



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I
untuk memperoleh Gelar Sarjana Olahraga
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh
Dody Nugraha
6211415018**

**JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

ABSTRAK

Dody Nugraha. 2019. *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar.* Skripsi, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Gustiana Mega Anggita., S.Pd., jas., M.Or.

Game online sering dituduh memberikan pengaruh terhadap anak-anak. Faktanya, *game online* mempunyai manfaat yang positif bagi anak. Diantarnya, anak mengenal teknologi komputer, belajar mengikuti aturan dan pengarahan, latihan memecahkan masalah dan logika. Kemampuan motorik dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain bagi anak-anak. Aktivitas sehari-hari seperti bermain akan mempengaruhi pertumbuhan postur tubuhnya dari masa anak-anak sampai dewasa nanti. Karenanya kemampuan motorik sebaiknya diketahui, dibenahi dan baiknya ditingkatkan sejak dini agar pertumbuhan anak dapat berkembang dengan baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar. Selama ini belum adanya data tentang intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar.

Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode ini menggunakan survey, kuisisioner dan tes *motor ability*. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*. Populasi penelitian ini siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang, sampel penelitian ini berjumlah 32 siswa kelas atas. Variabel penelitian meliputi variabel bebas yaitu intensitas bermain *game online* serta variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar. Instrumen kuisisioner menggunakan skala *Guttman* dan tes *motor ability* untuk kemampuan motorik kasar yaitu tes kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan 30 meter. Data dianalisis dengan menggunakan Uji regresi linier sederhana *produk moment*.

Hasil penelitian regresi linier sederhana sebesar 0,467 dengan tingkat signifikansi 0,007 maka $0,007 < 0,05$ dengan kata lain ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar. Dari perhitungan regresi linier sederhana dapat dijelaskan kontribusi intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 21,8%.

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, bahwa intensitas *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar mempunyai hasil yang signifikan artinya ketika intensitas *game online* meningkat maka kemampuan motorik kasar mempunyai nilai yang menurun. Kekuatan hubungan berkategori antara intensitas *game online* terhadap kemampuan motorik kasar berkategori cukup.

Kata Kunci: *Intensitas bermain, game online, kemampuan motorik kasar, siswa sekolah dasar.*

ABSTRACT

Dody Nugraha. 2019. *Relationship between Intensity of Playing Online Games and Gross Motor Skills of Elementary School Students*. Thesis, Department of Sport Science, Faculty of Sports Science, Semarang State University. Gustiana Mega Anggita., S.Pd., jas., M.Or.

Online games are often accused of having an influence on children. In fact, online games have positive benefits for children. Among them, children are familiar with computer technology, learn to follow rules and directions, practice solving problems and logic. Motor skills can be improved through play activities for children. Daily activities such as play will affect the growth of his posture from childhood to adulthood. Therefore motor skills should be known, addressed and improved early so that the child's growth can develop properly. The purpose of this study was to determine the relationship of the intensity of playing online games on gross motor skills. So far there is no data about the intensity of playing online games on gross motor skills.

This type of research uses quantitative descriptive. This method uses surveys, questionnaires and motor ability tests. The sampling technique uses purposive sampling. The population of this research is SDN Sekaran 02 Semarang City students. The sample of this research is 32 upper class students. The research variables include the independent variable, the intensity of playing online games and the dependent variable, namely gross motor ability. The questionnaire instrument used the Guttman scale and the motor ability test for gross motor skills namely the agility, coordination, balance and speed of 30 meters. Data were analyzed using simple linear regression test of product moment.

The results of a simple linear regression study of 0.467 with a significance level of 0.007 then $0.007 < 0.05$ in other words there is a relationship between the intensity of playing online games on gross motor skills. From the calculation of simple linear regression can be explained the contribution of the intensity of playing online games to gross motor skills of 21.8%.

Conclusions based on the results of the analysis of research data that have been conducted and the discussion there is a relationship between the intensity of playing online games on the gross motor skills of elementary school students, that the intensity of online games on the gross motor skills of elementary school students has significant results, meaning that when the intensity of online games increases, motor skills rough has a decreasing value. The strength of the categorical relationship between the intensity of online games and gross motor skills is sufficient.

Keywords: *Intensity of playing, online games, gross motor skills, elementary school students.*

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Dody Nugraha
NIM : 6211415018
Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan, S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Hubungan antara intensitas Bermain *Game Online* terhadap Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 11 Desember 2019

Yang menyatakan,



Dody Nugraha
NIM. 6211415018

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul "Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar" telah disetujui oleh Dosen pembimbing untuk diajukan sidang. Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Dody Nugraha
Nim : 6211415018
Hari : *Senin*
Tanggal : *16 Desember 2019*

Menyetujui,

Kaloran Prodi Ilmu Keolahragaan

Sudarto, S.Si., M.Sc. AIFM.
NIP. 198012242006041001

Dosen Pembimbing,


Gustiana Mega Anggita, S.Pd., Ias., M.Or.
NIP.198808222015042003

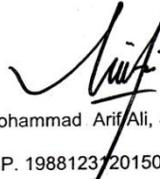
PENGESAHAN

Skripsi atas nama Dody Nugraha NIM 6211415018 Program Studi Ilmu Keolahragaan Judul "Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 8 Januari 2020

Panitia Ujian


Prof. Dr. Randy A. Rahayu, M.Pd.
NIP. 198103201984032001

Sekretaris


Mohammad Arif Ali, S.Si., M.Sc.
NIP. 198812312015041002

Dewan Penguji

1. Dr. Said Junaidi, M.Kes.
NIP. 196907151994031001


(Ketua)

2. Nanang Indardi, S.Si., M.Si.Med.
NIP. 198111122005011001

(Anggota) 

3. Gustiana Mega Anggita, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198808222015042003

(Anggota) 

MOTTO :

- ❖ Jalani saja apa adanya rencana allah itu lebih baik (My Father).
- ❖ Hidup itu sawang sinawang.

PERSEMBAHAN :

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua Bapak Carya dan Ibu Cuciyati, serta kakak Linda Amalia Cahya , keluarga, dan teman-teman tercinta.
- ❖ Sahabat IKOR 2015.
- ❖ Almamater IKOR, FIK UNNES.

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberi bantuan yang sangat berharga. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
2. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan yang selalu memberikan dorongan semangat dan strategi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Dosen Wali, Dr. Siti Baitul M, S.Si., M.Si.Med. yang telah meluangkan waktu memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing, Gustiana Mega Anggita. S.Pd., jas., M.Or. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian serta memberikan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Penguji I, Dr. Said Junaidi, M.Kes yang berkenan membantu memberikan arahan dan bimbingan.
6. Dosen Penguji II, Nanang Indardi, S.Si., M.Si.Med yang berkenan membantu memberikan arahan dan bimbingan.

7. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama belajar di bangku perkuliahan
8. Kedua orang tua, Bapak Carya dan Ibu Cuciyati, serta kakak Linda Amalia Cahya, keluarga, dan teman-teman tercinta yang senantiasa mendoakanku membantu dalam penelitian sehingga saya dapat melakukan penelitian.
9. Seluruh teman-temanku (Jundi, Inun, Riki, Asfat, Bagus, Abas) dan teman-teman Jurusan Ilmu Keolahragaan angkatan 2015, yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan yang positif.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi.

Disadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Semarang, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Hakikat Bermain <i>Game Online</i>	8
2.1.2 Fungsi Bermain	9
2.1.3 Jenis Permainan	11
2.1.4 Pengertian Permainan <i>Game Online</i>	12
2.1.5 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	16
2.1.6 Manfaat <i>Game Online</i>	19
2.1.7 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
2.1.8 Definisi Kemampuan Motorik Kasar	22
2.1.9 Tujuan Kemampuan Motorik Kasar	24
2.1.10 Fungsi Kemampuan Motorik	24
2.1.11 Jenis Kemampuan Motorik	25
2.1.12 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar	26
2.1.13 Hakikat Siswa Sekolah Dasar	28
2.2 Kerangka Berfikir	30
2.3 Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	34
3.2 Variabel Penelitian	35
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel	35
3.3.1 Populasi Penelitian	35
3.3.2 Sampel dan Teknik Penarikan Sampel	36
3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Instrumen Penelitian	37
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5 Prosedur Penelitian	40
3.6 Uji Prasyarat	42
3.7 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Penelitian	44
3.8 Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Data Kemampuan Motorik Kasar	47
4.1.2 Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (X)	49
4.2 Uji Prasyarat Analisis Data	50
4.2.1 Uji Normalitas Data	50
4.2.2 Uji Homogenitas	51
4.2.3 Uji Linearitas	52
4.3 Uji Hipotesis	53
4.4 Uji Regresi Linier Sederhana	56
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Sekolah	5
2. Siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sekaran 02 Tahun 2019	36
3. Sampel Penelitian SDN Sekaran 02 Tahun 2019	37
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	38
5. Data Kemampuan Motorik Kasar(Y)	47
6. Data Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar	48
7. Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (X)	49
8. Data Frekuensi Intensitas <i>Game Online</i>	50
9. Uji Normalitas Data	51
10. Uji Homogenitas Y atas X	51
11. Uji Linearitas Yatas X	52
12. Uji Hipotesis	53
13. Uji F Hubungan Intensitas <i>Game Online</i> Terhadap Kemampuan Motorik Kasar	54
14. Uji Koefisien Determinasi Hubungan Antara Intensitas <i>Game online</i> Terhadap Kemampuan Motorik Kasar	55
15. Kreteria Hubungan Antara Intensitas <i>Game Online</i> Terhadap Kemampuan Motorik Kasar	55
16. Uji Koefisien Regresi Linier Sederhana	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Game</i> Strategi Perang	18
2. <i>Simultion Games</i> (<i>games</i> simulasi).....	19
3. <i>Game</i> Peperangan.....	19
4. Paradigma Sederhana	34
3. Tes Kelincahan	40
4. Tes Koordinasi.....	41
5. Tes Keseimbangan	41
6. Tes Kecepatan.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Usulan Dosen Pembimbing	66
2. SK Pembimbing Skripsi	67
3. Surat Observasi	68
4. Surat Balesan Observasi	69
5. Surat Izin Penelitian	70
6. Surat balesan izin penelitian	71
7. Pengesahan Angket.....	72
8. Hasil Tes Motorik Kasar	73
9. Data Instrument <i>Game Online</i>	74
10. Uji Normalitas	76
11. Uji Homogenitas.....	78
12. Uji lineritas	79
13. Uji Hipotesis	81
14. Data Uji Instrumen <i>Game Online</i>	83
15. Tabulasi Hasil Penelitian Motorik Kasar.....	85
16. Uji realibilitas dan validitas intensitas <i>game online</i>	87
17. Dokumentasi	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin maju. Hal tersebut terlihat dari berkembangnya penggunaan perangkat digital seperti *gadget*, laptop, dan tablet. Dengan *gadget* manusia dapat melakukan berbagai hal seperti: mencari informasi, komunikasi dan bermain *game online*. *Gadget* bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakannya anak-anak sekarang sudah mahir menggunakannya bahkan anak zaman sekarang lebih banyak memilih waktunya bermain *gadget* dibandingkan dengan permainan pada usiannya. Menurut Putri Hana Pebriana (2017: 2) perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasanya untuk alat komunikasi, browsing atau melihat *youtube*. Sedangkan penggunaan pada anak biasanya terbatas dan penggunaannya sebagai alat/media bermain *game online* dan menonton animasi.

Menurut Putri Hana Pebriana (2017: 3) *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* selalu memunculkan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaharuan yang membuat para penggunaannya menjadi lebih nyaman dan praktis. *Gadget* merupakan salah satu bentuk dari berkembangnya dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), berdampak pada pola hidup manusia baik dari segi pola perilaku atau pun pola pikir, dengan adanya bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah

kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, pengguna *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam interaksi sosial (Putri Hana Pebriana, 2017: 2).

