

Gambaran perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain games gadget

Yenny¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta
Jalan Meruya Selatan No. 1, Kembangan, Jakarta Barat 11650
021-5840815/5840816 (Hunting), Ext. 5613
yenny.puc@gmail.com

Abstrak. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan games gadget pada anak-anak sudah begitu luas hingga pada usia yang dini. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain game gadget. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, dengan menggunakan metode observasi terhadap perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini terdiri dari 18 anak dengan rentang usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 10 subjek laki-laki dan 8 subjek perempuan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah subjek memperlihatkan perkembangan motorik halus yang lebih baik daripada perkembangan motorik kasar. Subjek laki-laki memperlihatkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dari pada subjek perempuan. Aspek dari perkembangan motorik kasar yang kurang sesuai perkembangannya adalah keseimbangan (berdiri satu kaki dan berjalan jinjit) dan manipulatif (menangkap dan menendang bola). Aspek dari perkembangan motorik halus yang kurang sesuai perkembangannya adalah koordinasi visual motorik (membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari). Terjadi perubahan perilaku pada subjek semenjak bermain game gadget, seperti tidak patuh pada instruksi, lebih mudah marah-marah, dan kurang tidur.

Kata kunci : *Game Gadget, Perkembangan Motorik*

Pendahuluan

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya (Hurlock).

Akan tetapi, kondisi ketidakberdayaan tersebut berubah secara cepat. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pascalahir, anak dapat mengendalikan *gerakan yang kasar*. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya (Hurlock). Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian *koordinasi yang lebih baik* yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

Sebagian tugas perkembangan anak yang paling penting dalam masa prasekolah dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi (Hurlock).

Masa kecil sering disebut sebagai "saat ideal" untuk mempelajari keterampilan motorik. Untuk ini ada sejumlah alasan : (1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran. (2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah. (3) secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar. Oleh karena itu, mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar. (4) apabila para remaja dan orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, anak-anak menyenangi yang demikian.

Oleh karena itu, anak bersedia mengulangi suatu tindakan hingga pola otot terlatih untuk melakukannya secara efektif. (5) karena anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil ketimbang yang akan mereka miliki pada waktu mereka bertambah besar, maka mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar menguasai keterampilan ketimbang yang dimiliki remaja atau orang dewasa. Bahkan seandainya mereka nantinya bertambah besar, dan memiliki waktu yang cukup, mungkin mereka akan merasa bosan dengan pengulangan yang diperlukan dalam mempelajari keterampilan tersebut. Akibatnya, mereka tidak akan menguasai keterampilan itu sepenuhnya (Hurlock).

Kemampuan mengendalikan tubuh, kalau tidak lebih baik minimal sama baiknya dengan kemampuan dengan sebaya. Perkembangan motorik sangat penting bagi anak karena berbagai alasan (Hurlock) :

- Kesehatan yang baik. Kesehatan yang baik yang sebagian bergantung pada latihan penting bagi perkembangan dan kebahagiaan anak. Apabila koordinasi motorik sangat jelek sehingga prestasi anak di bawah standar kelompok sebaya, maka anak hanya memperoleh kepuasan yang sedikit demi kegiatan fisik dan kurang termotivasi untuk mengambil bagian.
- Katarsis emosional. Melalui latihan yang berat anak dapat melepaskan tenaga yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan, dan keputusasaan. Kemudian mereka dapat mengendurkan diri, baik secara fisik maupun psikologis.
- Kemandirian. Semakin banyak anak melakukan sendiri, semakin besar kebahagiaan dan rasa percaya atas dirinya. Kebergantungan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri.
- Hiburan diri. Pengendalian motorik memungkinkan anak berkecimpung dalam kegiatan yang akan menimbulkan kesenangan baginya meskipun tidak ada teman sebaya.
- Sosialisasi. Perkembangan motorik yang baik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. Keunggulan perkembangan motorik memungkinkan anak memainkan peran kepemimpinan.
- Konsep diri. Pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik, yang akan melahirkan perasaan aman secara psikologis. Rasa aman psikologis pada gilirannya menimbulkan rasa percaya diri yang umumnya akan mempengaruhi perilaku.

Meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda. Sebagian kondisi tersebut mempercepat laju perkembangan motorik, sedangkan sebagian lagi memperlambatnya. Salah satu kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik adalah adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh (Hurlock).

Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja. Melainkan keterampilan itu harus dipelajari. Hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik (Hurlock) :

- Kesempatan belajar. Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar.
- Kesempatan berpraktek. Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan.

