

**HUBUNGAN KEBIJAKSANAAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN
GAWAI DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRA SEKOLAH**

SKRIPSI



**Oleh :
RIMA DELAVIA KRISNITA**

NIM : 23.15.1.038.1

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN GANESHA HUSADA KEDIRI
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
2024**

**HUBUNGAN KEBIJAKSANAAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN
GAWAI DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
ANAK USIA PRA SEKOLAH**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Keperawatan
Pada Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Ganesha Husada Kediri



Oleh :

RIMA DELAVIA KRISNITA

NIM : 23.15.1.038.1

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN GANESHA HUSADA KEDIRI
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
2024**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Rima Delavia Krisnita

Tempat Tanggal Lahir : Blitar 10 November 1998

NIM : 23.15.1.038.1

Prodi : S1 Keperawatan STIKes Ganesha Husada Kediri

Pembimbing I : Dr. Titik Juwariyah, S.Kp.,M.Kes

Pembimbing II : Anik Nuridayanti, S.Kep Ns.,M.Kep

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar” bukan skripsi orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila surat pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Kediri, 24 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Rima Delavia Krisnita

NIM: 23.15.1.038.1

HALAMAN PERSETUJUAN

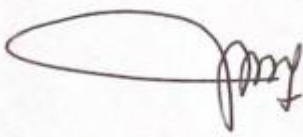
Oleh : Rima Delavia Krisnita

Judul Usulan : Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan
Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia
Penelitian Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun
Kabupaten Blitar

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Pada Ujian Sidang Skripsi Pada
Sabtu, 31 Agustus 2024.

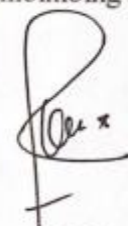
Oleh :

Pembimbing I



Dr. Titik Juwariyah, S.Kp., M.Kes
NIDN. 0701067203

Pembimbing II



Anik Nuridayanti, S.Kep Ns., M.Kep
NIDN. 0707057601

Mengetahui,
Ketua Prodi SI Keperawatan & Ners STIKes
Ganesha Husada Kediri



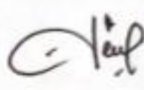
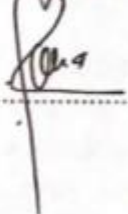
Edi Santoso, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN: 9907013877

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan disetujui oleh Tim Penguji pada Sidang Skripsi di STIKes Ganesha
Husada Kediri Prodi S1 Keperawatan

Sabtu, 31 Agustus 2024

Tim Penguji

Ketua : Dewi Retno Puspitosari, S.Kep.,Ns.,M.Tr.Kep	
Anggota: 1. Dr. Titik Juwariyah, S.Kp.,M.Kes	
2. Anik Nuridayanti, S.Kep.,Ns.,M.Kep	

Mengetahui,
Ketua Prodi S1 Keperawatan & Ners STIKes
Ganesha Husada Kediri



Edi Santoso, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN: 9907013877

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan KaruniaNya yang berlimpah sehingga, penyusunan Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN KEBIJAKSANAAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH” dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak maka Usulan Penelitian ini tidak dapat terwujud, untuk itu dengan segala kerendahan hati perkenankan kami menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Titik Juwariyah, S.Kp.,M.Kes selaku Ketua STIKES Ganesha Husada Kediri yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Keperawatan sekaligus Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan ketekunan memberikan dorongan, perhatian, bimbingan, pengarahan serta saran-saran dalam pembuatan Skripsi ini mulai awal sampai akhir.
2. Sumiati, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar sekaligus sebagai Ibu saya yang selalu support ,selalu ada untuk saya dan selalu mendoakan saya disetiap proses ,setiap perjalanan hidup saya.
3. Anik Nuridayanti ,S.Kep.,Ns,M.Kep selaku Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Keperawatan STIKES Ganesha Husada Kediri.
4. Para responden yang telah bersedia mengikuti penelitian ini di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar
5. Seluruh teman-teman yang menjadi audience baik yang tidak menjadi audience.

Kediri, 24 Maret 2024

Penulis,



Rima Delavia Krisnita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Konsep <i>Gawai</i> Bagi Anak	8
2.1.1 Pengertian <i>Gawai</i>	8
2.1.2 Manfaat <i>Gawai</i> Bagi Anak	8

DAFTAR ISI

2.1.3 Waktu Penggunaan <i>Gawai</i> Bagi Anak	9
2.1.3 Dampak Positif Penggunaan <i>Gawai</i> Bagi Anak	10
2.1.4 Dampak Negatif Penggunaan <i>Gawai</i> Bagi Anak.....	10
2.2 Konsep Kebijakan Orang Tua	11
2.2.1 Pengertian Kebijakan	11
2.3 Kebijakan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gawai</i> pada Anak Usia Pra Sekolah.....	12
2.3.1 Pemantauan Akses Penggunaan <i>Gawai</i> pada Anak Pra Sekolah	12
2.3.2 Pemilihan Konten Yang Tepat Pada Anak.....	13
2.3.3 Pengawasan Penggunaan <i>Gawai</i> pada Anak Usia Pra Sekolah	14
2.3.4 Pendampingan Penggunaan <i>Gawai</i> pada Anak Usia Pra Sekolah	14
2.4 Faktor Penyebab Orang Tua Mengizinkan Penggunaan <i>Gawai</i> pada Anak Usia Pra Sekolah	17
2.5 Cara Mengatasi dan Kendala Orang Tua Terhadap Kecanduan <i>Gawai</i> pada Anak Usia Pra Sekolah.....	19
2.6 Konsep Orang Tua.....	20
2.6.1 Pengertian Orang Tua	20
2.6.2 Fungsi Orang Tua	21
2.6.3 Pengaruh dan Peran Orang Tua.....	26
2.6.4 Hak dan Kewajiban Orang Tua.....	28
2.7 Konsep Perkembangan	29
2.7.1 Pengertian Perkembangan	29
2.7.2 Faktor-Faktor Perkembangan.....	30
2.7.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan	31
2.8 Perkembangan Kognitif.....	32

DAFTAR ISI

2.9 Perkembangan Bahasa	33
2.10Perkembangan Sosial & Emosional Anak	34
2.11Perkembangan Motorik Kasar	35
2.11.1 Jenis Gerakan Motorik Kasar	36
2.11.2 Tujuan Peningkatan Motorik Kasar	38
2.11.3 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar	39
2.11.4 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar.....	40
2.11.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar.....	41
2.12 Perkembangan Motorik Halus.....	42
2.12.1 Tujuan Peningkatan Motorik Halus.....	43
2.12.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus	43
2.12.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus	45
2.12.4 Faktor Yang mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	45
2.13 Konsep Anak Usia Pra Sekolah	49
2.13.1 Pengertian Anak Usia Pra Sekolah.....	49
2.13.2 Ciri-Ciri Anak Usia Pra Sekolah (Patnomodewo 2015).....	50
2.13.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah (Potts & Mandeleco, 2012).....	51
2.14 Konsep DDST (Denver Development Screening Test).....	53
2.14.1 Definisi DDST (Denver Development Screening Test)	53
2.14.2 Manfaat DDST (Denver Development Screening Test)	53
2.14.3 Scoring DDST (Denver Development Screening Test)	54
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL & HIPOTESIS	56
3.1 Kerangka Konseptual	56

DAFTAR ISI

3.2 Hipotesis Penelitian	57
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN	58
4.1 Desain Penelitian	58
4.2 Waktu & Tempat Penelitian.....	59
4.2.1 Waktu Penelitian.....	59
4.2.2 Tempat Penelitian.....	59
4.3 Kerangka Kerja	60
4.4 Sampel Desain.....	61
4.4.2 Populasi	61
4.4.3 Teknik Sampling.....	61
4.4.4 Sampel	61
4.4.5 Besar Sampel	61
4.5 Variabel Penelitian	62
4.5.2 Variabel Independen	62
4.5.3 Variabel Dependen.....	63
4.6 Definisi Operasional.....	63
4.7 Teknik Pengumpulan Data & Analisa Data	65
4.7.2 Instrument / Alat Ukur.....	65
4.7.3 Pengumpulan Data	66
4.7.4 Langkah-Langkah Analisa.....	67
BAB 5 HASIL PENELITIAN	69
5.1 Hasil Penelitian	69
5.2 Gambaran Lokasi Penelitian	69