Bermain dan permainan merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain dan permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain permainan yakni salah satu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang pada anak. Permainan yang dilakukan adalah jenis permainan yang dimainkan pada perangkat *digital* seperti *gadget (game online)*. Menurut Ukasyah dan Irfansyah (dalam Gustiana Mega Anggita, dkk, 2018: 55) bahwa anak cenderung tidak melakukan gerakan ketika memainkan *game online* yang sudah memanfaatkan teknologi. Anak hanya duduk di depan televisi dan bermain *game online* dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak.

Game online sering dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak-anak. Faktanya, *game online* mempunyai manfaat yang positif bagi anak. Diantaranya, anak mengenal teknologi komputer, belajar mengikuti aturan dan pengarahan, latihan memecahkan masalah dan logika. melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, serta memberikan hiburan (Dian Wahyu Putra, dkk 2016: 47). Pada umumnya ketika anak sudah bermain permainan *game online*, akan mempunyai sifat yang tidak mudah putus asa. Karena anak terbiasa untuk terus mendapatkan yang anak inginkan yaitu berhasil menjadi pemenang dalam permainan *game online*. Anak cenderung akan berfikir cepat dan akan memberikan keputusan yang cepat pula.

Intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering anak menggunakan *gadget*, untuk bermain *game online* dalam satu hari atau dalam

satu minggu. Bermain *game online* dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung lebih memperdulikan *gadget* ketimbang bermain di luar rumah bersama dengan teman sebayanya. Menurut Kusamadewi (dalam Rosi Kusumawati, dkk 2017: 90) menyatakan seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktunya 2-10 jam perminggu untuk bermain *game online*. Seorang pakar adikasi video *game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, yang mengkhawatirkan 7%-nya dari anak-anak tersebut bermain paling sedikit 30 jam perminggu (Dianto Mori, Suryadi, 2018: 67).

Menurut Agusta (dalam Putri Hana Pebriana 2017: 2) masa anak-anak yaitu individu yang unik dimana mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, koognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sedang di jalani pada usianya. Menurut Henny Puji Astuti (2012: 9) yaitu pertumbuhan fisik pada anak saat terjadinya konsepsi sampai dewasa. Pada saat itu terjadi pertumbuhan jumlah sel serta ukuran sel pertumbuhan pada anak-anak mengalami perbedaan yang bervariasi sesuai dengan bertambahnya usia anak. Secara umum pertumbuhan fisik dimulai dari arah atas yaitu kepala ke bagian bawah yaitu kaki. Kematang pertumbuhan tubuh pada bagian kepala berlangsung terlebih dahulu, kemudian secara berangsur-angsur diikuti oleh tubuh bagian bawah. Pola pertumbuhan secara normal antara anak yang satu dengan lainnya pada akhirnya tidak selalu sama karena dipengaruhi oleh interaksi banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan antara lain: a. faktor internal, b. faktor lingkungan.

Menurut Tri Sunarsih (2018: 30) masa estetik yaitu masa ini masa dianggap masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik berarti bahwa pada masa ini perkembangan anak terutama fungsi panca inderanya. Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik pada anak adalah Dynamic System Theory yang dikembangkan Thelen dan Whiteneyerr. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersiapkan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi anak-anak untuk berbuat sesuatu dan menggunakan persepsi yang dimiliki untuk bergerak.

Menurut Henny Puji Astuti (2012: 17) gerak motorik kasar yaitu gerak yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh, sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar. Gerakan ini dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya melakukan gerakan berjalan, berlari, dan melompat. Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar terbentuk dengan beberapa permainan atau kegiatan antara lain: mecorat-coret, makan sendiri, menangkap, melempar bola, dan naik turun tangga dan sebagainya.

Menurut Firman Ardiyansyah (2016: 2) motorik kasar penting bagi anak merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak. Kemampuan motorik dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain bagi anak-anak. Aktivitas sehari-hari seperti bermain akan mempengaruhi pertumbuhan postur tubuhnya dari masa anak-anak sampai dewasa nanti. Karenanya kemampuan motorik sebaiknya diketahui, dibenahi dan baiknya ditingkatkan sejak dini agar pertumbuhan siswa dapat berkembang dengan baik.

Menurut Henny Puji Astuti (2013) gerak motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh, sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar. Gerakan ini dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya gerakan berjalan, berlari, dan melompat. Disekolah dasar

umur 6-12 tahun, merupakan saat siswa membutuhkan situasi dan atmosfer untuk mengeksplor gerak melalui berbagai aktifitas yang menyenangkan seperti bermain (Firman Ardiansyah, 2016: 2). Pada zaman sekarang anak-anak lebih tertarik terhadap permainan dengan jenis permainan *game online* yang terdapat didalam *gadget*, anak-anak menyalah gunakan *gadget* dengan bermain *game online* harusnya *gadget* itu sendiri digunakan untuk menunjang belajar untuk prestasi didalam dan diluar kelas lebih baik lagi. Dari dampak anak-anak bermain *game online* tersebut anak-anak malas belajar dan anak akan malas untuk melakukan permainan diluar rumah yang mengandalkan kemampuan fisiknya seperti berlari, melompat, lempar tangkap bola dan lain-lain. Anak akan lebih tertarik dengan permainan didalam *gadgetnya* yaitu permainan *game online*. Hasil data nilai olahraga dari dua tahun terakhir disekolah SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang antara lain:

Tabel 1.1 Data Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Sekolah

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata – Rata Ujian Akhir Sekolah	
		Tahun 2017/2018	Tahun 2018/2019
1	PJOK	8,30	7,70

Dapat dilihat dari data diatas bahwa nilai olahraga di SD Negeri 02 Sekaran Kota Semarang mempunyai nilai yang menurun dari dua tahun terakhir. Salah satu faktor yang mempengaruhi penurunan nilai olahraga tersebut dikarenakan anak sering bermain *game online* di *gadgetnya*, anak-anak sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* anak lebih cenderung tertarik oleh permainan *game online* karena permainan *game online* ini selalu

mempunyai varian terbaru sehingga anak-anak akan lebih tertarik memainkannya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka bisa diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Ketergantungan masyarakat terhadap penggunaan *gadget*.
2. Tingkat penggunaan *gadget* pada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pengaruh *game online* terhadap aktivitas fisik anak.
4. Menurunnya aktifitas fisik pada anak-anak.
5. Hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini yaitu Hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan di angkat peneliti yaitu, apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Penelitian ini sebagai masukan bagi para guru tentang pentingnya kemampuan motorik pada anak.
2. Penelitian ini bisa memberikan pengetahuan kepada guru dan orang tua dampak dari bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar.
3. Memberikan masukan terhadap guru penjas dalam melaksanakan pembelajaran penjas yang mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Hakikat Bermain *Game Online*

Menurut Asep Ardiyanto (2017: 35-36) Bermain adalah kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Maksudnya tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Sedangkan menurut Gustiana Mega Anggita, dkk (dalam Jose Jjoossee, 2018:56) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memakai alat atau tidak memakai alat secara spontan, fleksibel, menyenangkan, tidak terpaksa dan mengembangkan daya imajinasi anak-anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Aris Priyanto (2014:46) bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Mulai bermain secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Dengan demikian bisa kita simpulkan uraian diatas bahwa bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan baik memakai alat atau pun tidak memakai alat yang bersifat membantu dan menyenangkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Poetoe (2012) *game online* adalah *game* bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam waktu dan permainan yang sama. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan kesulitan tertentu. Menurut Tsharir dan Burhan (dalam Drajat Edy Kurniawan (2017:98) mengemukakan *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Sebagian internet telah menyebar ke masyarakat kita pada skla luas, telah digunakan untuk berbagai perdagangan macam-macam isi. Salah satu *online* populer konten adalah permainan, dimana seseorang dapat bermain tidak hanya dengan komputer, tetapi juga dengan lainnya orang yang terhubung melalui internet Dongseon Choi and Jinwoo Kim (2004).

2.1.2. Fungsi Bermain

Menurut Elfiadi (2016: 53) bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan "kenikmatan", dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Bermain juga sebagai pemicu krativitas anak yang akan bermain akan meningkatkan kreativitasnya. Dengan bermain anak akan melakukan segalannya, mencoba, mengekspolrasi sehingga pada akhirnya akan muncul pada ide-ide kreatifnya untuk bermain. Fungsi bermain meliputi seluruh aspek perkembangan seperti diuraikan berikut ini:

2.1.2.1. Perkembangan kognitif

Melalui bermain anak-anak belajar berbagai bentuk konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar memiliki kemampuan "problem solving" sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya serta menguasai lingkungannya.

2.1.2.2. Perkembangan bahasa

Aktivitas bermain anak ibarkan laboratorium, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan komunikasi anak. Dalam melakukan aktivitas permainan, anak dituntut harus belajar komunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain ketika bermain. Contohnya saat melakukan aktivitas drama anak diminta berimajinasi aktif bercakap-cakap dengan anak lain tentang hal yang terkait dengan drama tersebut.

2.1.2.3. Perkembangan moral

Kegiatan bermain membantu anak untuk belajar jujur, bersikap menerima kekalahan menjadi pemimpin yang baik bertenggang rasa dan sebagainya. Melalui permainan anak akan belajar komunikasi dengan anggota kelompok atau teman sebaya lainnya. Sehingga ini akan melatih anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan akan disukai orang.

2.1.2.4. Perkembangan sosial dan emosional

Kegiatan bermain bersama teman melatih anak belajar membina hubungan dengan teman sebayanya. Anak belajar, mengalah, memberi, menerima tolong menolong dan berlatih sikap sosial

lainnya. Bermain adalah ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar mengendalikan diri dan keinginannya dan sekaligus sarana untuk relaksasi.

2.1.2.5. Perkembangan fisik

Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih anggota seluruh tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan. Permainan menitik beratkan anak pada keterampilan dalam mengkoordinasikan motorik kasar maupun motorik halus. Hal ini bisa dilihat dengan aktifitas anak yang diulang-ulang seperti, berlari, memanjat, naik sepeda, lompat dan dapat memperkirakan tingginya suatu pohon tersebut sehingga hal ini akan mengembangkan fisik-motorik anak.

2.1.2.6. Perkembangan kreativitas

Kegiatan bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan. Melalui coba-coba dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dan menimbulkan kepuasan.

2.1.3 Jenis Permainan

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak dapat dibagi menjadi dua macam permainan yaitu:

2.1.3.1. Permainan aktif

Permainan aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam kegiatan permainan ini membutuhkan energy yang besar. Dalam permainan aktif ada dua motorik yang bekerja motorik kasar dan halus misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut: bermain drama, bermain musik, olahraga dan sebagainya.

2.1.3.2. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau mengandalkan motorik halus. Pemain menghabiskan sedikit energi, misalnya: bermain dengan *gadget* atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku dan sebagainya.

2.1.4. Pengertian *Game online*

Game online menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni kata *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan internet. Maka dapat disimpulkan jika pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Menurut Mimi Ulfa (2017: 3-4) *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari oleh anak-anak,

remaja dan dewasa. *Game online* bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. *game online* pertama kali muncul pertama kali kebanyakan *game-game* silmulasi perang. Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi *game online* mengajar sesuatu yang baru karena adanya frekuensi yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan dalam bermain *game*). Pemain *game online* sering menstransfer dalam *game* mereka, teman *online* ke dalam konteks offline, yang mengarahkan ke perluasan ukuran lingkaran pertemanan mereka (Domahidi, et al. 2014: 107-115).

Menurut Nuhan (2016) intensitas *game online* diIndonesia membuat para pemainnya menjadi pecandu *game online* mengakibatkan mereka melupakan atau mengabaikan kegiatan sehari-seharinya hanya untuk bermain *game online* terus menerus. Dampak dari kecanduan bermain *game online* mengakibatkan pemainnya lupa waktu, lupa diri, kurangnya sosialisasi dengan lingkungannya, emosional dan bisa mempengaruhi pola pikirnya serta berdampak pada motorik kasarnya para pecandu *game online* akan jarang melakukan motorik kasarnya karena mereka fokus dengan gamenya sendiri tanpa memperdulikan motorik kasarnya.