Berbagai produk *gadget* berupa handphone, tablet, Ipad dan sebagainya menghadirkan berbagai fitur menarik seperti games (permainan). Demam games yang berbasis teknologi atau permainan *gadget* melanda seluruh lapisan usia, baik orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Seringkali di tempat umum atau keramaian seperti pusat perbelanjaan maupun fasilitas publik lainnya, terlihat pemandangan anak-anak yang asyik dengan *gadget*-nya, bahkan ketika sedang

berjalan sekalipun. Anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk bermain games dengan *gadget*-nya.

Bila diamati lebih jauh, pengenalan *gadget* terhadap anak saat ini bahkan sudah dimulai merambah pada usia yang lebih dini. Tidak sedikit orang tua yang memperkenalkan *gadget* pada anaknya mulai dari usia balita. Banyak orang tua beranggapan bahwa permainan dan fitur-fitur menarik lainnya di dalam *gadget* membuat anak lebih *anteng*, sehingga mengurangi perilaku rewel. Dengan ke-*anteng*-an tersebut, orang tua pun menjadi lebih bebas untuk melakukan aktivitasnya sendiri.

Banyaknya waktu yang seharusnya dipergunakan anak untuk bermain menjadi tergantikan dengan games dengan *gadget* yang tentu memiliki pengalaman yang berbeda. Anak-anak yang asyik bermain *gadget* jarang bergerak sehingga menghambat proses pertumbuhan (www.solusisehatku.com)

Dalam keterampilan motorik yang terkoordinasi baik, otot yang lebih kecil memainkan peran yang besar. Dalam mendefinisikan “Keterampilan”, Cronbach menulis sebagai berikut (Cronbach, 1963 dalam Hurlock). Keterampilan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat, dan akurat. Meskipun demikian, adalah keliru menganggap keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna. Setiap pelaksanaan sesuatu yang terlatih, walaupun hanya menulis huruf **a**, merupakan satu rangkaian koordinasi beratus-ratus otot yang rumit yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan.

Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi *kebiasaan*. Hilgard dkk., melukiskan kebiasaan sebagai “setiap bentuk yang berulang dengan cepat-lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal ... Umumnya seseorang kurang memperhatikan rincian kegiatan kebiasaannya ... Kebiasaan ... relatif otomatis, pola gerakan yang berulang, khususnya sebagaimana terungkap dalam gerakan terampil.” (Hilgard, E. R., R. C. Atkinson, and R. L. Atkinson., 1971).

Setelah anak dapat mengendalikan gerakan tubuh secara kasar mereka siap untuk mulai mempelajari keterampilan. Keterampilan tersebut didasarkan atas kematangan yang pada waktu lahir telah mengubah aktivitas acak yang tidak berarti yang ada pada saat lahir, menjadi gerakan terkoordinasi (Hurlock).

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar, yaitu tangan, kaki dan keseluruhan anggota tubuh. Keterampilan motorik kasar membuat seseorang dapat melakukan aktivitas normal untuk berjalan, berlari, duduk, bangun, mengangkat benda, melempar benda, dan lain sebagainya. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak berusia dua tahun dapat berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Keterampilan motorik kasar dibangun dari semasa usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa (Widiyanti, 2016).

Menurut Gallahue & Ozmun dalam bukunya *Understanding Motor Development* (1998:209 dalam Widiyanti, 2016) menyebutkan bahwa perkembangan motorik anak memiliki fase yang berbeda-beda sesuai dengan rentang umur anak. Pada setiap fase yang dilalui, anak akan mengalami kegiatan-kegiatan motorik yang berbeda-beda dan tingkat kesukaran yang berbeda-beda pula. Pada setiap fase perkembangan tersebut anak harus mendapatkan rangsangan yang baik agar bisa melewati fase tersebut dengan mendapatkan hasil yang maksimal bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Dari penjelasan di atas anak usia 5-6 tahun berada pada fase *fundamental* (fase gerakan dasar). Pada fase *fundamental* (fase gerakan dasar) terbagi menjadi 3 gerakan yaitu, gerakan locomotor, gerakan nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Berdasarkan fase *fundamental*,

gerakan pertama adalah locomotor. Locomotor adalah gerakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain seperti berjalan, berlari dan melompat. Gerakan kedua adalah nonlokomotor adalah gerakan mengontrol tubuh dalam rangka menjaga keseimbangan tubuh, gerakannya seperti gerakan memutar, membungkuk, peregangan dan berayun. Gerakan ketiga adalah gerakan manipulatif terhadap objek. Gerakan manipulatif meliputi gerakan menangkap, melempar, menendang, memukul dan melindungi bola.