DAFTAR ISI

5.3 Karakteristik Responden	70
BAB VI PEMBAHASAN	75
6.1 Pembahasan.....	75
6.1.1 Kebijakan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar	75
6.1.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar	76
6.1.3 Hubungan Kebijakan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gawai</i> Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Kabupaten Blitar.....	77
6.2 Keterbatasan	77
BAB VII KESIMPULAN & SARAN	78
7.1 Kesimpulan	78
7.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun	48
Tabel 2.2 Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun	49
Tabel 4.1 Definsi Operasional “Hubungan Kebijaksaaan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar”	64
Tabel 5.1 Distribusi Fekuensi Responden Anak Berdasarkan Usia.....	70
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Anak Berdasarkan Jenis Kelamin	70
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Orang Tua Berdasarkan Pendidikan.....	71
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Perkembangan Motorik Halus.....	71
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kebijaksanaan Orang Tua	72
Tabel 5.6 Tabulasi Silang Kebijakanaksanaan Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah.....	72
Tabel 5.7 Analisis Uji Hubungan Kebijakanaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual “Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar”	53
Gambar 4.1 Kerangka Kerja “Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar”	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Permohonan Menjadi Responden	85
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	87
Lampiran 3 Lembar Kuisisioner Orang Tua	88
Lampiran 4 Lembar DDST (Denver Development Screening Test).....	90
Lampiran 5 Format Pengkajian DDST (Denver Development Screening Test)	92
Lampiran 6 Lembar Permohonan Melakukan Penelitian	94
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Melakukan Penelitian Dari Pihak Sekolah.....	95
Lampiran 8 Hasil Rekap Kuisisioner Kebijakanaksanaan Orang Tua	96
Lampiran 9 Hasil Rekap Observasi DDST.....	97
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	98

ABSTRAK

HUBUNGAN KEBIJAKSANAAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH di TK DHARMA WANITA 01 KENDALREJO TALUN KABUPATEN BLITAR

RIMA DELAVIA KRISNITA

Gawai merupakan salah satu perkembangan kecanggihan teknologi. Penggunaan gawai pada anak menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. Tujuan dari penelitian ini untuk Mengetahui Hubungan Kebijakan Orang Tua dalam penggunaan Gawai dengan perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar. Desain Penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak prasekolah 4-6 tahun di TK

Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar sebanyak 20 orang, *teknik total sampling*, sampel penelitian ini sebanyak 20 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner penelitian dan observasi perkembangan motorik halus anak. Analisa data dilakukan dengan uji Spearman Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: sebagian besar responden kebijakan orang tua dengan kategori cukup sebanyak 10 orang (50,0%), kebijakan orang tua dengan kategori kurang 7 orang (35,0%) dan kategori baik 3 orang (15%). Perkembangan motorik halus anak pra sekolah dengan kategori terbanyak adalah normal 14 (70,0%) dan advanced 4 (20,0%), dan caution sebanyak 2 anak (10%). Ada Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar dengan $p\text{-value}=0,032$, yang berarti ada hubungan antara variabel penelitian dan $r=0,480$ (keeratn hubungan sedang). Diharapkan orang tua untuk meningkatkan perannya dalam pengawasan dan membimbing anak untuk mencapai perkembangan motorik halus yang optimal.

Kata Kunci: Anak Pra sekolah, kebijakan orang tua, perkembangan motorik halus, penggunaan gawai

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF PARENTAL WISDOM IN USE OF DEVICES WITH THE FINE MOTORCY DEVELOPMENT OF PRESCHOOL AGE CHILDREN AT DHARMA WANITA KINDERGARTEN 01 KENDALREJO TALUN BLITAR DISTRICT

RIMA DELAVIA KRISNITA

Gadgets are one of the developments in technological sophistication. The use of gadgets in children causes them to be less interested in interacting with their environment or playing with peers, thus disrupting the natural development process and knowing the relationship between parental wisdom in using gadgets and developing fine motor skills in pre-school children at Dharma Wanita Kindergarten 01 Kendalrejo Talun, Blitar Regency. The research design used in quantitative research is a cross-sectional approach. The population in this study were 20 parents and pregnant children 1-3 years old at Dharma Wanita Kindergarten 01 Kendalrejo Talun, Blitar Regency; total sampling technique, the sample for this study was 20 people.

Data was collected using research questionnaires and observing children's fine motor development. Data analysis was carried out using the Spearman Rank Test. The results of the research showed that the majority of respondents had parental skills in the sufficient category: ten people (50.0%), seven people in the parental skills category (35.0%), and three people in the excellent category (15%). The fine motor development of pre-school children with the most significant categories was normal 14 (70.0%) and advanced 4 (20.0%), and alertness was two children (10%). There is a relationship between parental wisdom in using gadgets and the fine motor development of pre-school children at Dharma Wanita Kindergarten 01 Kendalrejo Talun, Blitar Regency with $p\text{-value} = 0.032$, which means there is a relationship between the research variables and $r = 0.480$ (medium relationship). It is hoped that parents can improve teaching in supervision and guide children to achieve optimal fine motor development.

Keywords: Pre-school children, parental wisdom, fine motor skills, device use

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gawai merupakan salah satu perkembangan kecanggihan teknologi yang mempunyai fitur seperti menampilkan foto dan gambar, memutar video atau film, memberikan kemudahan dalam akses internet serta fitur lainnya (Rachmawati, dkk 207:36). Salah satu *Gawai* yang sering dijumpai adalah Hp (*Smartphone*) yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia. (Utami, 2016).

Penggunaan *gawai* pada anak menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. Banyak orang tua yang memilih untuk mengganti perhatian mereka kepada anak dengan sebuah *gawai*. Tanpa disadari, hal ini dapat berakibat pada perkembangan, keterampilan motorik halus anak, selain itu anak akan lebih mengenal *gawai* daripada perhatian orang tua secara langsung (Jati dan Herawati 2014).

Menurut WHO (2014), diperkirakan 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Diperkirakan sekitar 1–3% khusus pada anak dibawah usia 5 tahun di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan umum yang meliputi perkembangan motorik, bahasa, sosio-emosional, dan kognitif (Kemenkes, 2016). Pada tahun 2013 Departemen Kesehatan RI melakukan skrining perkembangan di 30 Provinsi di Indonesia dan dilaporkan 45,12% mengalami gangguan perkembangan. Selain itu, hampir 20% anak di Jawa Timur mengalami

keterlambatan perkembangan dan sekitar 80% diantaranya disebabkan oleh kurangnya stimulasi. Permasalahan gangguan perkembangan di tengah masyarakat dari tahun ke tahun khususnya di Indonesia masih belum teratasi. Kejadian ini dibuktikan oleh angka kejadian masalah perkembangan anak di dunia sekitar 12-16 %, sedangkan prevalensi masalah perkembangan anak di Indonesia pada tahun 2013 sebesar 11-16 %. Pada tahun 2014 sebesar 10-14% anak mengalami gangguan perkembangan sedangkan tahun 2015 sejumlah 13-18% (Novianti, 2015). Data dari Dinkes Provinsi Jawa Timur terdapat 3-5% anak mengalami keterlambatan motorik. Data jumlah balita Kabupaten Blitar pada Tahun 2015 berjumlah 2.449 balita yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik sebanyak 906 atau 36,9 % balita (Depkes RI,2015). Profil Kesehatan Provinsi Tercapainya tumbuh kembang yang optimal tergantung pada potensi biologiknya. Tingkat tercapainya potensi biologik seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan, yaitu faktor genetik, lingkungan bio-psikososial, dan perilaku. Proses yang unik dan hasil akhir yang berbeda-beda yang memberikan ciri tersendiri pada setiap anak (Soetjiningsih, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan cara observasi pada 10 anak di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar, sebanyak 72% anak usia 4-6 tahun sudah mengenal *gawai* dan 27% diantaranya mengenal *gawai* pada usia kurang dari 2 tahun. Selain itu, lamanya waktu penggunaan *gawai* pada anak relatif cukup tinggi. Sebagian orang tua lebih mengandalkan *gawai* agar anak tidak rewel, berhenti menangis, agar tidak mengganggu anak-anak yang lainnya. Lebih dari separuh anak usia 4-6 tahun menggunakan *gawai* dalam intensitas cukup tinggi. Hal tersebut menunjukkan

bahwa anak usia prasekolah (4-6 tahun) telah menggunakan *gawai* dalam intensitas cukup tinggi dan apabila dibiarkan terus-menerus dapat menyebabkan ketergantungan.