Jumlah para pemain *game online* di Indonesia selalu meningkat setiap tahunnya. Menurut hasil survei yaitu jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, pada tahun 2014 mendapatkan data pemain *game online* di Indonesia ada 25 juta orang (tribunnews.com, Jakarta 2014). Dari data di atas bisa disimpulkan bahwa pemain *game online* setiap tahunnya bertambah, hal tersebut membuat Indonesia peringkat ke empat Negara yang pemain *game online* terbanyak di dunia lebih besar dibandingkan India. Bisa dilihat dari perkembangannya Indonesia sekarang ini menjadi *game online* karakteristiknya menyerupai Negara Jepang, Korea Selatan dan juga China (idtechinasia.com). Menurut Ni Putu Arinka (2015: 164) dalam memainkannya terkadang tidak mengenal waktu sehingga seringkali lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan computer/gadget. hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya.

Ismail dan Zawaher (2017) mengatakan bahwa seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan kehilangan kontrol, penarikan diri, tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat, kecemasan, pelemahan fungsi tubuh, gairah, kegembiraan dan psikomotor. Oleh karena itu fenomena sekarang adalah anak-anak bermain *game online* dengan intensitas tinggi berjam-berjam sampai sehari-hari, anak-anak mendapatkan *game online* itu sendiri dengan cara mendownload melalui

gadget orang tuannya. *Gadget* itu sendiri di mainkan untuk bermain *game online*, *youtube* dan mengakses video–video dengan konten negatif. Karena mudahnya mendapatkan *game online* tersebut maka tingginya intensitas anak dalam bermain *game online*. Anak–anak yang bersifat individu mereka akan memilih bermain *game online* sebagai kebiasaan yang menyenangkan, kurangnya perhatian orang tua dan keluarga kepada anaknya. Orang tua yang berharap atau menginginkan anaknya untuk mengikuti les dan kursus maka dari itu kebutuhan primer anak yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya mereka sibuk dengan aktivitasnya disekolah.

Masya dan Candra (2016) mengatakan bahwa bermain *game online* dengan intensitas tinggi dapat terjadi karena tidak ada self control dari dalam diri individu itu sendiri sehingga kurang bisa mencegah dampak negatif dari permainan *game online* itu sendiri. Artinya, bahwa ketika individu itu sendiri mempunyai self control maka individu itu akan bisa mengantisipasi dampak negatif tapi sebaliknya jika individu itu sendiri tidak mempunyai self control maka akan terbawa oleh suasana *game* itu sendiri dan dampak negatifnya pasti akan kecanduan dengan *game onlinenya*, ketika pemain sudah kecanduan dengan permainannya akan melupakan waktu, lupa dengan diri sendiri, lupa makan, dan kurangnya bersosialisai dengan lingkungannya akan menjadi seseorang yang individual karena dia berfikir tidak harus bersosialisai dia sudah bahagia dengan *game onlinenya*.

2.1.5. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafis kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain. Menurut akhdian.net jenis-jenis *game online* adalah:

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer. Contoh permainan jenis ini yaitu Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, dan lain sebagainya.

2. Massively Multiplayer *Online* Real time strategy games (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

3. Massively Multiplayer *online* Role-playing games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada

kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok online, The Lord of the Rings online: Shadows of Angmar, final fantasy, Dota.

4. Cross-platform *online* play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, Play station 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer *Online* Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, opera, atau internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (Java Script, ASP, PHP, MYSQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "flash games" atau "java games" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada simulation games pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainnya yaitu Second Life.

7. Massively multi-layer *online* games (MMOG)

Permainan sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. Dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju



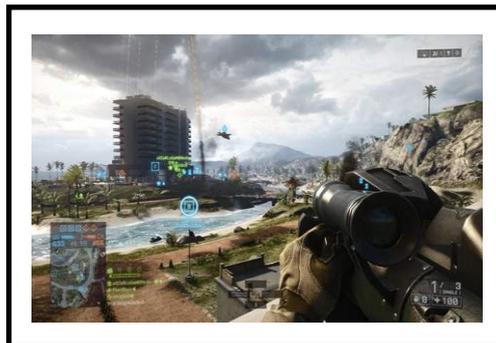
Gambar 2.1. game strategi perang

Sumber : Alcatraz. p.1.



Gambar 2.2. Simulation games (games simulasi)

Sumber: Listiorini. p.1.



Gambar 2.3. game peperangan

Sumber: Hienzo. p. 1.

2.1.6. Manfaat *Game Online*

Game online bisa bermanfaat negatif dan positif bagi para penggunannya terutama pada anak. Menurut Nikie (2019) manfaat negative bagi para pengguna *game online* :

- a. manfaat negatif yang timbul bermain *game online* yang berlebihan pada anak diantaranya malas melakukan aktivitas lain, kurang bersosialisai dengan masyarakat, melupakan orang terdekat

disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, bersifat acuh tak acuh pada lingkungannya dan bahkan mengabaikan didunia nyata dan sebagainya.

b. manfaat positif yang ditimbulkan bermain *game online* bagi para penggunanya yaitu: Mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam *game* dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat menonjol lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya.

2.1.7. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas merupakan bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. Salah satu teori yang mengatakan tentang intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a massage in a derction* (Neuman, dalam Conni La Febrina 2014). Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa sering anak menggunakan gadget setiap minggunya atau setiap hari berdasarkan beberapa hari dari seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari mau pun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan yang cenderung hanya memperdulikan gadget ketimbang main diluar rumah. Menurut Feliana (2016) menggunakan gadget pada anak minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas yang seharusnya yaitu belajar. Sedangkan menurut Sari dan Mitsalia (2016) pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika

menggunakan dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar >75 menit. Selain itu, sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik yaitu dengan kategori rendah dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Menurut Rosi Kusumawati, dkk (2017: 90) mengatakan seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam/minggu untuk bermain game online.

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa pemakaian *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*, bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkat tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* berdurasi < 30 menit/hari dan maksimal 2 kali pemakaian. Kategori sedang apabila 40-60 menit dengan pemakaian 2-3 kali/hari. Dan kategori dengan intensitas tinggi jika menggunakan dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar >75 menit (lebih dari 3 kali pemakaian).

2.1.7.1. Faktor – faktor kecanduan pada *game online*

Beberapa penyebab kecanduan pada pemain *game online*. Para gamers tidak pernah menyelesaikan permainan sampe tuntas, selain itu sifat manusia memang ingin menjadi pemenang dan ingin menjadi yang terbaik untuk ditunukan pada orang lain. Pada *game*

online semakin banyak point maka semakin banyak juga pareasi atau pilihan game yang akan dimainkan maka pemain akan semakin menjadi pecandu *game online*, pengaruh lain yaitu kurangnya pengawasan orang tua dan Karena pengrauh globalisasi akan adanya *game online* di dunia ini. Pola asuh orang tua juga mempunyai peranan penting untuk mengasuh anaknya harus hati-hati, karena kekeliruan yang akan terjadi pada saat pola asuh itu salah maka anak akan mengikuti apa yang orang tuanya lakukan.

2.1.8 Definisi Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Maria Hidayanti (2013: 196) Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagaian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan menurut Krisnan (2018) Motorik kasar merupakan kemampuan seseorang anak pada gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Kemampuan motorik kasar diperlukan oleh anak dan menjadi modal untuk mencapai kemampuan selanjutnya. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri (Yossie, 2019; 34). Kemampuan ini biasa digunakan anak untuk beraktivitas olahraga.kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak melakukan berbagai gerakan. Gallahue (dalam Bonita Mahmud, 2018: 79) membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor

Kemampuan ini digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat dan meluncur.

2. Kemampuan non-lokomotor

Yaitu kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contohnya menekuk dan mendorong, meregang dan menarik, jalan ditempat, berdiri dengan satu kaki secara bergantian.

3. Kemampuan manipulatif

Kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contohnya memukul, melempar, menendang, memutar tali dan sebagainya.

Reni Novitasari, dkk (2019: 6) kemampuan motorik kasar (gross motor skills), yaitu merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan. Dikarenakan otot dan tulang mereka yang lebih jauh dan cepat. Sedangkan menurut Henny Puji Astuti (2013: 17) Jenis kemampuan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua:

1. Motorik kasar

Gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh, sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar, misalnya gerakan berjalan, berlari, dan melompat.

2. Motrik halus

Gerakan yang dilakukan tidak memerlukan tenaga yang lebih besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat, misalnya mengambil suatu benda dengan menggunakan ibu jari, menggunting dan sebagainya.

Menurut para ahli diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar adalah keterampilan gerak tubuh yang sebagian besar menggunakan otot-otot besar yang meliputi pola lokomotor seperti melompat, berlari, berjalan, menedang, dan melempar.

2.1.9. Tujuan kemampuan motorik kasar

Menurut Sumantri (2005: 9) motorik kasar memiliki beberapa tujuan antara lain: a) Mampu meningkatkan keterampilan gerak, b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, c) mampu menanamkan sikap percaya diri, d) mampu bekerja sama dan, e) mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

2.1.10. Fungsi kemampuan motorik kasar

Menurut Sumantri (2005) fungsi dari pengembangan motorik kasar pada anak antara lain, sebagai alat untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak: sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak: untuk melatih dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak: sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial anak: sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional anak: yang terakhir untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Sholatul Hayati, dkk (2017: 53-54) bahwa keterampilan motorik kasar anak memiliki fungsi peran penting untuk pengembangan aspek lain karena keberadaannya sangat penting untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak yang semakin mendukung secara optimal. Sebagian lainnya berfungsi membantu mendapatkan penerimaan sosial karena tidak mungkin mempelajari secara serempak, anak akan memutuskan perhatian untuk mempelajari keterampilan untuk memperoleh bentuk penyesuaian yang penting pada saat itu.

2.1.11. Jenis kemampuan motorik Kasar

Dalam kamus bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa, bisa, sanggup. Kemampuan adalah suatu kesanggupan, kecakapan dan kekuatan dalam melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Sujiono (2007: 707) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan juga menunjukkan bahwa suatu tindakan (performance) dapat dilakukan sekarang. Menurut Henny Puji Astuti (2013: 17) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak yang mengontrol setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan system syaraf otak anak yang mengatur otot, memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu:

1. Motorik Kasar

Gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh, sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar. Gerakan ini dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya gerakan berjalan, berlari, dan

melompat. Komponen dasar gerak ini anatar lain gerak lokomotif (gerak memindahkan tubuh). Gerak nonlokomotor (gerak anggota tubuh pada porosnya dan tidak berpindah tempat) dan gerak manipulatif (keterampilan yang memerlukan koordinasi mata dengan anggota tubuh yang lain dalam mensiasati tempat atau objek untuk bergerak).

2. Motorik Halus

Gerakan yang dilakukan tidak memerlukan tenaga yang besar, tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat, misalnya mengambil suatu benda dengan menggunakan ibu jari dan menggunting.

2.1.12. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar

Motorik kasar pada anak–anak itu unik dan berbeda–beda setiap anak dalam perkembangannya, perkembangan motorik kasar pada anak berbanding lurus dengan dengan perkembangan dan pertumbuhan tubuhnya. Oleh sebab itu, faktor–faktor perkembangan dan tumbuh kembang motorik kasar pada anak menurut Soetjiningsih (dalam Yhana Pratiwi, 2014: 23) yaitu :

1. Faktor genetik

Faktor genetik yaitu modal utama dalam mencapai hasil akhir proses perkembangan dan pertumbuhan pada anak.

2. Faktor lingkungan

Pada faktor ini sangat berpengaruh karena pada lingkungan dialah yang menentukan faktor genetik itu bisa berkembang atau tidak. Faktor lingkungan di bagi menjadi beberapa yaitu:

- a. Faktor lingkungan yang yang mempengaruhi pada saat masih dalam kandungan (faktor parental) antara lain: (1) mekanis (2) gizi waktu mengandung (3) endokrin (5) zat kimia (6) infeksi (7) radiasi (8)stress (9) imunitas (10) anoksia embrio
- b. Faktor lingkungan perkembangan dan pertumbuhan anak setelah lahir (postnatal) antara lain:
 - a) Faktor biologis, yaitu (1) jenis kelamin (2) ras (3) gizi (4) umur (5) kepekaan terhadap penyakit (6) perawatan kesehatan (7) hormone (8) fungsi metabolisme (9) penyakit kronis
 - b) Faktor fisik, antara lain : (1) sanitasi (2) cuaca, keadaan geografis daerah (3) keadaan rumah (4) radiasi

3. Faktor psikosial

Antara lain (a) motivasi belajar (b) stimulasi (c) hukuman yang wajar (d) stress (e) kelompok sebaya (f) sekolah (g) kualitas interaksi anak dan orang tua (h) cinta dan kasih sayang.