Keterampilan motorik halus (MS Sumantri, 2005:143) adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit, dan lain-lain. Hal yang sama yang dikemukakan Mahendra (MS Sumantri, 2005:143) keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Sedangkan, Magil (MS Sumantri, 2005:143) keterampilan ini melibatkan koordinasi otot syaraf yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar, bermain piano adalah contoh-contoh keterampilan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain *games gadget*. Manfaat Teoritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian di bidang perkembangan anak, khususnya perkembangan motorik, dan memberikan masukan pada peneliti lain yang akan mendalaminya lebih jauh. Manfaat Praktis. (a) Sebagai bahan masukan bagi orang tua dalam melakukan tindakan preventif dan kuratif terhadap penggunaan *gadget* pada anak, sehingga penggunaannya oleh anak dapat lebih terkendali. (b) Sebagai bahan masukan bagi masyarakat untuk menggalakkan kembali permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yang menggambarkan profil perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain *games gadget*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi secara individual terhadap anak, dengan mengamati aspek perkembangan motoriknya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Islam Nurul Iman dan TK Negeri Meruya Selatan berusia 5-6 tahun yang bermain *games gadget*. Jumlah subjek dalam penelitian sebanyak 18 orang.

Alat ukur di dalam penelitian ini terdiri dari panduan observasi yang disusun oleh peneliti berdasarkan *milestones* atau ciri-ciri perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Selain itu, digunakan pula kuesioner untuk orang tua untuk menjangkau frekuensi dan intensitas bermain games, lamanya mengenal *games gadget* dan jenis permainan yang dimainkan. Kuesioner ini disusun oleh Dearly (2015).

Berikut ini adalah alat ukur perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1.
Panduan Observasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

ASPEK	KEGIATAN	PROSEDUR	INDIKATOR KEBERHASILAN KELOMPOK USIA	ALAT YANG DIGUNAKAN
Motorik kasar : Locomotor	Naik turun tangga		Naik turun tangga sendiri tanpa	

			pegangan, kaki bergantian	
	Melompat		<ul style="list-style-type: none"> • Lompat tali setinggi 25 cm dengan 2 kaki bersamaan • Melompat atau meloncat maju sepuluh kali berturut-turut tanpa terjatuh 	
Motorik kasar : Keseimbangan	Berjalan di atas garis	Berjalan di garis (1 kaki di depan kaki yang satunya)	Dapat melakukan tanpa jatuh sepanjang 4 langkah	
	Berdiri satu kaki	Minta anak berdiri satu kaki dengan tangan di pinggang	6 detik (bergantian dengan kaki lainnya)	
	Berjalan jinjit	Minta anak berjalan jinjit dengan tangan di pinggang atau di kepala	Berjalan mundur dengan berjinjit sepanjang 2 meter	
Motorik kasar : Manipulatif	Melempar bola	<ul style="list-style-type: none"> • Minta anak melempar bola tenis dari jarak 3 m : (menyimpang >20°) 1 dari 2 trial • Minta anak melempar bola tenis dari atas ke target (bujur sangkar 60 cm) ditempel di dinding (60 cm dari lantai), sejauh 1,5 m dari anak : 2 dari 3 trial 		Bola, Target : bujur sangkar (60 cm) ditempel di dinding (60 cm dari lantai), sejauh 1,5 m dari anak
	Menangkap Bola		Tester melempar bola tenis ke lantai sehingga memantul 2x, ke arah anak, lalu anak diminta menangkapnya	

			dengan 2 tangan : 2 dari 3 trial	
	Menendang Bola	Tester menendang bola ke arah anak dari jarak 3 m, lalu anak diminta menendang bola yang sedang menggelinding tersebut ke arah tester		
Motorik halus : Koordinasi visual motorik	Membangun kereta	Letakkan balok-balok di depan anak. "Buatlah kereta seperti ini" Contohkan dengan 3 balok		Balok
	Membangun menara	Letakkan balok-balok di depan anak. "Buatlah Menara dari balok seperti ini" (contohkan 6 balok disusun ke atas)	10 balok, tidak runtuh	
	Membangun jembatan	Letakkan balok-balok di depan anak. "Buatlah jembatan seperti ini" Perhatikan model (bentuk jembatan yang sudah jadi, bukan memberi contoh)	Meniru model jembatan (6 balok, 3 tingkat) setelah diberi contoh	
	Meniru gambar bentuk	Tunjukkan kartu bergambar & potongan bentuk (ukuran sama) Beri anak selembar kertas & pensil/crayon lalu katakana : "buatlah bentuk seperti ini di sini (tunjuk bentuk yang diminta di kartu)".	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru bentuk □ dan ▲ • Meniru O, T, V, H, X, L, A, I, U, C 	Kartu bergambar & potongan bentuk
	Menggambar Orang	Minta anak menggambar orang	Kepala (hidung, mulut, mata) badan, kaki	