Sebanyak 88,2 % anak berusia di antara 18-24 bulan menghabiskan waktu dengan menggunakan *gawai*, sedangkan hanya 9% anak pra sekolah memiliki keterampilan mengikat sepatu (Canadian Paediatric Society, 2016). Hasil dari penelitian sebanyak 90% orang tua mengunduh aplikasi khusus untuk anak mereka (Dashti and Yateem, 2018). Sekitar 27,5% anak-anak dapat menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan *gawainya* (Oliemat, Ihmeideh and Alkhawaldeh, 2018). Berdasarkan penelitian di Indonesia sebanyak 9% pengguna *gawai* berusia 2-6 tahun (Sapardi, 2018), berdasarkan penelitian (Oliemat, Ihmeideh and Alkhawaldeh, 2018) waktu lama penggunaan *gawai* pada anak rata-rata lebih dari 1 jam sehari dapat menjadi masalah kesehatan bagi anak, dilihat dari berbagai dampak yang di timbulkan, pada penelitian ini penggunaan *gawai* dengan perkembangan motorik halus anak menjadi masalah kesehatan yang dikaitkan dengan kebijaksanaan orang tua dalam memberikan *gawai* pada anak.

Penggunaan *gawai* berdampak negatif terhadap perkembangan anak, kemudahan informasi dan teknologi serta fitur-fitur yang menarik menyebabkan pengguna malas untuk beraktifitas, penggunaan *gawai* secara berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan yang dapat terjadi pada penggunanya, di antaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, ganggguan penglihatan, pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Bozzola, Spina and Ruggiero *et al.*, 2018). Gangguan yang ditimbulkan menunjukan bahwa media teknologi tidak boleh didahulukan

daripada aktivitas fisik harian dan hubungan sosial dengan teman sebaya, anggota keluarga, guru dan lingkungan sekitar (Genc, 2014). Gangguan penggunaan gawai berdampak sampai anak usia dewasa di antaranya risiko tinggi terhadap penggunaan alkohol, rokok, depresi di usia yang muda, perilaku menyimpang (pronografi), dan gangguan tidur (Canadian Paediatric Society, 2016).

Usia 3-6 tahun merupakan tahap *Initiative vs Guilt* (inisiatif vs rasa bersalah) yaitu bertambahnya kemampuan anak, pada tahap ini, anak mulai mengutarakan isi pikirannya, penuh dengan ide, gagasan, mudah mengutarakan pendapat dan optimis (Fleming, 2014).

Menurut Susanto (2015) motorik halus adalah gerakan halus si kecil yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil, karena tidak memerlukan tenaga tetapi motorik halus memerlukan koordinasi yang cermat dan tepat dengan penuh kesabaran serta konsentrasi. Dengan semakin baik perkembangan motorik halusnya, anak semakin dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus maupun zig zag, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit pola, menganyam kertas-kertas. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memodifikasi kebijaksanaan orang tua agar lebih sensitif dengan anak, mengobservasi, menilai perkembangan motorik halus anak, orang tua harus mampu mengelola mekanisme coping dan control diri dengan baik, orang tua juga harus peka terhadap dampak penggunaan gawai pada anak pra sekolah. Hal ini sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak saat menggunakan *gawai*

sehingga dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gawai* serta dampak negatif yang lain pada anak pra sekolah. Dimana masa tumbuh kembang pada usia ini dapat mempengaruhi perilaku pada tahap perkembangan selanjutnya di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua dalam penggunaan *Gawai* dengan perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar ?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua dalam penggunaan *Gawai* dengan perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kebijaksanaan Orang Tua dalam penggunaan *gawai* pada anak usia pra sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar
2. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar
3. Menganalisis hubungan kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *Gawai* dengan motorik halus pada anak usia pra sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran tentang Hubungan kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *Gawai* bagi Ilmu Keperawatan Anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Orang Tua

Sebagai ilmu pengetahuan agar bisa lebih mengontrol penggunaan *Gawai* pada anak, karena dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan anak.

1.4.2.2 Bagi Responden

Sebagai pengalaman langsung untuk Orang Tua, Anak agar tahu jika menggunakan *Gawai* terlalu lama akan berdampak buruk bagi kesehatan mereka.

1.4.2.3 Bagi TK Dharma Wanita

Memberikan informasi serta wawasan kepada lembaga Taman Kanak- Kanak tentang pengaruh penggunaan *Gawai* pada anak sangat memberikan dampak buruk bagi perkembangan motorik halus anak.

1.4.2.4 Bagi Institusi

Bisa sebagai bahan pertimbangan agar bisa dijadikan pembelajaran mata kuliah tentang motorik halus.

1.4.2.5 Bagi Keperawatan

Sebagai masukan atau tambahan teori, wawasan tentang Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah

1.4.2.6 Bagi Peneliti

Bisa menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman langsung tentang dampak buruk penggunaan *Gawai* terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.

1.4.2.7 Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai acuan penelitian lebih lanjut tentang motorik halus dan dapat digunakan dengan sebaik baiknya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Gawai Bagi Anak

2.1.1 Pengertian Gawai

Gawai atau secara umum dikenal dengan istilah *gadget* atau *Hp* adalah salah satu alat teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. *Gawai* adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis. *Gawai* dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas, sekarang *gadget* banyak digunakan oleh semua kalangan, tak terkecuali anak-anak. (Gayatri, 2017).

Gawai menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gawai* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gawai* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya *gadget*. Contoh *Gawai* misalnya *Handphone*.

2.1.2 Manfaat Gawai Bagi Anak

1. Mampu merangsang kemampuan anak untuk berpikir kreatif, terdapat beberapa aplikasi yang dapat melatih keseimbangan antara otak kiri dan kanan anak, sehingga semakin terasah dengan baik.
2. Melatih cara berpikir anak menjadi lebih kritis, banyak media interaktif, video game atau aplikasi edukatif lainnya yang dapat membantu anak

merangsang kemampuan berpikirnya apalagi saat dirinya tidak mengerti, maka ia akan lebih kritis untuk bertanya.

3. Membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik, kemampuan motorik anak juga bisa meningkat karena berkaitan dengan gerakan otot-otot tubuh ketika menggunakan gadget. Bahkan koordinasi mata dan gerakan jari-jari tangannya bisa semakin terlatih ketika sedang bermain sebuah aplikasi tertentu.
4. Anak menjadi lebih pintar dalam memilih berbagai informasi, memudahkan Anak untuk mendapatkan informasi lebih banyak. Apalagi si Anak pun perlu memahami perkembangan lingkungan sekitar untuk memperkaya pengetahuan serta informasinya.
5. Memberikan kemudahan untuk bisa berkomunikasi secara lebih intens.

2.1.3 Waktu Penggunaan *Gawai* Bagi Anak

1. Anak usia di bawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada *gawai*. Jika benar-benar diperlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses *gawai* dengan didampingi orang tua dan tidak lebih dari 1 jam per hari.
2. Anak usia 2–5 tahun disarankan mengakses *gawai* hanya 1 jam per hari, itu pun sebaiknya program yang berkualitas.
3. Anak usia 6 tahun ke atas boleh bermain *gawai*, tapi dengan waktu yang sudah disepakati bersama orang tua, misalnya hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam per hari.