4. Faktor keluarga dan adat istiadat

Yaitu sebagai berikut (a) pendidikan ayah/ibu (b) pekerjaan/pendapatan keluarga (c) jenis kelamin keluarga (d) jumlah saudara (e) keperibadian ayah/ibu (f) adat istiadat, norma-norma (g) urbanisasi (h) agam (i) faktor politik dalam masyarakat yang mempengaruhi anggaran pendidikan untuk anak.

Selain faktor-faktor diatas ada beberapa faktor lainnya yaitu pada zaman sekarang anak lebih suka bermain *game online* didalam *dagdgetnya* oleh sebab itu anak akan cenderung untuk tidak bermain

permainan pada usianya yaitu seperti bermain egrang, gobak sodor dan lain-lain. *Game online* bisa bermanfaat negatif dan positif bagi para penggunanya terutama pada anak. Menurut Nikie (2019) manfaat negatif bagi para pengguna *game online* :

a. manfaat negatif yang timbul bermain *game online* yang berlebihan pada anak diantaranya malas melakukan aktivitas lain, kurang bersosialisai dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, bersifat acuh tak acuh pada lingkungannya dan bahkan mengabaikan didunia nyata dan sebagainya.

b. manfaat positif yang ditimbulkan bermain *game online* bagi para penggunanya yaitu: Mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam *game* dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi. Hal tersebut diharapkan dapat menonjol lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya.

2.1.13. Hakikat Siswa Sekolah Dasar

Menurut Rini Hildayani, dkk (2016: 2.1) anak yaitu sesuatu yang ditunggu-tunggu hampir semua pasangan yang menikah. Banyak yang memberikan alasan yaitu anak merupakan sumber rezeki, penerus keturunan, rasa aman bagi orang tua karena akan ada yang menjaga orang tua pada saat tua nanti, atau pun sebagai sumber status sosial. Ada pula orang tua yang tidak memiliki alasan khusus mengapa miliki anak. Di dalam pikiran mereka, anak adalah sesuatu yang memang ada setelah pernikahan terjadi. Apapun alasan kedua orang tua memiliki anak,

anak adalah rahmat dari tuhan dan kita patut untuk menjaga titipan dari-NYA.

Menurut Ni Kadek Diyantini, dkk (2015: 93) anak usia sekolah (6-12 tahun) adalah masa dimana terjadinya perubahan yang beragam pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan keperibadian anak. Sedangkan menurut Eka Irmilia, dkk (2015: 551) anak usia sekolah adalah periode yang sangat menentukan kualitas seorang manusia dewasa nantinya. Masa Usia Sekolah Dasar.

Menurut Ratih Kurnia (2019) masa usia sekolah dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik dari pada sebelumnya dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yakni:

1. Masa kelas rendah sekolah dasar, umur 6-7 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain:
 - a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c) Adanya kecendrungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - d) Suka membanding-bandingkan diri dengan teman sebayanya.

- e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak penting.
 - f) Pada masa ini tertuma usia 6-8 tahun menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
2. Masa kelas tinggi sekolah dasar, pada umur 9-12 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini yaitu:
- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan membandingkan pekerjaan yang perkatis.
 - b) Sangat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor bakat khusus.
 - d) Sampai pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
 - e) Pada masa ini anak memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
 - f) Anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk bermain bersama-sama.

2.2. Kerangka Berfikir

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berkembang begitu pesat. Hal tersebut terlihat dari berkembangnya penggunaan perangkat digital seperti, gadget, laptop, dan tablet. Manusia zaman sekarang sudah dimanjakan dengan teknologi,

manusia bisa melakukan apa saja yang mereka inginkan dengan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bukan hanya untuk orang dewasa atau anak remaja saja yang menggunakan pada anak-anak pun sekarang sudah mengerti dan mungkin lebih mahir dari pada orang dewasa atau para remaja. Karena tidak bisa dipungkiri anak-anak pintar meniru dan berani mencoba dengan hal baru terutama ilmu pengetahuan teknologi.

Era digitalisasi ini membuat segala aktivitas manusia menggunakan perangkat digital seperti *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu (Putri Hana Pebriana, 2017). *Gadget* dapat digunakan sebagai alat untuk bermain game online dan menonton animasi pada anak-anak. Penggunaan *gadget* saat ini sudah menjadi hal yang wajar dalam masyarakat, mulai dari anak-anak sampai lansia dengan tujuan penggunaan yang berbeda-beda. Penggunaan *gadget* pada anak-anak pada umumnya sebagai media untuk menonton film animasi anak dan bermain *game online*. *Game online* adalah menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang terhubung dengan internet. Maka dapat disimpulkan jika pengertian *game online* atau permainan menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Anak zaman sekarang sudah begitu dimanjakan dengan teknologi anak sudah bisa memilih mana permainan yang membuat anak nyaman dan praktis tanpa harus keluar rumah atau pun keluar kamar tidurnya anak sudah

bisa bermain dengan menggunakan *gadgetnya* yaitu bermain *game online* anak akan lebih tertarik dengan *game online* karena *game online* selalu memberikan variasi terbaru untuk menarik anak. Dalam menggunakan gadget anak-anak terkadang sampai lupa waktu untuk dirinya sendiri. Anak akan lupa dengan waktu untuk makan, bersosialisasi dengan keluarga atau pun tetangganya karena anak sudah terlalu asik dengan *gadgetnya*. Dengan intensitas yang tinggi anak akan bisa menjadi kecanduan *game online* anak akan ketergantungan dengan *gadgetnya* untuk melakukan permainan yaitu bermain *game online*. Anak-anak sekarang mereka bermain *game online* sudah seperti orang dewasa atau remaja, anak sudah bisa bermain dengan intensitas 1,5 jam dan bisa juga lebih dari 3 jam dalam sehari.

Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh, sehingga memerlukan tenaga yang lebih besar. Gerakan ini dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, semisal gerakan berjalan, berlari, dan melompat (Henny Puji Astuti 2013: 17). Sedangkan menurut Sujiono (2007: 707) kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagian hasil dari pembawaan dan latihan. ketika dirumah dimana anak lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* di gadgetnya dibandingkan untuk bermain bersama teman sebayanya, anak pun sudah tidak peduli bagaimana orang tuannya untuk melarang tidak bermain *game online* anak akan tetap bermain *game online* karena anak sudah terbiasa melakukannya.

2.3. Hipotesis

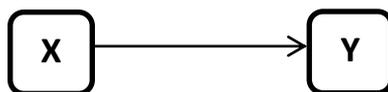
Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu ada hubungan antara bermain *game online* terhadap motorik kasar siswa sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan korelasi. Menurut Hamid Darmadi (2011: 165) korelasi adalah pengumpulan data untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan dua antara dua variabel atau lebih dan seberapa tingkat hubungannya. Dalam sebuah penelitian metode yang digunakan harus sesuai dengan apa yang dipilih. Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, pengumpulan data menggunakan survey, kuisisioner dan tes *motor ability*.



Gambar 3.1 paradigma sederhana
Sumber: sugiyono p.1

X = Variabel bebas (bermain *game online*)

Y = Variabel terikat (kemampuan motorik kasar anak)

3.2. Variabel Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu populasi. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan *current status* dari subyek yang diteliti dan menggunakan metode kuantitatif untuk mencari pengaruh antara variabel yang diteliti. Variabel yang diukur dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen dan variabel dependen. dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan motorik kasar berfungsi sebagai variabel terikat (*dependent variable*) yang selanjutnya diberi notasi Y.
2. Intensitas bermain *game online* berfungsi sebagai variabel bebas (*independent variable*) yang selanjutnya diberi notasi X.

Dengan menggunakan metode deskriptif diharapkan akan diperoleh data yang hasilnya akan diolah dan dianalisis serta akhirnya ditarik sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang dibuat akan berlaku bagi seluruh populasi yang menjadi obyek penelitian.

3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel

3.3.1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi, populasi itu sendiri bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan sekedar jumlah

yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu sendiri.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, sampel dalam penelitian ini adalah siswa SDN Sekaran 02 di Kota Semarang, sampel 3 kelas ini yaitu kelas IV, V, dan VI SDN Sekaran 02 di Kota Semarang adalah sebagai tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sekaran 02 Kota Semarang tahun 2019.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV	28
2.	V	27
3.	VI	17
Jumlah		72

3.3.2. Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

Sugiono (2016: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto (2005: 107) menyatakan bahwa apabila subyek penelitian kurang dari seratus, lebih baik diambil seluruhnya, dan apabila jumlahnya cukup besar maka diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2015:125). Kreteria siswa sekolah dasar kelas atas yang bermain *game online*.

Sedangkan peneliti mengambil sampel 45% dari keseluruhan populasi. Sampel yang diambil menjadi responden berjumlah 32 siswa yang tersebar di 3 kelas atas yaitu IV, V dan VI SDN Sekaran 02 Kota Semarang.

Adapun penyebaran jumlah sampel di SDN Sekaran 02 Kota Semarang adalah sebagai tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian SDN Sekaran Kota Semarang Tahun 2019

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV	14
2.	V	12
3.	VI	6
Jumlah		32

3.4. Instrumen dan teknik Pengumpulan Data

3.4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010: 148). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, yaitu teknik pengumpulan dan analisis data berupa opini dari subyek yang diteliti melalui kuesioner. Kuesioner dimaksudkan untuk mencari data primer. Dalam penelitian ini ada tiga macam instrumen penelitian, yaitu yang berupa kuesioner untuk Intensitas bermain *game online* (X). Sedangkan untuk kemampuan motorik kasar (Y) berupa tes.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi variabel penelitian. Untuk mengetahui ruang lingkup variabel penelitian dan indikator yang diukur dapat dilihat pada kisi-kisi pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Jumlah Pernyataan	Nomor Kuesioner
1.	Kemampuan motorik kasar (Y) reliabilitas 0,93 dan validitas 0,87	1. Tes Kelincahan 2. Tes Koordinasi 3. Tes Keseimbangan 4. Tes Kecepatan		
2.	Intensitas bermain <i>game online</i> (X)	1. Frekuensi bermain <i>game online</i> 2. Waktu bermain <i>game online</i> 3. Permainan <i>game online</i> yang digemari 4. Tempat bermain <i>game online</i>	5 4 3 8	Q1 - Q4 & Q11 Q5 – Q7 & Q19 Q8 – Q10 Q12, Q13 – Q18 & Q20
		Jumlah	20	

Sebelum digunakan untuk pengambilan data, terlebih dahulu instrumen intensitas *game online* penelitian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk menguji validitas secara empirik digunakan rumus *product moment* dari Karl Pearson sedangkan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus alpha. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan komputer program *SPSS versi 20 for Windows*.

3.4.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner dan tes. Kuesioner dimaksudkan untuk menjangkau data tentang Intensitas bermain *game online* (X). Instrumen yang digunakan peneliti yaitu dengan skala *Guttman* skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; benar-salah”;”pernah-

tidak pernah”;positif negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2010: 96). Kuisisioner ini berjumlah 20 item reliabilitas sebesar 0,856 dan validitas sebesar 0,856.

Sedangkan untuk mendapat data tentang kemampuan motorik kasar (Y) dengan menggunakan tes. Instrumen tes *motor ability* yang digunakan Firman Ardiansyah (2016). Tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya yaitu sebesar 0,87. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar. Instrumen *motor ability* sebagai berikut:

1. Tes kelincahan

Tes suttel run 4x10 meter untuk mengukur kelincahan,dalam bergerak merubah arah.

2. Koordinasi

Tes lempar tangkap bola tenis jarak 1 meter ketembok selama 30 detik.