	Memasukkan kelereng ke botol	Letakkan 10 kelereng di kanan dan botol di kiri anak, "Masukkan kelereng ini ke dalam botol satu per satu"	(30"), boleh menggunakan 2 tangan	Botol, kelereng, koin
	Memindahkan koin	Letakkan 20 butir koin dalam 2 baris @10 koin dan selebar kertas disampingnya "Pindahkan koin-koin ini ke atas kertas secepatnya, tidak boleh dilempar"	35 detik	
	Menyentuh jari	Minta anak menyentuh setiap jari ke ibu jari mulai dari telunjuk	8 detik	
	Melipat kertas		Melipat kertas menjadi 2 secara simetris tanpa contoh (hanya diinstruksikan)	Kertas lipat
	Makan & minum	Dapat menata meja makan dengan benar penempatannya dengan dijelaskan; Mampu memakai semua peralatan makan; cukup terampil dalam mengoles selai atau mentega atau memotong makanan empuk seperti roti		
	Berpakaian		Meritsleting jaket; mengancingkan dengan baik; mengikat tali sepatu dengan bimbingan orang dewasa	
	Mandi	Menyikat gigi dan menyisir rambut		

Diskusi

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda (Hurlock).

Tabel 2.

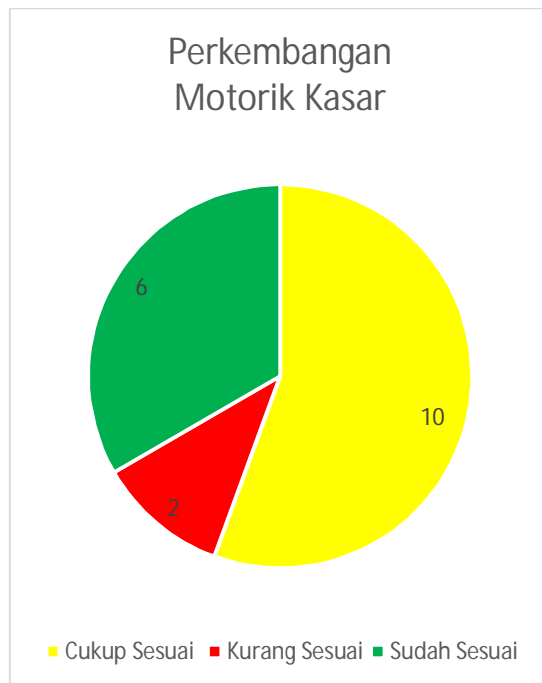
Gambaran Keseluruhan Subjek

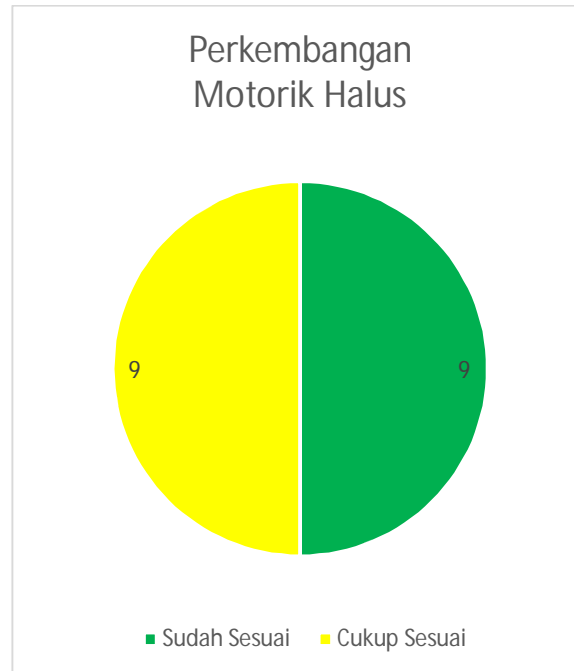
Item	Subjek								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Naik turun tangga		P	P	P	P	P	P	P	P
Melompat	P	P	P	P	P	P	F	P	P
Berjalan di atas garis	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Berdiri satu kaki	F	P	P	F	P	P	P	F	P
Berjalan jinjit	F	F	P	P	P	P	F	F	F
Melempar bola	F	F	P	P	F	P	P	P	P
Menangkap bola	F	P	F	P	F	P	P	P	F
Menendang bola	P	F	P	P	P	P	P	P	P
	KS	CS	SS	SS	CS	SS	CS	CS	CS
Membangun kereta	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Membangun Menara	P	P	P	F	F	P	P	F	F
Membangun jembatan	P	P	P	P	P	P	P	P	F
Meniru gambar bentuk	P	P	P	P	P	P	P	P	F
Menggambar orang	P	F	P	P	P	P	F	P	P
Melipat kertas	P	P	P	P	P	P	P	P	F
Memasukkan kelereng ke botol	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Memindahkan koin	F	F	P	F	P	P	P	F	F
Menyentuh jari	F	F	P	F	P	P	F	F	P
Makan & minum	F	P	P	P	P	P	P	P	P
Berpakaian	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Mandi	P	P	P	P	P	P	P	P	P
	CS	CS	SS	CS	SS	SS	SS	CS	CS