2.1.4 Dampak Positif Penggunaan Gawai Bagi Anak (Andari 2017)

1. Anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh.
2. *Gawai* atau *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi anak juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hiburan.
3. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
4. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak-anak.

2.1.5 Dampak Negatif Penggunaan Gawai Bagi Anak (Andari 2017)

1. Malas menulis dan membaca.
2. Karena *gawai* memberikan banyak kemudahan, tidak sedikit anak-anak yang tidak sabar dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan pada kehidupan sehari-hari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.
4. Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus menatap layar pada *gawai*, hal itu dapat menyebabkan masalah pada penglihatan.
5. Terlalu banyak duduk ketika bermain *gawai* juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan resiko mengalami kelebihan berat badan atau obesitas.

2.2 Konsep Kebijaksanaan Orang Tua

2.2.1 Pengertian Kebijaksanaan

Istilah kebijakan merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris "*Policy*" yang dibedakan dari kata kebijaksanaan (*Wisdom*) maupun kebajikan (*virtues*). Menurut Irfan Islamy (2017), kebijaksanaan berasal dari kata "*Wisdom*" adalah tindakan yang memerlukan pertimbangan- pertimbangan yang lebih jauh dan mendalam. Sementara kebijakan adalah tindakan mencakup aturan-aturan yang terdapat didalam suatu kebijaksanaan. M.Solly Lubis (2007) mengatakan Wisdom dalam arti kebijaksanaan atau kearifan adalah pemikiran/pertimbangan yang mendalam untuk menjadi dasar (landasan) bagi perumusan kebijakan. Kebijakan (*policy*) adalah seperangkat keputusan yang diambil oleh pelaku-pelaku politik dalam rangka memilih tujuan dan cara untuk pencapaian tujuan.

Keban (2008), melihat kebijaksanaan sebagai suatu keputusan yang memperbolehkan sesuatu yang sebenarnya dilarang atau sebaliknya, berdasarkan alasan- alasan tertentu, seperti pertimbangan kemanusiaan, keadaan gawat, dsb. Sedangkan kebijakan menunjukan adanya serangkaian alternatif yang dipilih berdasarkan prinsip- prinsip tertentu.

Berikut ini dikemukakan defenisi kebijakan dari beberapa orang ahli, diantaranya :

1. **Lasswell dan Kaplan**, mendefinisikan kebijakan sebagai suatu program pencapaian tujuan, nilai-nilai dan tindakan-tindakan yang terarah.
2. **Rakasataya**, mendefinisikan kebijakan sebagai suatu taktik dan strategi yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan.

3. **Friedrich**, mendefinisikan kebijakan sebagai serangkaian tindakan yang diusulkan seseorang, kelompok atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dengan menunjukkan hambatan-hambatan dan kesempatan-kesempatan pelaksanaan usulan kebijakan tersebut dalam rangka mencapai tujuan tertentu.
4. **Anderson**, mendefinisikan kebijakan sebagai serangkaian tindakan yang mempunyai tujuan tertentu yang diikuti dan dilaksanakan oleh seseorang pelaku atau sekelompok pelaku guna memecahkan masalah tertentu.
5. **Mac Rae dan Wilde**, mendefinisikan kebijakan sebagai serangkaian tindakan yang dipilih dan mempunyai arti penting dalam mempengaruhi sejumlah besar orang.

2.3 Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan *Gawai* pada Anak Usia Pra Sekolah

2.3.1 Pemantauan Akses Penggunaan *Gawai* pada Anak Pra Sekolah

Era globalisasi ini kemajuan teknologi semakin canggih sehingga merambah sampai ke dunia anak-anak, tidak mengherankan saat anak sudah bisa *membrowsing* dan berselancar di internet. Adapun cara yang harus dilakukan oleh orang tua dalam pengawasan akses penggunaan *gadget* pada anak adalah sebagai berikut ini:.

1. Melibatkan diri dalam dunia maya anak, seperti berteman di facebook dan media sosial lainnya.
2. Melibatkan seluruh anggota keluarga dalam pengawasan terhadap anak seperti duduk bersama anak saat main *gawai*.
3. Memberikan *gawai* yang tidak bisa mengakses internet secara

berlebihan.

4. Gunakan *software* pada komputer anak untuk memonitor segala aktivitas saat menggunakan internet.

2.3.2 Pemilihan Konten Yang Tepat Pada Anak

Orang tua perlu aktif memilihkan aplikasi, program, atau situs yang akan diakses anak. Di masa prasekolah ini, konten favorit anak biasanya video di Youtube dan aplikasi permainan. Misalnya untuk video Youtube, orangtua perlu menontonnya terlebih dahulu sebelum konten tersebut ditonton anak.

Di samping itu, orang tua perlu mengecek pengunggah atau saluran tertentu. Untuk video anak biasanya satu pengunggah atau saluran menerbitkan banyak video. Tontonlah beberapa video yang dibuat oleh saluran tersebut. Bila video tersebut ramah anak, orang tua bisa merekomendasikan anak untuk menonton video-video dari saluran tersebut. Konten berkualitas akan mendorong pembelajaran anak, terutama yang sesuai dengan minatnya dan menggugah imajinasinya. Selain itu, untuk video yang ditonton anak, orang tua juga perlu memastikan konten tersebut memiliki pesan positif tentang perilaku anak dan kehidupan secara umum.

Bila orang tua merasa ragu tentang kualitas sebuah konten atau aplikasi sebaiknya orang tua mencari ulasan (*review*) tentangnya di internet. Orang tua bisa membuat daftar program atau aplikasi apa saja yang boleh dimainkan oleh anak, lalu membebaskan anak memilih apa yang ingin anak mainkan. Ini melatih anak untuk berpikir, merencanakan,

dan membuat pilihan.

2.3.3 Pengawasan Penggunaan *Gawai* pada Anak Usia Pra Sekolah

Penggunaan *gawai* bagi anak sudah sepantasnya untuk dibatasi terutama pada anak usia dini, mereka seharusnya membutuhkan kegiatan fisik seperti berinteraksi untuk membangun perkembangan secara maksimal. Penggunaan *gawai* yang tidak terkontrol dan lebih dari waktu yang ditentukan apalagi untuk hal yang tidak baik, akan berpengaruh pada perkembangan baik segi fisik, motorik, psikologis, bahasa, sosial dan emosional. Sehingga orang tua harus membatasi anak dalam bermain gadget tidak lebih 30 menit per satu kali bermain.

Menurut *American Academy of Pediatrics* waktu yang seharusnya dihabiskan untuk anak bermain *gawai* dengan kategori normal yaitu 1 kali sehari dengan penggunaanya kurang dari 60 menit/harinya. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research Reports* mengemukakan anak usia 2-5 tahun dalam penggunaan *gawai* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan membatasi penggunaan *gawai* pada anak usia dini, orang tua dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka melalui bermain, berinteraksi, dan beraktivitas fisik yang lebih aktif.

2.3.4 Pendampingan Penggunaan *Gawai* pada Anak Usia Pra Sekolah

Pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membantu anak-anak memahami dan menggunakan teknologi dengan bijak.

Berikut adalah beberapa panduan yang dapat membantu dalam pendampingan tersebut :

1. Tetapkan batasan waktu

Tentukan waktu yang tepat untuk penggunaan *gadget* oleh anak. Batasi waktu yang dihabiskan di depan layar dan pastikan anak memiliki waktu yang cukup untuk bermain, belajar, berinteraksi sosial, dan beraktivitas fisik.

2. Pilih konten yang tepat

Pilih aplikasi, permainan, dan konten digital yang sesuai dengan usia anak dan memiliki nilai pendidikan yang positif. Pastikan konten tersebut mendukung perkembangan anak dan tidak mengandung materi yang tidak sesuai.

3. Awasi dan libatkan diri

Selalu pantau aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Libatkan diri dalam bermain dan belajar bersama anak untuk memastikan mereka menggunakan *gadget* dengan benar. Berikan bimbingan dan dorong anak untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang bermanfaat.