3. Keseimbangan

Tes *strok stand balance*.

4. Kecepatan

Tes lari 30 meter.

Instrumen diperlukan agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, sistematis dan lengkap sehingga data lebih mudah diolah.Instrumen penelitian yaitu digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada variabel yang diteliti (Sugiyono, 2010:113).

3.5. Prosedur penelitian

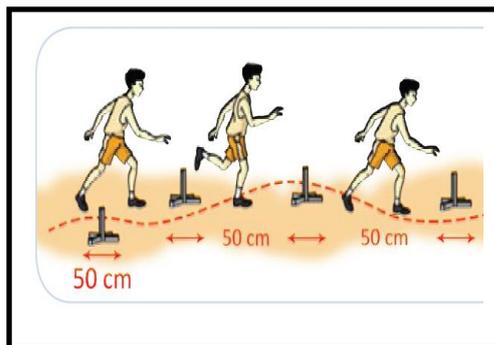
3.5.1. Tes kelincahan

Tes suttel run 4x10 meter

Tujuan untuk mengukur kelincahan dalam bergerak merubah arah.

Alat/fasilitas : *Stopwatch* atau lintasan yang lurus dan datar dengan jarak 10 meter antara garis *strar* dan garis *finish*.

Pelaksanaan: *Start* dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba “Bersedia” orang coba atau testee berdiri dengan salah satu ujung jari sedekat mungkin dengan garis *start*.



Gambar 3.2 Tes lari kelincahan

Sumber: MasRozakdotCom. p 1

3.5.2. Koordinasi

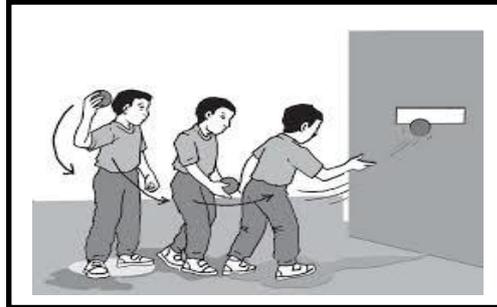
Tes lempar tangkap bola tenis jarak 1 meter ketembok selama 30 detik

Tujuan untuk kemampuan koordinasi mata dengan tangan.

Alat/fasilitas: bola tenis, *stopwatch*, dan tembok yang rata.

Pelaksanaan: testee berdiri di belakang garis batas memegang bola tenis dengan kedua tangan didepan dada. Aba-aba “IYA” subyek segera melakukan lempar tangkap bola kedinding-ding selama 30 detik.

Sekor: dihitung adalah jumlah tangkap bola yang dapat dilakukan selama 30 detik.



Gambar 3.3 Tes melempar bola tenis

Sumber. Buku Penjas Orkes

3.5.3. Keseimbangan

Tes strok stand positional balance

Tujuan mengukur keseimbangan tubuh.

Alat/fasilitas: *stopwatch*

Pelaksanaan: testee berdiri dengan tumpuan kaki kiri, kedua tangan bertolak pinggang, kedua mata dipejamkan, lalu letakan kaki kanan, pada lutut kaki kiri sebelah dalam, pertahankan sikap tersebut selama mungkin.

Sekor: Dihitung waktu yang dicapai dalam mempertahankan sikap diatas sampai dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempat semula.



Gambar 3. 4 Tes keseimbangan

Sumber: Halodoc p. 1

3.5.4. Kecepatan

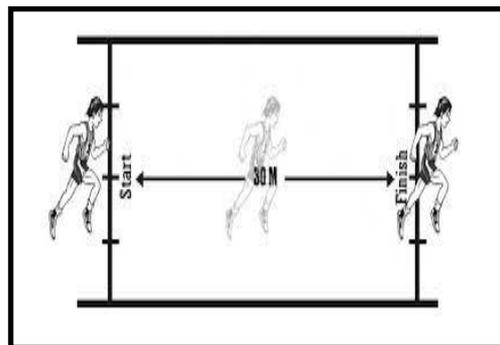
Lari cepat 30 meter

Tujuan: mengukur kecepatan lari cepat.

Alat/fasilitas: *stopwatch*, lintasan lurus dan rata sejauh 30 meter, dan bendera.

Pelaksanaan: *start* dilakukan dengan berdiri. Pada aba-aba "bersedia" testee berdiri dengan salah satu ujung jari kakinya sedekat mungkin dengan garis *start*. Aba-aba "SIAP" testee siap untuk lari. Aba-aba "IYA" testee segera lari menuju garis *finish* dengan jarak 30 meter, samapi melewati garis *finish*.

Skor: Dihitung waktu yang ditempuh selama lari 30 meter.



Gambar 3. 5 Kecepatan

Sumber: Aris P.1

3.6. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis regresi yang akan digunakan tiga macam yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Untuk menganalisis data hasil observasi dengan teknik tes dan angket ini data yang dianalisis terdiri dari satu variable bebas dan satu variable terikat yaitu: intensitas *game online*(X), dan kemampuan motorik (Y). Sebelum menggunakan rumus tersebut diadakan uji persyaratan untuk mengetahui kelayakan data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas.

3.6.1 Uji normalitas data

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data penelitian masing-masing variabel penelitian yang meliputi: intensitas bermain *game online* (X) dan kemampuan motorik kasar (Y). Uji normalitas data penelitian ini menggunakan uji normalitas dari *Kolmogorov-Smirnof*, karena data penelitian berskala ordinal. Data dianalisis dengan bantuan komputer program SPSS statistic 20. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas. Jika probabilitas $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal.

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini menggunakan *levena statistic* untuk mengetahui kesamaan varian masing-masing variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Jika data memiliki varians homogeny, maka teknik analisis regresi digunakan untuk data penelitian. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari variable dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari variable dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

Pengujian uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 20 for windows*.

3.6.3 Uji linieritas

Uji liniertitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Kriteria uji, jika *sig.deviation from linearity* lebih besar dari 0,05 maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable prediktor (X) dengan variabel kriterium (Y). Sebaliknya, jika *sig.deviation from linearity* lebih kecil dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara variable prediktor (X) dengan variabel kriterium (Y).

3.7. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Penelitian

3.7.1. Faktor Sarana dan Prasarana

Alat dan Prasarana harus dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sedangkan alat-alat bersumber dari peminjaman dilaboratorium IKOR FIK UNNES dan dalam keadaan baik dalam penggunaan penelitian.

3.7.2. Faktor Pengukuran

Faktor pengukur sangat mempengaruhi penelitian, sehingga disarankan kepada petugas pengambilan data agar teliti membaca dan mencatat hasil-hasil pelaksanaan tes, petugas pengambilan data ini yaitu rekan mahasiswa UNNES sehingga mengerti dan terlatih dalam cara pengambilan data untuk masing-masing tes.

3.7.3. Faktor Tempat

Tempat sangat mempengaruhi sukses tidaknya penelitian, apabila dalam satu tempat ada beberapa siswa yang berlalu lalang dan melakukan aktivitas ditempat penelitian yang sedang berlangsung. Untuk

itu sebelum dilakukan penelitian tempat sudah aman dan tidak ada siswa yang bermain ditempat penelitian.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data ditunjukkan untuk mengetahui jawaban akan pertanyaan - pertanyaan dalam penelitian. Mengingat data tes kemampuan motorik kasar adalah data yang masih mentah dan memiliki satuan yang berbeda, maka perlu disamakan satuan ukurannya sehingga lebih mudah dalam pengolahan data selanjutnya. Dengan demikian data mentah diubah menjadi data yang standart (Zskor). Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Untuk perhitungan statistik menggunakan program *SPSS for windows release 20*.

3.7.1. Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis sejumlah data guna memperoleh gambaran mengenai keadaan suatu variabel penelitian. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel. Data-data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data mentah yang acak. Untuk itu, data-data tersebut harus dianalisis dan diringkas dalam bentuk tabel sebagai dasar pengkajian dan pengambilan keputusan. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel intensitas bermain *game online* (X), dan

kemampuan motorik kasar (Y) dengan cara menghitung rata-rata masing-masing variabel penelitian.

3.7.2. Analisis Regresi

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji statistik regresi linear sederhana digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya. Untuk menguji pengaruh masing-masing prediktor (X) dengan kriterium (Y). Dengan kata lain untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Analisis ini juga untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 20 for Windows*.

3.7.3. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan dari variabel bebas X dengan variabel Y. Adapun uji hipotesis menggunakan bantuan program *SPSS 20 for Windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan dengan mengetahui rata-rata, simpangan baku, modus, median, bentuk distribusi frekuensi diolah menggunakan SPSS 20 for Windows. Berdasarkan perumusan masalah penelitian dimana penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat..

4.1.1. Data Kemampuan Motorik Kasar (Y)

Mengenai data dari hasil penelitian untuk variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar (Y) yang dijarung melalui tes *motor ability*, dengan jumlah tes sebanyak 4 jenis yaitu tes kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan kecepatan. dan diperoleh skor terendah -171, skor tertinggi 179, rata-rata skor 0,03 , standart deviasi 84,725. Data variabel kemampuan motorik kasar (Y) dengan menggunakan SPSS 20 di bawah ini:

Tabel 4. 1. Data Kemampuan Motorik Kasar (Y)
Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Motorik_Kasar	Mean	.03	14.977	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-30.52	
		Upper Bound	30.58	
	5% Trimmed Mean	-.06		
	Median	2.50		
	Variance	7178.289		
	Std. Deviation	84.725		
	Minimum	-171		
	Maximum	179		
	Range	350		
	Interquartile Range	131		
	Skewness	-.080	.414	
	Kurtosis	-.509	.809	

Sedangkan untuk mengklasifikasi Kemampuan motorik kasar siswa SDN Sekaran 02 di Kota Semarang terbagi menjadi tiga kriteria yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di distribusi frekuensi di bawah ini :

Tabel 4. 2. Data Frekuensi Kemampuan Motorik Kasar

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	63 – 180	7	21,9
Sedang	-55 – 62	15	46,9
Rendah	-171 – -54	10	31,2
Jumlah		32	100

Untuk melihat tinggi rendahnya kemampuan motorik kasar, dari 32 responden terdapat 7 atau 21,9% dalam kategori tinggi, 15 responden atau 46,9% kategori sedang dan 10 responden atau 31,4% dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang dalam kategori sedang.

4.1.2. Data Intensitas Bermain *Game Online* (X)

Data dari hasil penelitian mengenai variabel bebas yaitu intensitas bermain *game online* (X) yang di jaring melalui penyebaran kusioner, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 butir instrumen dengan penggunaan skala *Guttman* dan diperoleh skor terendah 6, skor tertinggi 20, rata-rata skor 13.03, standart deviasi 15,038. Data variabel intensitas bermain *game online* (X) dapat dilihat pada tabel dengan menggunakan *SPSS 20* di bawah ini.

Tabel 4.3 : Data Intensitas Bermain *Game Online* (X)

Descriptives			Statistic	Std. Error
Ints_MainG O	Mean		13.03	.665
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	11.67	
		Upper Bound	14.39	
	5% Trimmed Mean		13.01	
	Median		12.50	
	Variance		14.160	
	Std. Deviation		3.763	
	Minimum		6	
	Maximum		20	
	Range		14	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		.234	.414
	Kurtosis		-.545	.809

Sedangkan kategori intensitas bermain *game online* pada siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang terbagi menjadi tiga kriteria yaitu: tinggi, dan rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di distribusi frekuensi di bawah ini :

Tabel 4.4. Data Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online* (X)

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	16 – 20	24	75
Rendah	6-10	8	25
Jumlah		32	100

Untuk melihat tinggi rendahnya intensitas bermain *game online*, dari 32 responden terdapat 24 responden atau 75% dalam kategori tinggi, dan 8 responden atau 25% dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang dalam kategori sedang.

4.2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis regresi yang akan digunakan ada 3 (tiga) macam yaitu ; uji normalitas data, homogenitas, dan uji linearitas.

