuju yang dilihat dari jawaban kuesioner bahwa anak sering bermain *smartphone* dan tidak menghiraukan teman ketika ia sedang asyik bermain *smartphoneny*a .Dimana disini anak masih sering menggunakan *smartphone* bahkan tidak menghiraukan temannya, anak juga susah untuk bersosialisasi akibat sering bermain *smartphone* karena bermain *smartphone* tidak membutuhkan orang banyak melainkan digunakan untuk seorang diri. Feliana (2016 : 77) anak usai 4-6 tahun, boleh-boleh saja di beri *smartphone*, tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat waktu senggang, misalnya pada hari sabtu dan minggu. Lewat dari itu ia harus tetap berinteraksi dengan orag lain. Feliana (2016 : 77) menambahkan anak usai 4-6 tahun yang menggunakan *smartphone* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *smartphone* dari pada melakukan aktivitas fisik yang seharusnya yaitu bermain.

2. Untuk pernyataan 10 sampai 33 yang dimana berkaitan dengan motorik kasar anak yang di bagi menjadi 3 bagian (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif).

a. Gerak Locomotor yang diwakili oleh pernyataan nomor 10-17

Dimana dilihat dari jawaban responden yaitu sangat setuju, ini berarti anak masih melakukan gerakan motorik kasar seperti melakukan aktivitas gerak melompat, memanjat

pohon, berlari dan melakukan gerak berjingkat serta melakukan gerakan tersebut secara berkombinasi dari jawaban kuesioner tersebut juga dikatakan bahwa anak masih melakukan gerak lokomotor tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Pangrazi & Dauer, 1992 dalam (Muslihin, H. Y, 2020) keterampilan gerak lokomotor dipergunakan untuk menggerakkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain termasuk mengangkat tubuh ke atas (melompat).

b. Gerak Non-lokomotor yang diwakili oleh pernyataan nomor 18-25

Dilihat dari jawaban responden pada kuesioner yaitu sangat setuju, ini berarti anak masih melakukan gerakan yang berkaitan dengan fisik, yang dimana anak mampu melakukan gerakan tanpa adanya perpindahan tempat seperti, menekuk, berjinjit, menarik, mengayunkan, menirukan kepakan sayap burung dan lainnya. Pangrazi & Dauer, 1992 dalam (Muslihin, H. Y, 2020) keterampilan gerak non-lokomotor adalah gerakan tanpa adanya perpindahan tempat gerakan yang bergerak pada tempatnya atau pada porosnya.

c. Gerak manipulatif yang diwakili oleh pernyataan nomor 26-33

Dilihat dari jawaban responden pada kuesioner yaitu sangat setuju, ini berarti anak masih melakukan gerakan manipulatif yang dimana anak mampu melakukan memantulkan bola menggunakan satu tangan, anak bisa memukul bola, yang pada intinya gerak manipulatif adalah gerakan yang menggunakan objek. Pangrazi & Dauer, 1992 dalam (Muslihin, H. Y, 2020) keterampilan gerak manipulatif terjadi saat melakukan permainan ketika memainkan suatu objek menggunakan tangan, kaki serta bagian tubuh yang lainnya.

Jadi, penggunaan *smartphone* disini harus dibatasi oleh orang tua terhadap anak karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memberikan efek yang tidak baik terhadap perkembangan motorik kasar anak seperti anak malas untuk bergerak bahkan untuk bermain dengan teman sebayanya karena bermain *smartphone* tidak membutuhkan banyak orang. Sementara itu untuk gerak motorik kasar anak disini memang anak masih melakukan gerak motoriknya tetapi dengan jangka waktu yang sangat sedikit tetapi lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* nya

SIMPULAN

Dari dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat efek *smartphone* yang digunakan anak usia 4-6 tahun masih sangat tinggi, dimana anak susah diajak bersosialisasi, anak cenderung memilih *smarthone* dari pada bermain dengan teman sebayanya, tidak dapat dialihkan ketika ia sedang asyik bermain *smartphonanya*, sementara dalam gerakan motorik kasar gerakan yang dilakukan anak usia 4-6 masih rendah atau tempo waktu yang digunakan anak dalam beraktivitas masih sangat sedikit dibandingkan pemakaian *smartphone*. Tetapi untuk perkembangan motorik anak masih baik meskipun ia bermain *smartphone*.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing
- Anggito, Albi dan Setiawan, Johan, S.Pd. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak : Jawa Barat
- Agusniati, Andi, M.Si dan Monepa, M. Jane, M.Psi., psikolog. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Pengembangan*. Edu Puzblisher: Tasikmalaya, Jawa Barat
- Anggrani S. Fina, dkk. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Guepedia : Jawa Barat
- Fatmawati A. Fitri, M.Pd. 2020. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caramedia Commonucation : Gersik, Jawa Jawa Timur
- Gallahue, D., & Ozmun, j. 2006. *Understanding Motor Development : Infants, Children, Adolescents, Adults (6th ed)*. New York : McGraw-Hill.
- Hurlock. 1991 .*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Iftitah, L. Selfi. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Duta Media Publising : Jatim

Khadijah, M.Ag. dan Nurul Amelia, M.Pd. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana : Jakarta

Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Zifatma Publisher : Taman Sidoarjo

Puspita, Sylvie. 2020. Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. Cipta Media Nusantara : Surabaya

Santosa, T. Elisabeth, M.Psi. 2015. *Rising Children In Digital Era*. Pt Eleks Media Computindo : Jakarta

Setiawati, Ester M. Pd. dan Wijanarko, Jarot M. Pd. 2016. *Ayah Baik – Ibu Baik Parentin Era Digital (pengaruhGadget dan perilaku terhadap Kemampuan Anak)*. Keluarga Indonesia Bahagia: Jakarta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta :Bandung

Sukinta. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Esa Grafika : Solo

Sukanti R. Endang. 2018. *Perkembangan Motorik*. UNY Press : Yogyakarta

Suryana Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Kencana : Jakarta

Umar, Husein. 2002. *Metode Riset Bisnis*. PT Gramedia Pustaka Utama : Jakarta

Yus, Anita M. Pd. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana : Jakarta

Zaki, Ali. 1999. *Law of the Republic Of Indonesia No. 8 of 1999 on Consumer Protection*. Salemba Infotek: Jakarta

Jurnal

Daudi, H. M, Ikwan M. 2019 . Pelembagaan Hukum Jinayat Di Aceh Sebagai Bagian Sistem Hukum Pidana Indonesia. *Islam Universalia Internasional Journal Of Islamik Studies And Social Sciences*, 1(2)

Kusnadi, Y. 2016. Pengaruh Pendaftaran Online Terhadap Jumlah Pendaftar Di Sekolah Dasar Negeri Jakarta. *Paradigma-Jurnal Komputer dan Informatika*, 18(2), 89-101.

Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3).

Monica, M., Hikmah, N. M., & Firdaus, L. 2018. Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Pada Anak Dengan Latar Belakang Orangtua Karir). *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 1(2).

Muslihin, H. Y. 2020. Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76-88.

Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. 2021. *Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28-34.

Pratama, M., Farissi, A., & Miraswan, K. J. 2018. Aplikasi Kuesioner Untuk Alumni Berbasis Android Di Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Risanty, R. D., & Sopiyan, A. 2017. Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling. *Prosiding Semnastek*.

Saripudin, A. 2019. Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 114-130.

Sejati, Y. G. 2020. Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38-44.

Simatupang, I. V. 2018. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Tambi-Tambian. *Jurnal PG-PAUD TruNojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 123-130.

Widi, S. C. P. 2015. Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).