4. Ciptakan aturan keluarga

Buat aturan keluarga yang jelas tentang penggunaan *gadget*, seperti larangan menggunakan *gadget* saat makan, sebelum tidur, atau dalam situasi tertentu. Pastikan bahwa semua anggota keluarga mengikuti aturan tersebut, termasuk orang dewasa.

5. Berkomunikasi secara terbuka

Selalu berkomunikasi dengan anak tentang penggunaan *gadget*. Ajak mereka untuk berbicara tentang pengalaman dan interaksi mereka dengan teknologi. Diskusikan manfaat dan risiko dari penggunaan *gadget* dengan cara yang dapat dipahami oleh anak.

6. Jadilah contoh yang baik

Jadilah teladan yang baik dengan menggunakan *gawai* secara bijak. Anak-anak sering meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka, jadi pastikan orang tua menggunakan *gawai* dengan kesadaran dan tidak kecanduan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berpendapat bahwa kebijaksanaan orang tua terhadap penggunaan *gawai* pada anak usia dini memiliki peran yang penting dalam membantu anak-anak memahami dan menggunakan *gawai* dengan bijak. Orang tua dapat memilih konten yang mendukung perkembangan mereka, memastikan pengawasan dan partisipasi aktif dalam penggunaan *gawai*, dan menciptakan lingkungan keluarga yang sehat dalam penggunaan *gawai*. Selain itu, komunikasi terbuka dan menjadi contoh yang baik dalam penggunaan *gawai* juga akan membantu anak-anak memahami manfaat dan risiko yang terkait dengan *gawai*.

Dengan demikian, pendampingan orang tua yang efektif dalam penggunaan *gawai* pada anak usia dini akan memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan anak dan membantu mereka menjadi pengguna *gawai* yang bijak.

2.4 Faktor Penyebab Orang Tua Mengizinkan Penggunaan Gawai pada Anak Usia Pra Sekolah

Menurut Hudaya (2018) mengatakan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Namun menurut Hulasoh dkk (2020) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orang tua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak akan memberontak atau meletakkan emosinya untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Selain itu ada beberapa dampak lain yang akan diterima oleh kehidupan manusia terutama dampak buruk bagi anak-anak seperti rusaknya penglihatan anak, sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial, perkembangan kognitif anak tumbuh dengan lambat, rusaknya mental anak, bahkan tidak jarang juga anak menjadi pemalas dan pembangkang kepada orangtuanya. Akibat kecanduan gadget pada anak-anak akan menjadi orang yang pemalas bahkan untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya pun menjadi acuh tak acuh. Padahal manusia hakikatnya adalah makhluk sosial yang harus dilatih atau dibiasakan untuk saling membantu antara sesama dan kita harus dapat berinteraksi dengan lingkungan kita dan peduli dengan lingkungan sekitar kita (Harahap dan Ely, 2018).

Berikut beberapa Faktor Orang Tua memberikan *gawai* pada anak Usia Pra Sekolah (Irfan dkk, 2022) :

1. Kesibukan Orang Tua

Penggunaan *gawai* pada anak usia prasekolah merupakan suatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaanya, baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Dengan demikian penggunaan *gawai* pada anak usia prasekolah harus dalam jangka waktu tertentu dan dalam pengawasan orang tua. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa peneliti ditemukan bahwa ada beberapa dari orang tua anak-anak yang berusia 3-6 tahun itu bekerja sebagai pedagang dan di kantor, kurangnya waktu orang tua bersama anak dirumah karena kesibukan orang tua dalam bekerja. Sehingga orang tua memberikan *gawai* untuk membuat anak-anak mereka tidak rewel dan menangis sehingga menyebabkan orang tua tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya.

2. Sebagai Alat Bermain

Alat bermain adalah salah satu alat yang diminati oleh anak khususnya oleh anak yang masih tergolong usia prasekolah. Alat bermain sangat banyak misalnya, mainan robot, boneka, mobil remot dan masih banyak lagi. Namun seiring berkembangnya zaman tak sedikit alat bermain anak diciptakan menjadi lebih canggih dan menggantikan permainan tradisional dan tak sedikit pula anak-anak yang memilih permainan yang lebih canggih dan lebih modern. Ini adalah salah satu alasan orang tua mengizinkan anak menggunakan *gawai*.

3. Gawai sebagai alat bantu edukasi dan kognitif anak

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik

secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. Kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan baik. Pemberian *gawai* kepada anak usia prasekolah dapat meningkatkannya kemampuan kognitif anak. Banyak aplikasi didalam *gawai* yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak seperti aplikasi menggambar, bernyanyi dan berhitung.

2.5 Cara Mengatasi dan Kendala Orang Tua Terhadap Kecanduan Gawai pada Anak Usia Pra Sekolah

Hidup di jaman sekarang artinya tidak jarang ada orangtua yang mengeluh anaknya kecanduan *gawai*. Baik itu *smart phone* ataupun tablet. Padahal kecanduan akut terhadap *gawai* pada anak-anak dapat merusak kesehatan mereka, baik fisik maupun mental. Efek merusaknya dalam beberapa hal bisa sama seperti kecanduan alkohol. Penelitian yang dilakukan *British Heart Foundation (BHF)* (dalam *theAsianparent Indonesia*) menunjukan bahwa hanya 1 dari 10 balita “*generasi iPad*” yang cukup aktif untuk bisa dikategorikan sehat. Namun bukan berarti anak harus dihindari sepenuhnya dari *gadget*. Bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, asalkan kita tahu batasannya.

Menurut Putri Fitria (dalam *The Asianparent Indonesia*) cara mengatasi kecanduan *gawai* pada anak yaitu:

a. Membatasi penggunaan

Batasi penggunaan *gadget* sesuai dengan rekomendasi usia anak.

The American Academy of Pediatrics (2013) dan *Canadian Paediatric Society (2010)* telah menerbitkan pedoman *screen time* seperti berikut ini:

1. Anak-anak di bawah usia 2 tahun: sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gawai* sendirian, termasuk TV, *smartphone* dan tablet.
2. Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun: kurang dari satu jam sehari.
3. Usia 5 tahun ke atas: sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

b. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *gadget*. Di luar itu, orangtua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke *gadget* lagi.

c. Jangan beri akses penuh

Letakkan TV atau Komputer di ruang keluarga sehingga setiap anak menggunakannya. Dia tidak sendirian dan masih dibawah pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu, *gawai* juga sebaiknya tidak diserahkan pada anak sebelumnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali setelah selesai.

2.6 Konsep Orang Tua

2.6.1 Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan.

Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang

yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak- anak (Wahib, 2015).

Menurut Elizabeth,(Simamora, 2016) orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.

Menurut Puji, (Siregar, 2017) orang tua adalah “pendidik pertama, utama dan kodrat.”. Orang tua adalah orang pertama yang dipandang sebagai orang yang segala tahu. Anak menyandarkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika ia mengalami kesulitan apapun, ia selalu meminta bantuan kepada orang tuanya, ketika sedang berbicara dengan kawan sebayanya, anak- anak selalu membanggakan orang tuanya masing- masing. Itulah orang tua bagi seorang anak.

2.6.2 Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang

memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman- pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya.

Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua (Surbakti, 2012 : 40) sebagai berikut :

1. Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata- kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

2. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisai

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah

keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas, entitas, dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman

3. Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajrkan keramahan, kesopanan, kerendahan hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

4. Menagajarkan anak kemampuan beradaptasi

Salah satu aspek penting yang harus orang tua ajarkan kepada anak adalah kemauan dan kemampuan beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Anak harus mengetahui bahwa suasana atau situasi lingkungan mereka terus-menerus berubah secara dinamis. Belum tentu atau tidak ada jaminan bahwa perubahan tersebut akan menguntungkan mereka, berpihak kepada mereka, atau sesuai dengan keinginan mereka. Jiakalau, kemampuan beradaptasi anak lemah, maka

mereka akan tergilas perubahan yang terjadi tanpa kompromi.

5. Mengajarkan anak kemampuan berintegrasi

Berintegrasi, artinya orang tua mengajarkan anak kemampuan berbaur atau bergabung dengan berbagai kelompok menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam mengalahkan berbagai tantangan kehidupan. Bagaimanapun, berintegrasi dalam menghadapi tantangan, pasti lebih baik daripada berjuang seorang diri.