4.2.1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam regresi variabel residual (pengganggu) memiliki distribusi normal. Uji Normalitas dapat menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Apabila angka signifikansi (Sig) > dari taraf signifikansi (t.s) 0,05, maka data distribusi normal. sebaliknya apabila angka signifikansi (Sig.) < dari taraf signifikansi (t.s) 0,05, maka berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.5 Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motorik_Kasar	.077	32	.200*	.988	32	.970
Ints_MainGO	.108	32	.200*	.970	32	.491

Hasil perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov pada variabel intensitas bermain *game online* diperoleh skor Sig. 0,200 > 0,05 dan variabel kemampuan motorik kasar diperoleh skor pada Sig. 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel pada intensitas bermain *game online* dan kemampuan motorik kasar berdistribusi normal.

4.2.2. Uji Homogenitas.

Dalam pengujian homogenitas pada penelitian ini dihitung dengan program *SPSS 20 for Window* yang akan menghasilkan data di bawah ini.

Tabel 4.6. Uji Homogenitas Y atas X

Test of Homogeneity of Variances

Motorik_Kasar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.072	8	18	.424

Untuk variabel intensitas bermain *game online* siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang, karena signifikansi sebesar $0,424 > 0,05$. sehingga dapat disimpulkan data variabel kemampuan motorik kasar dan intensitas bermain *game online* mempunyai varian yang sama.

4.2.3. Uji linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah data dua variabel yaitu variabel independen dan dependen mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji linier dapat menggunakan anova variabel X dan Y, dapat dilihat dari *deviation from linearity* X terhadap Y. Apabila signifikansi (probabilitas) $< 0,05$ maka hubungan disebut linier.

Hasil uji linieritas variabel intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7. Uji Linearitas Y Atas X

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motorik_Kasar* Ints_MainGO	(Combined)	133544.885	13	10272.683	2.078	.075
	Between Groups	48602.258	1	48602.258	9.832	.006
	Linearity	48602.258	1	48602.258	9.832	.006
	Deviation from Linearity	84942.628	12	7078.552	1.432	.238
	Within Groups	88982.083	18	4943.449		
Total	222526.969	31				

Untuk uji linearitas dapat dilihat dari hasil output Anova Table, dapat diketahui nilai signifikansi pada *linearity* sebesar 0,006, signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,238 lebih besar dari 0,05, menunjukkan asas linearitas terpenuhi untuk variabel intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar bersifat linear.

4.3. Uji Hipotesis

4.3.1. Uji Korelasi Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Tabel 4.8. Uji Korelasi Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Correlations

		Motorik_Kasar	Ints_MainGO
Motorik_Kasar	Pearson Correlation	1	.467**
	Sig. (2-tailed)		.007
	N	32	32
Ints_MainGO	Pearson Correlation	.467**	1
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat diketahui bahwa korelasi intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 0,467. Nilai koefisien korelasi “r” *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan sampel = 32 diperoleh $r_{tabel} = 0,349$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ ini berarti hasilnya adalah signifikan dan ada korelasi antara kedua variabel tersebut.

4.3.2. Uji F Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Tabel 4.9. Uji F Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

ANOVAa

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48602.258	1	48602.258	8.383	.007b
	Residual	173924.711	30	5797.490		
	Total	222526.969	31			

a. Dependent Variable: Motorik_Kasar

b. Predictors: (Constant), Ints_MainGO

Berdasarkan hasil uji Anova diperoleh nilai F sebesar 8,383 dan Signifikansi sebesar 0,007 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, yang berarti intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang.

4.3.3. Uji Koefisien Determinasi Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Tabel 4.10. Uji koefisien Determinasi Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.467a	.218	.192	76.141

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui nilai Koefisien Korelasi (R) sebesar 0,467 yang artinya terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar. Hal ini sesuai dengan Azzainuri (2013) yang menyatakan bahwa nilai R yang mendekati -1 atau +1 menunjukkan hubungan yang cukup antara dua variabel tersebut. Data ini juga didukung oleh kriteria hubungan antara dua variabel yang dinyatakan oleh Sarwono (2006: 87) dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Kriteria Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0	Tidak Ada Korelasi
>0 – 0,25	Sangat Lemah
>0,25 – 0,50	Cukup
>0,50 – 0,75	Kuat
>0,75 – 0,99	Sangat Kuat
1	Sempurna

Dengan adanya nilai (R) tersebut, maka kedua variabel tersebut memiliki hubungan searah. Azzainuri (2013) juga menyatakan jika (R) bernilai + (positif), maka kedua variabel tersebut memiliki hubungan.

Selanjutnya diketahui nilai Koefisien Determinasi atau (R^2) sebesar 0,218 yang artinya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang sebesar 21,8%, sisanya 78,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini sesuai dengan Huda (2017) yang menyatakan bahwa nilai (R^2) mencerminkan kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan varians dari variabel terikat dan sisanya dapat diartikan bahwa terdapat varians variabel terikat yang dijelaskan oleh faktor lain. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai (R^2) antara 0 hingga 1.

4.4. Uji Koefisien Regresi linear Sederhana Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Tabel 4.12 Uji Koefisien Regresi Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-137.088	49.233		-2.784	.009
	Ints_MainG O	10.522	3.634	.467	2.895	.007

Berdasarkan tabel 4.12, dapat disusun persamaan regresi sebagai berikut:

$\hat{Y} = -137,088 + 10,522X$. Persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

$a = -137,088$ adalah nilai konstanta, artinya jika intensitas bermain *game online* (X) dianggap konstan atau nol maka kemampuan motorik kasar (Y) mempunyai nilai $-137,088$.

$b = 10,522$ menunjukkan koefisien regresi positif, artinya apabila variabel intensitas bermain *game online* meningkat $10,522$ maka kemampuan motorik kasar menurun.

4.5. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari pembahasan hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan intensitas bermain *game online* (X) terhadap kemampuan motorik kasar (Y). Pada bagian ini dilakukan pembahasan lebih lanjut dengan hasil penelitian yang dianalisis secara korelasi.

Penelitian ini menemukan bahwa hasil statistik deskriptif mengenai variabel bebas yaitu intensitas bermain *game online* (X) yang dijangkau melalui penyebaran kuisioner, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 butir instrumen dengan penggunaan skala *Guttman* dan diperoleh skor terendah 6, skor tertinggi 20, rata-rata skor $13,03$, standart deviasi $3,763$. Untuk melihat tinggi rendahnya intensitas bermain *game online*, dari 32 responden terdapat 24 responden atau 75% dalam kategori tinggi, dan 8 responden atau 25% dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa SDN Sekaran 02 Kota Semarang dalam kategori tinggi.

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan realitas penggunaan game online di SD Sekaran 02 Kota Semarang, maka cukup berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar. bahwa bermain *game online* mempunyai hubungan terhadap kemampuan motorik kasar anak, Diantaranya

hasil penelitian di SDN Sekaran 02 Kota Semarang ternyata diantara intensitas bermain *game online* dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak berbanding liner, ketika anak bermain *game online* dengan intensitas tinggi maka kemampuan motoriknya pun akan rendah karena anak akan asik dengan *game onlinenya* sampai lupa waktu, anak akan memilih *game onlinenya* dari dibandingkan anak bermain dengan teman sebayanya. Motorik kasar seharusnya dilatih dan harus dibimbing dengan baik supaya anak mempunyai kemampuan motorik yang baik dan akan menjangkau di masa tuanya. Tentu dengan terjadinya ketergantungan membentuk pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dalam hal ini intensitas bermain *game online* membuat banyak anak semakin bergantung dan susah untuk menjauh dari *game online*. Sekarang ini bagi banyak anak-anak, bermain *game online* merupakan salah satu cara menghabiskan waktu berjam-jam tanpa mengenal bosan apalagi dengan dukungan fitur, taktik, serta tim saat bermain membuat seseorang tentu tidak akan pernah ingin meninggalkan dunia *game online*. Walau pun *game online* berdampak negatif pada anak tapi disisi lain *game online* mempunyai hal positif *game online* anak mengenal teknologi komputer, mengikuti aturan dan pengarahan, latihan memecahkan masalah dan logika. Melatih saraf motorik dan keterampilan sepesial, serta memberikan hiburan. Motorik kasar pada anak-anak itu unik dan berbeda-beda setiap anak dalam perkembangannya, perkembangan motorik kasar pada anak berbanding lurus dengan dengan perkembangan dan pertumbuhan tubuhnya.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa variabel-variabel yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar siswa tidak dapat berjalan sendiri-sendiri namun harus selalu bersinergi dalam pelaksanaannya sehingga

memberikan kontribusi yang tinggi. Namun harus diperhatikan dalam intensitas bermain *game online* itu sendiri karena siswa harus tetap dikontrol supaya mereka tidak berlebihan dalam bermain *game online* karena ketika sudah kecanduan maka akibatnya akan buruk juga buat siswa sekolah dasar. Menurut Mimi Ulfa (2017: 3-4) *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari oleh anak-anak, remaja dan dewasa. *Game online* bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. *Game online* Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi *game online* mengajar sesuatu yang baru karena adanya frekuensi yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder.

Masya dan Candra (2016) mengatakan bahwa bermain *game online* dengan intensitas tinggi dapat terjadi karena tidak ada self control dari dalam diri individu itu sendiri sehingga kurang bisa mencegah dampak negatif dari permainan *game online* itu sendiri. Artinya, bahwa ketika individu itu sendiri mempunyai self control maka individu itu sendiri akan bisa mengantisipasi dampak negatif tapi sebaliknya jika individu itu sendiri tidak mempunyai self control maka akan terbawa oleh suasana *game* itu sendiri dan dampak negatifnya pasti akan kecanduan dengan *game onlinenya*, ketika pemain sudah kecanduan dengan permainannya akan melupakan waktu, lupa dengan diri sendiri, lupa makan, dan kurangnya bersosialisai dengan lingkungannya akan menjadi seseorang yang individual karena dia berfikir tidak harus bersosialisai dia sudah bahagia dengan *game onlinenya*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, ketika intensitas bermain game online meningkat maka kemampuan motorik kasar menurun.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diajukan saran kepada tenaga pendidik siswa untuk tidak membolehkan siswanya membawa Handpone dan sejenisnya ke dalam sekolah. pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Bagi staf Dinas Pendidikan agar dapat memanfaatkan temuan ini sebagai acuan model dalam pembinaan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadian.net. 2012. *Jenis-Jenis Game Online*. Online. Available at <https://akhadian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/amp/> (accessed 25/08/2019)
- Alcatraz.2016. *Gamestrategi.online*. Online. Available at <http://www.gudanggaming.com/news/content/2016/06/inilah-game-strategi-three-kingdoms-yang-wajib-kalian-mainkan> (accessed 23/08/2019)
- Aris Priyanto. 2014. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru COPE (2): 41-47.
- Asep Ardiyanto. 2017. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Jendela Olahraga. 2(2): 35-39.
- Bonita Mahmud. 2018. *Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini*. Didaktika, Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone. 12(1): 76-87.
- Conni La Febrina. 2014. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa*. Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI. 9(1): 28-35.
- Deni Kurniadi. 2010. *Penjas Orkes Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Dian Wahyu P., A. Prasetia N., dan Erri Wahyu P. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. 1(1): 46-58.
- Dianto Mori., dan Suryadi. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa*. JUANG: Jurnal Wahana Konseling. 1(2). 65-73.
- Domahidi, E., Festl, R, and Quandt, T. *To Dwell Among Gamers: Investigating The Between Social Online Game Use and Gaming-Related Friendship*. Computers in Human Behavior. 35: 107-115.
- Dongseon Choi, Ph.D.,and Jinwoo Kim, M.S. 2004. *Why People Continue to Play Online Games: In search of Critical Design Factors to Increase Loyalty to Online Contents*. Cyberpsychology and Behavior. 7(1). 11-24.
- Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Jurnal Konseling GUSJIGANG. 3(1): 97-103.
- Eka Irmilia., Herlina., dan Yesi Hasneli. 2015. *Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah*. JOM. 2(1): 551-557.
- Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini*. 7(1): 52-60.