Item	Subjek								
	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Naik turun tangga	P	F	P	P	P	P	P	P	P
Melompat	P	P	P	P	P	F	P	F	P
Berjalan di atas garis	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Berdiri satu kaki	P	P	P	P	F	P	F	P	F
Berjalan jinjit	P	P	P	P	P	F	F	F	P
Melempar bola	P	P	P	P	P	P	P	P	P

Menangkap bola	P	F	P	P	P	F	P	F	F
Menendang bola	P	F	P	F	F	F	P	P	F
	SS	CS	SS	SS	CS	KS	CS	CS	CS
Membangun kereta	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Membangun Menara	F	P	P	P	F	F	F	F	F
Membangun jembatan	P	P	P	P	P	P	F	P	P
Meniru gambar bentuk	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Menggambar orang	P	F	F	P	P	P	F	P	P
Melipat kertas	P	P	P	F	P	P	P	P	F
Memasukkan kelereng ke botol	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Memindahkan koin	P	F	P	P	F	F	F	P	F
Menyentuh jari	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Makan & minum	P	F	P	F	F	P	P	P	P
Berpakaian	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Mandi	P	P	P	P	P	P	P	P	P
	SS	CS	SS	SS	CS	SS	CS	SS	CS

Gambar 1. Perkembangan Motorik Kasar dan Halus

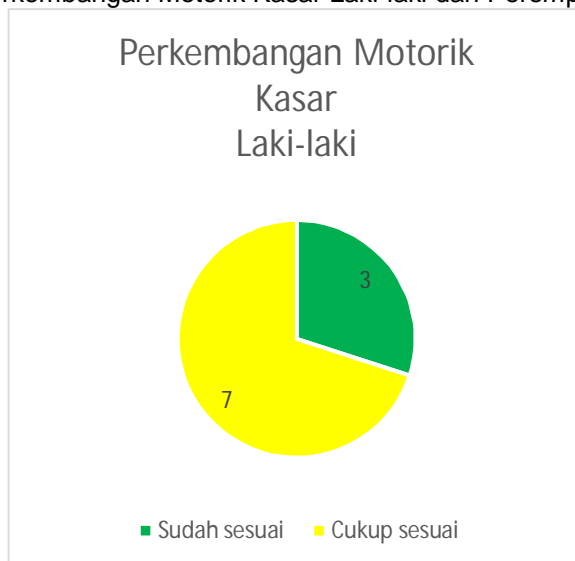




Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap 18 orang siswa-siswi taman kanak-kanak di TK Islam Nurul Iman dan TK Negeri Meruya Selatan Jakarta Barat, diperoleh hasil bahwa keseluruhan subjek memiliki perbedaan dalam tiap-tiap perkembangan keterampilan motoriknya. Untuk perkembangan motorik kasar, 6 subjek (33%) menunjukkan sudah sesuai, 10 subjek (56%) menunjukkan cukup sesuai, dan 2 subjek (11%) menunjukkan kurang sesuai dengan usianya. Untuk perkembangan motorik halus, 9 subjek (50%) menunjukkan sudah sesuai dan 9 subjek (50%) menunjukkan cukup sesuai dengan usianya.

Salah satu kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motoric adalah adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh. Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja. Melainkan keterampilan itu harus dipelajari. Hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik : kesempatan belajar dan kesempatan berpraktek. Jika salah satu dari hal penting tersebut tidak ada, maka perkembangan keterampilan anak akan berada di bawah kemampuannya (Hurlock). Dengan bermain games gadget membuat anak menjadi lebih pasif. Banyaknya waktu yang seharusnya dipergunakan anak untuk bermain menjadi tergantikan dengan games dengan *gadget* yang tentu memiliki pengalaman yang berbeda. Anak-anak yang asyik bermain gadget jarang bergerak sehingga menghambat proses pertumbuhan.