6. Mengajarkan anak tata nilai kebaikan

Kebaikan dapat diartikan sebagai sifat yang dianggap baik menurut sistem norma dan pandangan umum yang berlaku. Merupakan tugas dan tanggung jawab orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan teladan kebaikan kepada anak, supaya mereka juga melakukan kebaikan dalam hidup mereka.

Sedangkan mengenai kedudukan orang tua dalam keluarga ,menurut Dr. Hj. Ulfiah, M.Si fungsi orang tua dalam keluarga meliputi :

1) Fungsi Edukasi

Membawa anak-anak pada kedewasaan, kemandirian, menyangkut penanaman, pembimbingan, atau pembiasaan nilai-nilai agama, budaya, dan keterampilan tertentu yang bermanfaat bagi anak.

2) Fungsi Sosialisai

Mempersiapkan anak-anak menjadi manusia sosial yang dapat mensosialisasikan nilai-nilai atau peran-peran hidup dalam masyarakat, seperti nilai disiplin, bekerja sama, toleran, menghargai pendapat, tanggung jawab, dll.

3) Fungsi Perlindungan (Protektif)

Melindungi anak-anak dari macam-macam marabahaya dan pengaruh buruk dari luar maupun dalam, dan melindungi anak-anak dari ancaman atau kondisi yang menimbulkan ketidaknyamanan (fisikpsikologis) bagi anggotanya.

4) Fungsi Afeksi atau Perasaan

Anak bisa merasakan atau menangkap suasana perasaan yang melingkupi orang tuanya pada saat melakukan komunikasi. Kehangatan yang terpancar dari aktivitas gerakan, ucapan mimik serta perbuatan orang tua merupakan hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dalam keluarga. Oleh karena itu, orang tua dalam memahami dan bergaul dengan anak hendaknya memahami, menangkap dan turut merasakan apa yang anak rasakan serta bagaimana kesan atau persepsi anak tentang orang tua.

5) Fungsi Agama (Religius)

Keluarga terutama orang tua berfungsi sebagai penanaman nilai-nilai agama kepada anak agar mereka memiliki pedoman hidup yang benar. Tujuannya bukan hanya mengetahui kaidah-kaidah agama saja, tetapi untuk menjadi insan yang beragama.

6) Fungsi Ekonomis

Keluarga (dalam hal ini ayah) mempunyai kewajiban untuk menafkahkan anggota keluarganya (istri dan anak). Seseorang (suami) tidak dibebani (dalam memberikan nafkah), melainkan menurut kadar kesanggupannya.

7) Fungsi Rekreatif

Menciptakan iklim rumah tangga yang hangat, ramah, bebas santai, damai, menyenangkan keceriaan, agar semua anggota keluarga betah tinggal di rumah.

8) Fungsi Biologis

Dipandang sebagai pranata sosial yang memberikan kebutuhan dasar biologisnya. Kebutuhan itu meliputi : (1) pangan, sandang dan papan, (2) hubungan seksual suami-istri, (3) reproduksi / pengembangan keturunan

2.6.3 Pengaruh dan Peran Orang Tua

Banyak yang berpendapat bahwa hubungan orang tua dengan anak merupakan awal bagi hubungannya dengan orang lain. Anak-anak akan memperlakukan orang lain sebagaimana orang tuanya memperlakukannya, karena memang sikap orang tua sangat membawa pengaruh terhadap anak, sehingga sangat kecil kemungkinannya seorang anak tidak terpengaruh sikap orang tuanya.

Orang tua adalah aktor utama yang berpengaruh penting dalam perkembangan anak. Menurut Surbakti (2012:59) pengaruh orang tua yaitu meliputi :

a. Cara Berbicara

Anak belajar berbicara atau menggunakan bahasa pertama dari orang tua mereka dan dari orang-orang di sekitar kehidupan mereka. Dalam hal ini, anak-anak mengamati bagaimana orang tua mereka berbicara dengan komunitasnya, misalnya:

1) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih

tua darinya;

- 2) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang sebaya;
- 3) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang lebih muda darinya;
- 4) Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda jenis kelamin;
- 5) Bagaimana orang tua berkomunikasi sebagai pasangan suami istri.

b. Bahasa

Orang tua adalah guru pertama dan utama anak dalam belajar bahasa. Jika anak menyaksikan orang tua mereka berbiaca dengan bahasa yang sopandan santun, maka mereka juga akan menggunakan bahasa yang santun dalam berkomunikasi. Sebaliknya, jika mereka mendengar dan menyaksikan orang tua mereka berbicara dengan bahasa yang kasar dan tidak sopan, maka dapat dipastikan mereka juga akan melakukan hal yang sama dalam berkomunikasi, baik dengan sesama maupun dengan orang tua mereka. Oleh karena itu, berhati-hatilah berbicara didepan anak-anak dan gunakanlah kata-kata atau kalimat yang santun.

c. Sopan Santun

Sopan santun berkaitan dengan budi pekerti, tata krama peradaban, dan kesusilaan yang sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Para orang tua perlu berhati-hati memberikan contoh kepada anak-anak mereka, terutama ketika anak berada pada usia “fase peniruan” (imitation). Apa yang mereka lihat atau saksikan, maka tanpa saringan (filter), hal itulah yang

mereka tiru atau adopsi tanpa memikirkan atau mempertimbangkan apakah tindakan mereka benar atau salah.

d. Tingkah laku

Pada umumnya, anak senang sekali meniru atau mengadopsi tingkah laku orang tua atau orang-orang dewasa di sekitar mereka. Jika sebagai orang tua gagal atau tidak mampu menunjukkan teladan tingkah laku yang baik kepada anak, maka anak juga akan menunjukkan tingkah laku dan perangai yang buruk dalam hidup mereka sehari-hari.

2.6.4 Hak dan Kewajiban Orang Tua

Kewajiban orang tua terhadap anak diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014. UU tersebut merupakan perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal 26 Undang-Undang tersebut mengatakan bahwa kewajiban orang tua terhadap anak mencakup empat hal, yaitu:

1. Mengasuh, memelihara, melindungi, dan mendidik anak.
2. Menumbuh kembangkan anak sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakatnya.
3. Mencegah anak menikah pada usia dini.
4. Memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti anak.

Berdasarkan Undang-Undang No 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan, ketentuan-ketentuan perihal hak dan kewajiban orang tua terhadap anak, pada pasal 45 ayat 1 mengatakan bahwa: “Kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya”.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hak dan kewajiban orang tua saling terkait dan penting dalam menjaga dan merawat anak. Dengan memahami hak dan kewajiban ini, orang tua dapat memainkan peran mereka dengan baik dalam membentuk perkembangan dan kesejahteraan anak.

2.7 Konsep Perkembangan

2.7.1 Pengertian Perkembangan

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 2016).

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati (*the progressive and continuous change in the organism from birth to death*). Pengertian lain dari perkembangan adalah “perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik (*jasmaniah*) maupun psikis (*rohaniah*)” (Yusuf, 2019).

2.7.2 Faktor-Faktor Perkembangan

a. Faktor genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui intruksi genetik yang terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi, dapat di tentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhannya (Soetjiningsih, 2015).

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan sangat berperan untuk melakukan perubahan, dalam artian memaksimalkan potensi yang dimiliki anak, dan hal- hal yang kurang berkembang. Juga untuk meminimalkan hal-hal yang negatif pada diri anak (temperamen, gangguan perkembangan/hendaya yang diidap oleh anak). Peran lingkungan adalah mengoptimalkan dimensi perkembangan mencakup faktor biologis (fisik, motorik), kognitif (bahasa, berpikir, daya nalar, daya ingat, dll), psikososial (kemandirian, bagaimana anak bersikap, berperilaku, kesadaran akan diri, harga diri, percaya diri, dll). Sebagai contoh, anak akan belajar bagaimana mencintai orang lain kalau mereka dicintai oleh (terutama) orang tuanya (Wijaya, 2017).