- Firman Ardiansyah. 2016. *Kemampuan Motorik Dasar Siswa Kelas IV Dan V SD N Keraton Yogyakarta Tahun 2015/2016*. Jurnal Kemampuan Motorik asar. 1-9.
- Gustiana Mega A., Siti Baitul M., dan M. Arif Ali. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal of Sport Science and Education (JOSSAE). 3(2). 56-59.
- Halodoc. 2018. *Tes Keseimbangan Pada Anak*. Online. Available at <https://www.halodoc.com/6-latihan-keseimbangan-untuk-anak> (accessed 25/08/2019)
- Hamid Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Henny Puji Astuti. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini*. CV BUDI UTAMA. Yogyakarta.
- Hienzo. 2013. *Game Peperangan*. Online. Available at <https://www.hienzo.com/2013/08/download-game-perang-ringan-untuk-spek-pcrendah.html>. (accessed 23/08/2019)
- Ismail, A. B., and Zawahreh, N. 2017. *Self-Control and its Relationship with the Internet Addiction Among A Sample of Najran University Students*. Journal of Education And Human Devolepment. 6(2): 168-174.
- KBBI. *Pengertian Game Online Menurut KBBI*. Online. Available at <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/> (accessed 11/08/2019)
- Krisnan. 2018. *Pengertian Motorik Kasar*. Online. Available at <https://meenta.net/motorik-kasar-menurut-ahli/> (accessed 26/06/2019)
- Listiorini. 2019. *Game Simulasi*. Online. Available at <https://www.google.com/amp/s/carisinyal.com/game-simulasi/amp/> (accessed 23/08/2019)
- Maria Hidayanti. 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 7(1): 195-200.
- MasRozakdoyCom. 2016. *Lari Zig Zag* Online. Available at <https://www.maolioka.com/2016/08/latihan-kebugaran-jasmani-dilengkapi.html> (accessed 25/08/2019)
- Masya, H., Candra, D.A. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. 3(1): 153-169.

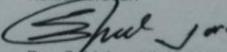
- Mimi Ulfa. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal Organisasi Mahasiswa. FISIP. 4(1): 1-13.
- M. S. Sumantri. 2005. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Nikie Rizka Eagle Oktasella. 2019. *Dampak Negatif Game Online Bagi Anak*. Online. Available at <https://buletin.k-pin.org/index.php/daftar-artikel/440-dampak-negatif-game-online-bagi-anak> (accessed 23/08/2019)
- Ni Kadek Diyantini., Ni Luh Putu E.Y., dan Sagung Mirah Lismawati. 2015. *Hubungan Karakteristik Dan Kepribadian Anak Dengan Kejadian Bullying Pada Siswa Kelas V di SD "X" Di Kabupaten Badung*. COPING Ners Journal. 3(3): 93-99.
- Ni Putu Arika M. P., dan Adijanti Marheni. 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana. 2(2): 163-171.
- Poetoe. 2012. *Kecanduan Game Online Pada Anak-Anak*. Online. Available at <http://ayussoulimage.blogspot.com/2012/04/kecanduan-game-online-pada-anak-anak.html?m=1> (accessed 25/07/2019)
- Putri Hana Pebriana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIK UPTT. 1(1): 1-11.
- Ratih Kurnia Dewi. 2019. *Karakteristik Anak Usia Sekolah*. Online. Available at <https://www.kompasiana.com/ratihkurnia/5dbe7159097f362b176ab4f2/karakteristik-peserta-didik-di-sekolah-dasar?page=all> (accessed 25/08/2019)
- Rosi Kusumawati., Yolivia Irna A., dan Yosi Molina. 2017. *Perbedaan Tingkat Kecerdasan (Adiksi) Games*. Online Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. Jurnal RAP UNP. 8(1): 88-99.
- Sari P., dan Mitsalia, A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TK it Al Mukmin*. Jurnal Profesi. 13(2): 72-78.
- Sholatul Hayati., Myrnawati CH., dan Moch. Asmawi. 2017. *Effect of Traditional Games, Learning Motivation and Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills*. International Journal of Education and Research. 5(7): 53-66.
- Sugiyono, 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suparyanto. 2013. *Siklus Tentang Anak Usia Sekolah*. Online. Available at <http://dr-suparyanto.blogspot.com/2013/05/sekilas-tentang-anak-usia-sekolah.html?m=1> (accede 23/08/2019)
- Tri Sunarsih. 2018. *Tumbuh Kembang Anak*. PT REMAJA ROSDAKARYA. Bandung.
- Yhana Pratiwi., dan M. Kristanto. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Penelitian PAUDIA. 3(2): 18-39.
- Yossie Andriani., H. M. Nasirun., dan Delrefi D. 2019. *Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Estafet Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Lestari Desa Srikaton Blok V Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah*. Jurnal Ilmiah Potensia. 4(1): 32-40.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Usul Dosbing

	KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung F1 Lt. 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024 8508068 Laman: http://www.ikor.unnes.ac.id , surel: prodiikorfikunnes@yahoo.com	
	Nomor	: 128 / UM 57 - 1 - G / TU - 1 / For / 2019
	Lamp.	:
	Hal	: Usulan Pembimbing
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang		
Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan		
Nama	: GUSTIANA MEGA ANGGITA, S.Pd.Jas., M.Or.	
NIP	: 198808222015042003	
Pangkat/Golongan	: III/b	
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli	
Sebagai Dosen Pembimbing		
Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa		
Nama	: Dody Nugraha	
NIM	: 6211415018	
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan, S1	
Topik	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Gerak Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini	
Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.		
	Semarang, 12 Februari 2019 Ketua Jurusan  Drs. Saïd Junaidi, M. Kes. NIP. 196907151994031001	

Lampiran 2

SK Pembimbing Skripsi


UNNES

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 2636/UN37.1.6/DK/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Keolahraagaan/Illmu Keolahraagaan Fakultas Ilmu Keolahraagaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Keolahraagaan/Illmu Keolahraagaan Fakultas Ilmu Keolahraagaan UNNES unruk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Ilmu Keolahraagaan/Illmu Keolahraagaan Tanggal 12 Februari 2019

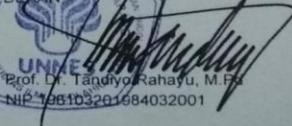
MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : GUSTIANA MEGA ANGGITA, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198808222015042003
Pangkat/Golongan : III/b
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : Dody Nugraha
NIM : 6211415013
Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahraagaan/Illmu Keoiahraagaan
Topik : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Gerak Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

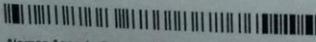
DITETAPKAN DI SEMARANG
PADA TANGGAL 12 Februari 2019
DEKAN


Prof. Dr. Tandiyono Rahayu, M.Pd.
NIP. 198103201984032001


0211415013
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

Surat Izin Observasi

 UNNES <small>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</small>	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik@mail.unnes.ac.id	
	<hr/>	
Nomor	: B/12138/UN37.1.6/LT/2019	15 Juli 2019
Hal	: Permohonan Izin Observasi	
<p>Yth. Kepala SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang Jl. Taman Siswa No. 33 Sekaran. Kec. Gunung Pati. Kota Semarang</p>		
<p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:</p>		
Nama	: Dody Nugraha	
NIM	: 6211415018	
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan, S1	
Semester	: Genap	
Tahun akademik	: 2018/2019	
Topik observasi	: Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online (Game Online) dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	
<p>Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 19 Juli s.d 19 Agustus 2019.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.</p>		
	a.n. Dekan FIK Wakil Dekan Bid. Akademik,  Dr. Setya Rahayu, M.S. NIP 196111101986012001	
<p>Tembusan: Dekan FIK; Universitas Negeri Semarang</p>		
		
<p>Nomor Agenda Surat : 818 472 541 3 Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-07-24 10:16:44)</p>		

Lampiran 4

Surat Balesan Observasi


PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
KORSATPEN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI SEKARAN 02
 Jl.Taman siswa No.33 Sekaran Gunungpati Semarang 50229 ☎(024) 8508282
 

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 099

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ngatini, M.Pd
 NIP : 19630710 198508 2 009
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Sekaran 02

Menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tercantum dibawah ini :

Nama : Dody Nugraha
 NIM : 6211415018
 Jurusan : S1 Ilmu Keolahragaan
 Fakultas : FIK
 Perguruan Tinggi : UNNES

Telah melaksanakan penelitian di SDN Sekaran 02 pada bulan Agustus 2019 untuk memenuhi syarat skripsi dengan judul :

“ HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN PERMAINAN GAME ONLINE DAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI “.

Demikian surat keterangan dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 26 Agustus 2019

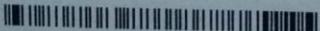
Kepala Sekolah

 Ngatini, M.Pd
 NIP. 19630710 198508 2 009



Lampiran 5

Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik@mail.unnes.ac.id	
	<hr/>	
Nomor	: B/15265/UN37.1.6/LT/2019	04 September 2019
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala SD Negeri Sekaran 02 Kota Semarang Jl. Taman Siswa No. 33 Sekaran. Kec. Gunung Pati. Kota Semarang</p>		
<p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:</p>		
Nama	: Dody Nugraha	
NIM	: 6211415018	
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan, S1	
Semester	: Gasal	
Tahun akademik	: 2019/2020	
Judul	: Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar	
<p>Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 9 September s.d 23 September 2019.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.</p>		
	 Dekan FIK Wakil Dekan Bid. Akademik, Dr. Mahatul Azam, M.Kes. NIP. 197511192001121001	
<p>Tembusan: Dekan FIK; Universitas Negeri Semarang</p>		
		
<p>Nomor Agenda Surat : 546 578 981 5 Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-09-04 11:12:34)</p>		

Lampiran 6

Surat Balesan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
KORSATPEN KECAMATAN GUNUNGPATI
SD NEGERI SEKARAN 02

Jl. Taman siswa No.33 Sekaran Gunungpati Semarang 50229 ☎(024) 8508282



SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 107

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang Nomor : B/15265/UN37.1.6/LT/2019 tanggal 04 September 2019 tentang Ijin Penelitian.

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala SD Negeri Sekaran 02 Korsatpen Kecamatan Gunungpati, menerangkan bahwa :

No	Nama	Prodi	NIM
1	Dody Nugraha	FIK UNNES	6211415018

telah selesai melaksanakan Penelitian Skripsi pada Tanggal 9-23 September 2019 di SDN Sekaran 02.

Demikian surat keterangan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 September 2019
 Kepala Sekolah



Ngatini, M.Pd
 NIPs 19630710 198508 2 009

Lampiran 8

Hasil Tes Motorik Kasar

NO	NAMA	KELINCAHAN (s)	KOORDINASI	KESEIMBANGAN (s)	KECEPATAN (s)
1	Rizal	15,33	6	7,7	6,6
2	Reza	17,23	9	7,7	5,4
3	Mario	15	13	4,95	5,92
4	Angga	15,17	11	14,28	6,21
5	Bastian	14,15	8	12,76	5,42
6	Fano	15,02	8	7,19	6,92
7	Ardel	14,57	10	56,56	5,53
8	Faiz	13,22	17	12	5,93
9	Destia	13,01	17	12,27	5,68
10	Mamad	14,95	13	12,33	5,68
11	Tegar	14,17	17	18,85	5,29
12	Kaka	14,41	17	8,99	5,71
13	Iqbal	13,3	9	47,72	5,97
14	Ezzar	13,35	12	15,49	6,97
15	Brian	12,43	17	35,11	5,2
16	Dewa	14,72	14	20,04	6,3
17	Dinar	13,5	11	3,45	5,23
18	Azril	12,87	19	12,23	6,4
19	Bily	12,4	14	15,53	5,12
20	Dimas	14,58	10	10,34	6,13
21	Faiz	14,66	14	14,4	6,2
22	Taufiq	11,66	17	3,44	5,13
23	Tyo	12,74	19	5,33	7,1
24	Wildan	12,77	8	11,2	6,3
25	Landzar	13,48	9	25,13	6,29
26	Permana	12,88	6	53,1	5,3
27	Tanggung	13,76	8	40,4	6,59
28	Devan	13,83	9	6,51	5,43
29	Diki	12,75	13	2,94	6,23
30	Leksi	11,63	18	9,87	4,72
31	Satria	13,56	20	5,09	5,66
32	Vino	12,81	13	15,55	5,15

Lampiran 9

ANGKET TERTUTUP

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

DAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA SEKOLAH DASAR

1. Keterangan Angket

- a. Angket ini bermaksudkan untuk memperoleh data objektifitas dari siswa dalam penyusunan skripsi.
- b. Dengan mengisi angket ini, berarti anda telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.

2. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
- b. Bacalah dengan baik pertanyaan, kemudian isi pertanyaan dengan jujur dan tepat.
- c. Isilah angket ini dengan cara checklist (✓) salah satu jawaban YA atau TIDAK. Jawaban dapat dibuat skor tertinggi dan terendah nol, misalnya untuk jawaban YA diberi skor 1 dan TIDAK diberi skor 0.

Contoh :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah anda suka bermain	✓	

3. Identitas siswa

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis kelamin :
4. Hari/tgl penelitian :

4. Daftar pernyataan

No.	Pernyataan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah anda suka bermain <i>game online</i> ?		
2.	Apakah anda bermain <i>game online</i> kurang dari 1 jam dalam sehari ?		
3.	Apakah anda bermain <i>game online</i> 2		

	jam dalam sehari ?		
4.	Apakah anda bermain <i>game online</i> lebih dari 3 jam dalam sehari ?		
5.	Apakah anda dalam bermain <i>game online</i> 2 kali dalam satu hari ?		
6.	Apakah anda dalam bermain <i>game online</i> 2-3 kali dalam satu hari ?		
7.	Apakah anda dalam bermain <i>game online</i> lebih dari 3 kali dalam sehari ?		
8.	Apakah anda suka bermain <i>game online</i> jenis peperangan ?		
9.	Apakah anda suka bermain <i>game online</i> jenis strategi ?		
10.	Apakah anda suka bermain <i>game online</i> jenis simulasi ?		
11.	Apakah anda sudah bermain <i>game online</i> lebih dari 1 tahun ?		
12.	Ketika bermain <i>game online</i> anda suka bermain di rumah sendirian ?		
13.	Ketika bermain <i>game online</i> anda suka bermain bersama teman-teman di suatu tempat ?		
14.	Apakah anda bermain <i>game online</i> memakai <i>smartphone</i> (handpone)?		
15.	Apakah anda bermain <i>game online</i> di warnet (warung internet) ?		
16.	Apakah anda bermain <i>game online</i> didampingi orang tua (pengawasan orang tua) ?		
17.	Apakah perangkat digital yang digunakan (handpone, tablet, laptop dll) milik sendiri ?		
18.	Apakah perangkat digital yang digunakan (handpone, tablet, laptop, dll) milik orang tua?		
19.	Apakah orang tua membatasi jam bermain <i>game online</i> ?		
20.	Apakah anda lebih suka bermain permainan tradisional (bentengan, gobak sodor, lompat tali, dll) ?		

Lampiran 10

UJI PRASYARAT

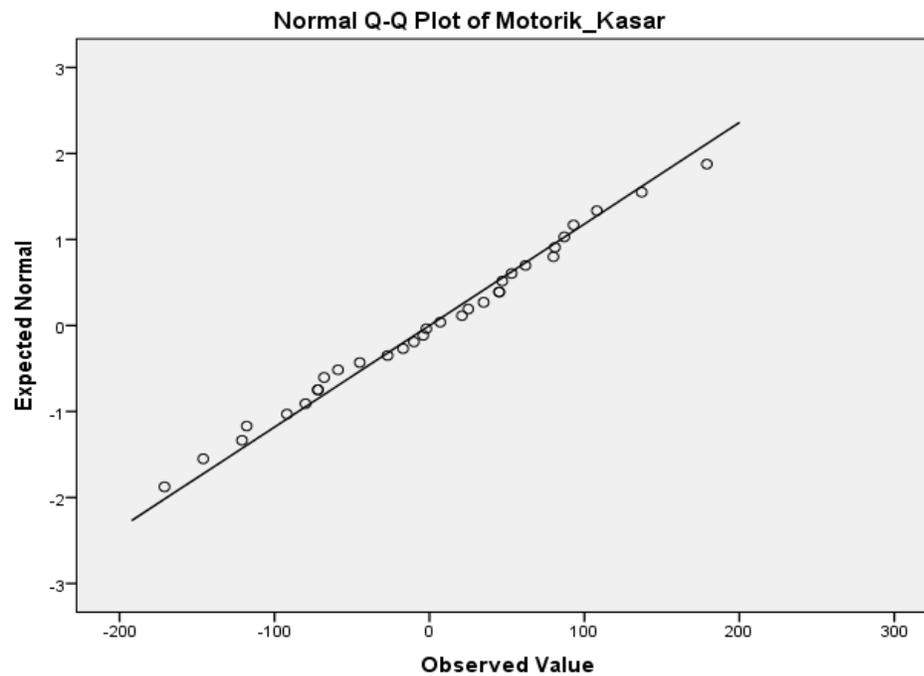
Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Linearitas, Uji Heterokedastisitas

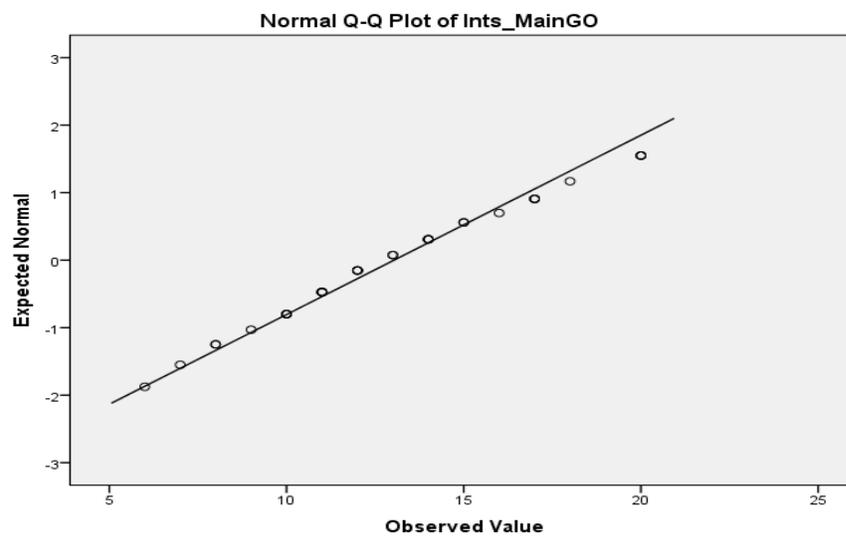
1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motorik_Kasar	.077	32	.200 [*]	.988	32	.970
Ints_MainGO	.108	32	.200 [*]	.970	32	.491

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction





Lampiran 11

Uji Homogenitas

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Bermain GO	32	14	6	20	417	13.03	3.763
Kemampuan Mototrik Kasar	32	350	-171	179	1	.03	84.725
Valid N (listwise)	32						

Test of Homogeneity of Variances

Motorik_Kasar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.072	8	18	.424

Lampiran 12

Uji Linieritas

Uji Linearitas Intensitas Bermain *Game Online* (X) terhadap Kemampuan Motorik

Kasar (Y)

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motorik_Kasar * Ints_MainGO	(Combined)	133544.88	13	10272.68	2.078	.075
		5		3		
	Between Groups	48602.258	1	48602.258	9.832	.006
	Deviation from Linearity	84942.628	12	7078.552	1.432	.238
	Within Groups	88982.083	18	4943.449		
Total	222526.96	31				
		9				

DESKRIPTIF**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
Motorik_Kasar	Mean	.03	14.977
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	-30.52	
	Upper Bound	30.58	
	5% Trimmed Mean	-.06	
	Median	2.50	
	Variance	7178.289	
	Std. Deviation	84.725	
	Minimum	-171	
	Maximum	179	
	Range	350	
	Interquartile Range	131	
	Skewness	-.080	.414
	Kurtosis	-.509	.809

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Ints_MainGO	Mean	13.03	.665
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	11.67	
	Upper Bound	14.39	
	5% Trimmed Mean	13.01	
	Median	12.50	
	Variance	14.160	
	Std. Deviation	3.763	
	Minimum	6	
	Maximum	20	
	Range	14	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	.234	.414
	Kurtosis	-.545	.809

Lampiran 13

Uji Hipotesis

Uji Regresi Intensitas Bermain *Game Online* (X) terhadap Kemampuan Motorik Kasar (Y)

		Motorik_Kasar	Ints_MainGO
Motorik_Kasar	Pearson Correlation	1	.467**
	Sig. (2-tailed)		.007
	N	32	32
Ints_MainGO	Pearson Correlation	.467**	1
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	32	32

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.467 ^a	.218	.192	76.141

a. Predictors: (Constant), Ints_MainGO

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48602.258	1	48602.258	8.383	.007 ^b
	Residual	173924.711	30	5797.490		
	Total	222526.969	31			

a. Dependent Variable: Motorik_Kasar

b. Predictors: (Constant), Ints_MainGO

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-137.088	49.233		-2.784	.009
	Ints_MainGO	10.522	3.634	.467	2.895	.007

a. Dependent Variable: Motorik_Kasar

Lampiran 14

DATA KOESIONER UJI INSTRUMEN
VARIABEL INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* (X)

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	total	
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
2	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	8
3	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	11
4	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	10
8	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	9
9	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	11
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	12
13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	13
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	14
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	7
18	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	12
19	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	8
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
21	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	14

Lampiran 15

**TABULASI HASIL PENELITIAN (T-SCORE)
VARIABEL KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (Y)**

Y	T-Kelincahan	T-Koordinasi	T-Keseimbangan	T-Kecepatan	Total
1	61	-81	-39	49	-10
2	146	-45	-39	-37	25
3	47	4	-66	-43	-59
4	54	-20	27	21	81
5	9	-57	12	-36	-72
6	48	-57	-44	100	47
7	28	-32	54	-28	21
8	-33	52	4	29	53
9	-42	52	7	63	80
10	62	4	7	-66	7
11	10	52	76	-45	93
12	20	52	-22	-15	35
13	-29	-45	14	32	-27
14	-27	-8	39	104	108
15	-68	52	64	-52	-4
16	52	16	84	27	179
17	-20	-20	-81	-50	-171
18	-30	76	6	34	87
19	-69	16	39	-58	-72
20	28	-32	-13	15	-2
21	73	16	28	20	137
22	-60	52	-81	-57	-146
23	-36	76	-62	85	62
24	-35	-57	-4	27	-68
25	-21	-45	84	26	45
26	-30	-81	34	-45	-121
27	9	-57	44	48	45
28	12	-45	-51	-35	-118
29	-36	4	-82	22	-92
30	-74	64	-13	-58	-80

31	-17	88	-65	-23	-17
32	-33	4	39	-55	-45

Lampiran 16

Lampiran Uji Validitas dan Reabilitas *Game Online*Tabel 3.4: Hasil uji validitas instrumen intensitas bermain *game online*

No	Item Soal	r hitung	r tabel	keterangan
1	1	0,579	0,4329	Valid
2	2	0,565	0,4329	Valid
3	3	0,475	0,4329	Valid
4	4	0,471	0,4329	Valid
5	5	0,580	0,4329	Valid
6	6	0,491	0,4329	Valid
7	7	0,477	0,4329	Valid
8	8	0,455	0,4329	Valid
9	9	0,581	0,4329	Valid
10	10	0,606	0,4329	Valid
11	11	0,566	0,4329	Valid
12	12	0,473	0,4329	Valid
13	13	0,619	0,4329	Valid
14	14	0,493	0,4329	Valid
15	15	0,478	0,4329	Valid
16	16	0,537	0,4329	Valid
17	17	0,450	0,4329	Valid
18	18	0,629	0,4329	Valid
19	19	0,477	0,4329	Valid
20	20	0,516	0,4329	Valid

3.8 Tabel uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	20

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	20

Gambar 17. Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Dokumentasi Observasi



Gambar 2. Dokumentasi Test Kecepatan



Gambar 3. Tes Kordinasi



Gambar 4. Tes kelincahan



Gambar 5. Tes keseimbangan



Gambar 6. Dokumentasi Tes Angket



Gambar 7. Dokumentasi Setelah Tes Motorik