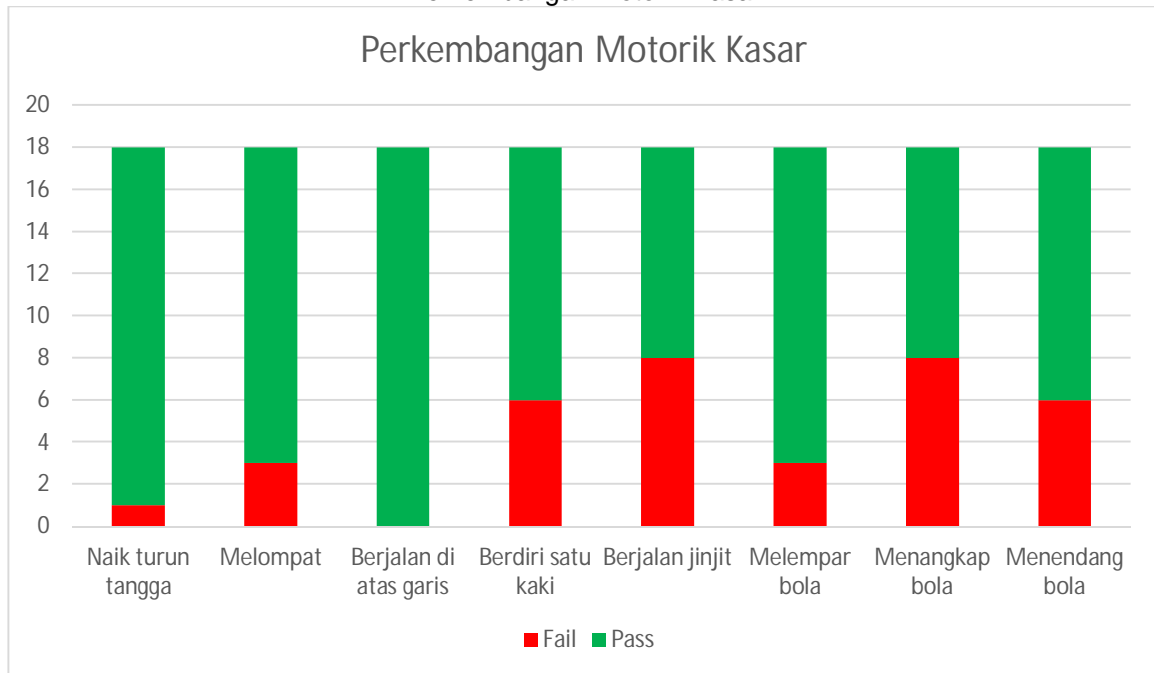
Gambar 2.
Perkembangan Motorik Kasar Laki-laki dan Perempuan



Ditinjau dari aspek jenis kelamin, subjek laki-laki memperlihatkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dari pada subjek perempuan. Subjek laki-laki menunjukkan 30% yang sudah sesuai dan 70% yang cukup sesuai dengan usianya. Sedangkan subjek perempuan menunjukkan kesimpulan 37.5% yang sudah sesuai, 37.5% yang cukup sesuai, dan 25% yang kurang sesuai dengan usianya. Dalam perkembangan motorik, jika kepada anak laki-laki dan perempuan diberikan dorongan, perlengkapan, dan kesempatan yang sama untuk berlatih selama tahun-tahun

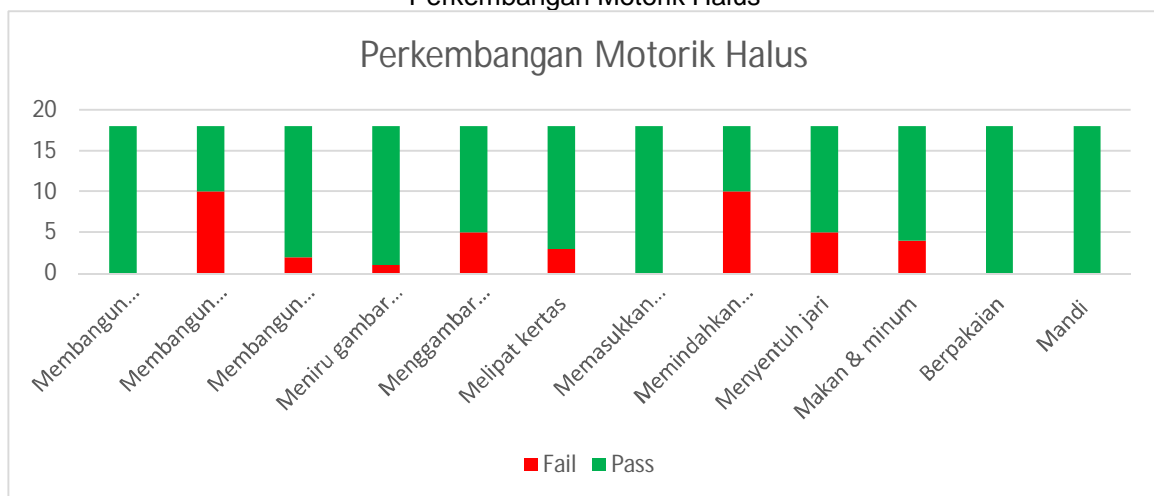
permulaan, tidak ditemukan adanya perbedaan jenis kelamin yang berarti (Garai, J. E., and A. Scheinfeld. 1968 dalam Hurlock).