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan “bio-fisiko-psiko-sosial” yang mempengaruhi setiap hari, mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya.

1. Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih didalam kandungan (faktor pranatal).
2. Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal).

2.7.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan

- a. Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti.

Manusia secara terus-menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya.

- b. Semua aspek perkembangan saling mempengaruhi.

Setiap aspek perkembangan individu, baik fisik, emosi, inteligensi maupun sosial, satu sama lainnya saling mempengaruhi.

- c. Perkembangan mengikuti pola atau arah tertentu.

Perkembangan terjadi secara teratur mengikuti pola atau arah tertentu. Setiap tahap perkembangan merupakan hasil perkembangan dari tahap sebelumnya yang merupakan prasyarat bagi perkembangan selanjutnya.

- d. Perkembangan terjadi pada tempo yang berlainan.

Perkembangan fisik dan mental mencapai kematangannya terjadi pada waktu dan tempo yang berbeda (ada yang cepat dan ada yang lambat).

- e. Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas.

Prinsip ini dapat dijelaskan dengan contoh sebagai berikut :

- 1). Sampai usia 2 tahun, anak memusatkan untuk mengenal lingkungannya, menguasai gerak-gerik fisik dan belajar berbicara.
- 2). Pada usia 3-6 tahun, perkembangan dipusatkan untuk menjadi manusia sosial (belajar bergaul dengan orang lain).

- f. Setiap individu yang normal akan mengalami fase perkembangan.

Prinsip ini berarti bahwa dalam jalan hidupnya yang normal dan berusia panjang individu akan mengalami fase-fase perkembangan: bayi, kanak-kanak, anak, remaja, dewasa dan masa tua.

2.8 Perkembangan Kognitif

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat usia dini membuat aktivitas fisik/motorik mereka juga semakin banyak. Tak heran jika anak-anak usia dini gemar sekali bermain tanpa mengenal lelah. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxim (2016) menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya.

Adanya kemampuan/keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Dengan demikian, sering pula para ahli menekankan bahwa kegiatan fisik dan juga keterampilan fisik anak akan dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak. Gerakan yang mereka lakukan saat bermain bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan otak kiri anak seimbang. Belahan otak kiri akan mengatur cara berpikir logis dan rasional, menganalisis, bicara, serta berorientasi pada waktu dan hal-hal terperinci; sedangkan belahan otak kanan mengatur hal-hal yang

intuitif, bermusik, menari, dan kreativitas. Berbagai permainan yang dilakukan anak akan membuat otak kiri dan otak kanan anak berfungsi dengan baik. Begitu juga dengan pengembangan kemampuan motorik kasar dan halus anak yang baik akan membuat ia lebih dapat mengembangkan kognitif dalam hal kreativitas dan imajinasinya.

Tahapan Perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi atas 4 periode :

- a. Periode 1, (Kepandaian Sensori Motorik) berkisar antara usia 0-2 Tahun: Bayi mengorganisasikan skema tindakan fisik mereka seperti menghisap, menggenggam, dan memukul
- b. Periode 2, Pikiran Pra Operasional (2-7 Tahun): Anak-anak belajar berpikir menggunakan symbol
- c. Periode 3, Operasi berpikir konkrit, (7-11 Tahun) Anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir sistematis
- d. Periode 4, Operasi berpikir formal, (11 Tahun-Dewasa) Mengembangkan keterampilan berpikir sistematis menurut rancangan yang murni abstrak dan hipotesis

2.1 Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang digunakan oleh individu untuk mengkomunikasikan ide informasi. Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki beberapa aspek. Sowers menyatakan bahwa aspek bahasa dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu aspek reseptif dan aspek ekspresif. Kedua aspek ini merupakan hal yang diperlukan dalam kegiatan berbahasa, agar dapat terjadi proses komunikasi. Aspek reseptif berarti kemampuan individu dalam menerima informasi

bahasa meliputi kegiatan mendengarkan dan membaca. Aspek ekspresif sendiri merupakan kebalikan dari aspek reseptif yaitu, merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan informasi bahasa yang meliputi kegiatan berbicara dan menulis. Oleh karenanya kemampuan berbahasa dipelajari dan diperoleh oleh anak secara alamiah melalui lingkungannya dan digunakan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Tahapan perkembangan bahasa anak usia dini menurut Chomsky dimulai dengan :

- a) bahasa awal dimulai sejak lahir melalui gerak tubuh yang sangat halus, dan pada usia 6 bulan mulai membuat getaran pada bibir dan lidah hingga mengeluarkan suara seperti “ba” atau “da”
- b) pengucapan satu kata, umumnya sekitar usia 1 tahun bayi akan mulai memproduksi kata tunggal seperti “kue”
- c) pengucapan dua kata, mulai berkisar pada usia 18 bulan. Anak akan mulai meletakkan dua kata secara bersama untuk menunjukkan struktur tertentu
- d) usia 3 sampai dengan 6 tahun anak mulai mengalami perubahan dan pengembangan gramatika, setelah mampu menggunakan 3 kata, anak akan mulai membuat kalimat negative dan kalimat Tanya
- e) usia 5-6 tahun anak akan menguasai banyak aspek gramatika.

2.2 Perkembangan Sosial & Emosional Anak

Patmonodewo (2018) Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan lebih menerima anak yang memiliki

kemampuan motorik yang baik dibandingkan anak yang kemampuan motoriknya kurang. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik. Contohnya, seorang anak yang sejak kecil sudah belajar berlari atau menggambar, kemudian ia menyenangkannya dan mempunyai kemampuan lari atau menggambar yang lebih baik daripada teman-temannya yang lain, ia akan diterima dengan baik oleh teman-teman sebayanya. Ia akan mempunyai banyak teman dan kegiatannya pun akan semakin banyak karena ia akan diajak mengikuti berbagai kegiatan lainnya. Oleh sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil, mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik/motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa dibanding-bandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati, tanpa rasa takut dan malu.

2.3 Perkembangan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki, dan leher. Ada juga yang menyatakan bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar. Sebagian besar anggota tubuh yang terlibat dalam aktivitas motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2017: 113-114). Perkembangan motorik kasar pada anak akan lebih dulu terlatih daripada motorik halus, contohnya anak akan lebih

dulu memegang benda-benda yang ukuran besar daripada ukuran yang kecil. Hal ini karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus, seperti menggambar, menggunting, dan lain-lain. Dengan kata lain, motorik kasar lebih membutuhkan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar.

Perkembangan motorik kasar tentunya memerlukan koordinasi kelompok otot-otot besar yang membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti bergelinding dan bermain sepatu roda. Maka dari itu, dalam mengembangkan gerakan motorik kasar anak, biasanya guru mengajarkannya di luar kelas/ruangan.

Hadis (2015) berpendapat bahwa untuk merangsang motorik kasar anak, dapat dilakukan dengan melatih anak melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya.

2.3.1 Jenis Gerakan Motorik Kasar

A. Gerak Lokomotor

Gerak lokomotor adalah aktivitas gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah.

- 1) Melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, belakang, samping atau serong dengan diikuti kaki yang satunya lagi.
- 2) Berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain

dengan melangkahakan kaki secara berulang-ulang dan bergantian, di mana salah satu kaki pasti menginjak bumi.

3) Berlari, yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh dan ada waktu, di mana kedua kaki tidak menginjak bumi.

4) Melompat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.

5) Meloncat, yaitu memindahkan tubuh ke depan atau ke atas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.

6) Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.

7) Merayap, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.

8) Berjingkat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama.

9) Berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau ke kiri.

B. Gerak Non Lokomotor

Gerak nonlokomotor adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerak lokomotor adalah :

1) Gerakan-gerakan memutar tubuh atau bagian-bagian tubuh (kepala,

lengan, pinggang, kedua lutut, pergelangan kaki, dan pergelangan tangan).

2) Menekuk atau membungkukkan tubuh, seperti gerakan bangun tidur (sit up), duduk dan membungkuk sambil memeluk dua kaki, menelungkup, dan menarik ke atas kedua kaki, dada sampai kepala.