Gambar 3.
Perkembangan Motorik Kasar



Aspek dari perkembangan motorik kasar yang kurang sesuai perkembangannya adalah keseimbangan (berdiri satu kaki dan berjalan jinjit) dan manipulatif (menangkap dan menendang bola). *Cerebellum* atau otak yang lebih bawah yang mengendalikan keseimbangan, berkembang dengan cepat selama tahun awal kehidupan dan praktis mencapai ukuran kematangan pada waktu anak berusia 5 tahun (Hurlock).

Gambar 4.
Perkembangan Motorik Halus



Aspek dari perkembangan motorik halus yang kurang sesuai perkembangannya adalah koordinasi visual motorik (membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Risalah Syahadati (2014), mengenai gambaran perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang bermain game gadget, diperoleh hasil 1 subjek menunjukkan perkembangan motorik kasar yang sudah sesuai dengan usianya, 2 subjek menunjukkan perkembangan motorik kasar yang cukup sesuai dengan usianya, dan 1 subjek menunjukkan perkembangan motorik kasar yang kurang sesuai dengan usianya. Pada penelitian ini ditemukan pula kecenderungan frekuensi dan intensitas bermain game gadget yang semakin tinggi mempengaruhi optimalisasi perkembangan motorik kasar subjek. Meski demikian, hal lain yang mempengaruhi pula perkembangan motorik kasar subjek adalah jenis aktivitas permainan lain yang melibatkan gerakan kasar yang dilakukan setiap harinya Bersama teman sebaya. Penelitian ini menemukan bukti yang memperkuat dampak negative *games gadget* pada perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2.

Analisa Demografis Antar Subjek

Kategori	Subjek					
	1	2	3	4	5	6
Usia	4 tahun 8 bulan	4 tahun 11 bulan	5 tahun 3 bulan	5 tahun 3 bulan	5 tahun 6 bulan	5 tahun 7 bulan
Jenis kelamin	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Laki-laki
Frekuensi	Tidak tentu	1-2 kali	Tidak tentu	1-2 kali	1-2 kali	Tidak tentu
Lama mengenal game gadget	4-6 bulan	Lebih 4 tahun	1-2 tahun	4-6 bulan	6-12 bulan	4-6 bulan
Intensitas	15-30 menit	15-30 menit	30-60 menit	1-2 jam	15-30 menit	30-60 menit
Jenis gadget	Hape	Hape	Tablet	Hape	Tablet	Tablet
Jenis Games		Subway surf, Pou	Subway surf	Barbie	My Tom	Racing Car, Tembak
Permainan selain Gadget	Sepeda	Petak umpet, Sepeda	Petak umpet, Lari-larian	Boneka Barbie, masak-masakan	Sepeda	Sepeda
Perubahan perilaku yang dialami	Tidak patuh pada instruksi	Tidak patuh pada instruksi				
Kesimpulan	Kurang Cukup	Cukup Cukup	Sudah Sudah	Sudah Cukup	Cukup Sudah	Sudah Sudah

Kategori	Subjek					
	7	8	9	10	11	12
Usia	5 tahun 7 bulan	5 tahun 8 bulan	5 tahun 9 bulan	5 tahun 9 bulan	5 tahun 11 bulan	6 tahun 0 bulan
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Laki-laki
Frekuensi	Tidak pernah	1-2 kali	1-2 kali	1-2 kali	Tidak tentu	Tidak tentu
Lama mengenal game gadget	1-2 tahun	1-2 tahun	4-6 bulan	1-2 tahun	Lebih 3 tahun	Lebih 3 tahun
Intensitas	15-30 menit	15-30 menit	15-30 menit	15-30 menit	15-30 menit	
Jenis gadget	Tanlet	Hape	Tablet	Hape	Hape	Hape
Jenis Games	Angry bird / Flappy bird	Angry bird / Flappy bird	Subway surf	Pou	Subway surf	Minicraft
Permainan selain Gadget	Lego	Sepeda	Sepeda	Sepeda	Gundu	Playstation
Perubahan perilaku yang dialami		Lebih mudah marah-marah	Tidak patuh pada instruksi	Kurang tidur		
Kesimpulan	Cukup Sudah	Cukup Cukup	Cukup Cukup	Sudah Sudah	Cukup Cukup	Sudah Sudah

Kategori	Subjek					
	13	14	15	16	17	18
Usia	6 tahun 2 bulan	6 tahun 3 bulan	6 tahun 3 bulan	6 tahun 5 bulan	6 tahun 5 bulan	6 tahun 5 bulan
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Perempuan	Perempuan	Laki-laki	Laki-laki
Frekuensi		1-2 kali	Tidak tentu	1-2 kali	1-2 kali	Tidak tentu
Lama mengenal game gadget	Lebih 2 tahun	1-2 tahun	6-12 bulan	Lebih 2 tahun	1-2 tahun	6-12 bulan

Intensitas	15-30 menit	15-30 menit	15-30 menit	30-60 menit	15-30 menit	30-60 menit
Jenis gadget	Hape	Tablet	Hape	Tablet	Tablet	Tablet
Jenis Games		Angry bird / Flappy bird	Pou	Frozen	PNF	Pou
Permainan selain Gadget	Mobil-mobilan, lego	Sepeda	Masak-masakan	Sepeda	Sepeda	Sepeda
Perubahan perilaku yang dialami			Tidak patuh pada instruksi		Tidak patuh pada instruksi	Lebih mudah marah-marah
Kesimpulan	Sudah Sudah	Cukup Cukup	Kurang Sudah	Cukup Cukup	Cukup Sudah	Cukup Cukup

Terjadi perubahan perilaku pada subjek semenjak bermain game gadget, seperti tidak patuh pada instruksi, lebih mudah marah-marah, dan kurang tidur.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis pada bab sebelumnya diperoleh gambaran bahwa keseluruhan subjek memiliki perbedaan dalam tiap-tiap perkembangan keterampilan motoriknya. Subjek laki-laki memperlihatkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik daripada subjek perempuan. Aspek dari perkembangan motorik kasar yang kurang sesuai perkembangannya adalah keseimbangan (berdiri satu kaki dan berjalan jinjit) dan manipulatif (menangkap dan menendang bola). Aspek dari perkembangan motorik halus yang kurang sesuai perkembangannya adalah koordinasi visual motorik (membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari). Terjadi perubahan perilaku pada subjek semenjak bermain game gadget, seperti tidak patuh pada instruksi, lebih mudah marah-marah, dan kurang tidur.

Saran Teoritis

1. Dilakukan penelitian lebih jauh pada subjek dengan jumlah yang lebih banyak dan usia yang lebih bervariasi lagi, status ekonomi social menengah ke atas, jenis games gadget.
2. Pada peneliti selanjutnya, sebaiknya perlu diteliti dampak penggunaan *games gadget* terhadap aspek lain seperti emosi, sosialisasi dan lain-lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dilakukan penelitian yang sifatnya longitudinal terhadap subjek-subjek, untuk melihat efek jangka panjang dalam bermain game menggunakan gadget terhadap perkembangan motorik.

Saran Praktis

Orangtua dapat mengontrol dan mengendalikan penggunaan gadget (game) pada anak-anak, sehingga meminimalisir dampak negatif terhadap perkembangan anak yang sesuai dengan pertumbuhan usianya.

Kepustakaan

- Allen, K. Eileen & Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun Edisi Kelima*. Jakarta : Indeks.
- Berk, Laura E. 2003. *Child Development, Sixth Edition*. United States of America : Allyn and Bacon.
- Boyd, Denise, and Helen Bee. 2010. *The Growing Child*. Boston : Allyn & Bacon.
- Bredenkamp, Sue and Carol Copple. 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs, Revised Edition*. Washington, D. C. : National Association for the Education of Young Children.
- Dearly. 2015. *Gambaran Perkembangan Bahasa Verbal Anak Usia 3-4 Tahun yang Bermain Games Gadget*.
- Gesell, Arnold. dkk. 1954. *The First Five Years Of Life, A Guide To The Study Of The Preschool Child*. London : Methuen.
- Hilgard, E. R., R. C. Atkinson, and R. L. Atkinson. *Introduction to psychology*, 5th ed. New York: Harcourt, Brace & Jovanovich, 1971.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak, Edisi Keenam, Jilid I*. Jakarta : Erlangga.
- Karyna le Roux. 2017. *Movement Makes My Body Smart – Movement, Play And The Different Learning Apparatus For Each Stage*. AECYC Seminar 4 March 2017 diunduh dari www.karynakinetika.com pada hari/tanggal : Selasa, 11 Juli 2017 pukul 13.00 WIB.
- Nilwan, Agustinus. 2008. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Nugraheni, Septi. 2015. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman*.
- Papalia, Diane E., Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman. 2009. *Human Development, Perkembangan Manusia, Edisi 10, Buku 1*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Poerwandari, E. K. (2001). *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta : Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup, Edisi Kelima, Jilid I*. Jakarta : Erlangga.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas, Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung : Alfabeta.
- Syahadati, Risalah. 2014. *Gambaran Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Yang Bermain Game Gadget*.



PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA

Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital
22-24 Agustus 2017, Hotel Grasia, Semarang

Komarudin, Asep. 2016. *Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Kesehatan dan Perkembangan Anak*, diunduh dari www.solusisehatku.com pada hari/tanggal : Jumat, 14 Oktober 2016 pukul 15.35 WIB.

Widiyanti, Dini. 2016. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Tari*, diunduh dari www.rmolbengkulu.com pada hari/tanggal : Selasa, 11 Juli 2017 pukul 13.00 WIB.