3) Latihan keseimbangan, seperti sikap lilin (berbaring telentang dan kedua kaki dinaikkan lurus ke atas), gerak pesawat terbang (salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan).

C. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat. Contohnya, gerakan manipulatif adalah melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda- benda lainnya.

2.3.2 Tujuan Peningkatan Motorik Kasar

Menurut M, Yudha dkk (2015: 114) mengatakan tujuan perkembangan motorik merupakan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien. Sehingga motorik kasar, memiliki tujuan pada anak sebagai berikut :

1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
2. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
3. Mampu menanamkan sikap percaya diri.

4. Mampu bekerja sama.
5. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Perkembangan motorik kasar bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak (Depdiknas, 2008: 2).

2.11.3 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak (Depdiknas, 2018: 2), sebagai berikut:

1. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
2. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
3. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
4. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
5. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
6. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
7. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Wulan, Ratna (2011: 23) mengatakan bahwa saat anak mulai masuk TK, anak itu mulai bergaul dengan teman sebayanya sehingga anak semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain aktif bersama

temannya, perkembangan yang dialami anak akan mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak dan bermain, sehingga perkembangan motorik memiliki fungsi perkembangan bagi anak seperti yang dikemukakan oleh para ahli.

2.1.2 Tahapan Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Samsudin (2018: 12) membagi empat tahapan perkembangan kognitif yang berkaitan dengan perkembangan motorik pada anak diantaranya: tahap sensorimotor dan perkembangan motorik anak, tahap preoperasional dan perkembangan motorik anak, tahap konkret operasional dan perkembangan motorik anak, formal operasional dan perkembangan motorik anak.

1. Tahap Sensorimotor

Piaget (dalam Samsudin, 2018: 12) menggambarkan pada tahap sensorimotor seperti “berpikir melalui gerak tubuh”. Dengan kata lain, kemampuan untuk belajar serta meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya. Menurut piaget, gerak selalu berhubungan dengan proses berpikir pada tahap sensorimotor, pengetahuan dan berpikir muncul sebagai hasil atau akibat dari perilaku yang terjadi melalui gerak tubuh.

2. Tahap Preoperasional dan Perkembangan Motorik Anak

Piaget (dalam Samsudin, 2018: 13) pada tahap preoperasional dan perkembangan motorik anak piaget memberi penekanan berupa batasan yang mana anak tersebut masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan melakukan tindakan yang sederhana, sehingga piaget membagi menjadi

dua sub bagian, yaitu: prekonseptual adalah anak yang berusia antara 2 tahun sampai 4 tahun, sedangkan intuitif adalah pada anak yang berusia 4 tahun sampai 6 tahun. Pada tahapan tersebut dapat dikatakan anak prasekolah sudah mulai melakukan berbagai bentuk gerakan dasar seperti berjalan, berlari menendang, melempar dan berbagai kegiatan yang lainnya.

3. Tahap Perkembangan Kinestetik

Menurut Musfiroh, Tadkiroatun (2015:197) perkembangan kinestetik anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat, sehingga pada usia 4-6 tahun anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya.

4. Tahap Konkret Operasional

Menurut Samsudin (2018: 13) pada tahapan konkret operasional dan perkembangan motorik anak banyak ahli yang meyakini bahwa seorang anak mencapai tahap konkret operasional karena anak tersebut telah bertambah kemampuannya, karakteristik umum dari tahapan konkret operasional adalah bertambahnya kemampuan dalam pemecahan masalah. Pada masa ini anak bukan tergolong prasekolah lagi namun sudah memasuki masa kanak-kanak dan memasuki dunia sekolah, dalam masa ini perkembangan motorik anak mengalami transisi, sehingga pada periode ini motorik anak sudah mulai ada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock 2016, faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar sebagai berikut :

1. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)

2. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi
3. Organisme dan psikis
4. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

2.2 Perkembangan Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergerakan tangan yang tepat (Jojob & Cicih 2016).

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermatsertateliti.(Depdiknas:2017:1)

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2015: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Menurut Lindya (2008) motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Elizabeth B. Hurlock (2018:39) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang

berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan sosial emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya (tangan, kaki, dan anggota tubuhnya).

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas, maka pengertian motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan.

2.2.1 Tujuan Peningkatan Motorik Halus

Menurut (Madiarti 2016) tujuan peningkatan motorik halus antara lain :

1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti persiapan menulis dan menggambar.
3. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan tangan.
4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktifitas motorik halus.

Saputra dan Rudyanto (2015:115) menjelaskan tujuan peningkatan motorik halus anak yaitu:

1. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.
2. Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata.
3. Mampu mengendalikan emosi.

2.2.2 Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut (Tanti, 2012) fungsi perkembangan motorik halus antara lain :

1. Melalui keterampilan motorik halus, Anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
2. Melalui keterampilan motorik halus, Anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang *independence* (bebas dan tidak bergantung).
3. Melalui keterampilan motorik, Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas di sekolah dasar, peserta didik sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris, menggunting, meronce, menganyam, persiapan menulis dan lain sebagainya.

Elizabeth B. Hurlock (2015) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik halus bagi konstettrasi perkembangan individu, yaitu:

1. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola, atau memainkan alat-alat mainan lainnya.
2. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi *helplessness* (tidak berbahaya), pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang *indepence* (bebas dan tidak

bergantung) anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya, kondisi ini akan dapat menunjang perkembangan self confidence (rasa percaya diri).

3. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (school adjustment), pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris, dan persiapan menulis.

2.2.3 Tahapan Perkembangan Motorik Halus

1. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
2. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
3. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.
4. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
5. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).
6. Menjiplak bentuk.

2.2.4 Faktor Yang mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

1. Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak.
2. Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak.
3. Lingkungan yang mendukung
4. Aspek psikologis anak.
5. Perkembangan sistem saraf.

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.

6. Umur.

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja

7. Jenis Kelamin.
8. Genetik.

Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh (cacat fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.

Kartini Kartono (2017:21), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

1. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis
3. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Rumini dan Sundari (2014:24-26) mengemukakan bahwa faktor–faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

1. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

2. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat vacuum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

4. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

5. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan

motorik bayi.

6. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

7. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

8. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

9. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga

Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
1. Menangkap bola besardengan tangan lurus di depan badan. 2. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik. 3. Mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan yang lebar. 4. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula. 5. Mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya. 6. Menggunakan 7. an bahu dan siku pada saat melempar bola hingga tiga meter. 8. Berjalan menyusuri papan dengan menempatkan satu kaki di depan kaki lain. 9. Melompat dengan satu kaki. 10. Berdiri dengan kedua tumit di rapatkan, tangan disamping, tanpa kehilangan keseimbangan.	1. Menggunting kertas menjadi 2 bagian. 2. Mencuci dan mengelap tangan sendiri. 3. Mengaduk cairan dengan sendok. 4. Menuang air dari teko. 5. Memegang garpu dengan cara di genggam. 6. Membawa sesuatu dengan penjepit. 7. Apabila diberikan gambar kepala badan manusia yang belum lengkap, ia akan dapat menambahkan paling sedikit 2 organ tubuh. 8. Membuka kancing dan melepas ikat pinggang. 9. Menggambar lingkaran, tetapi bentuknya masih kasar.
	Sumber : Paud 4202/Modul 1

Tabel 2.2 Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
1. Berlari dan langsung menendang bola. 2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian. 3. Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan. 4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan. 5. Berjinjit dengan tangan dipinggul. 6. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut. 7. Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.	1. Mengikat tali sepatu. 2. Memasukkan surat ke dalam amplop. 3. Mengoleskan selai diatas roti. 4. Membentuk berbagai objek dengan tanah liat. 5. Mencuci dan mengeringkan muka tanpa membasahi baju. 6. Memasukkan benang ke dalam lubang jarum.
	Sumber : Paud 4202/Modul 1

2.9 Konsep Anak Usia Pra Sekolah

2.9.1 Pengertian Anak Usia Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak usia 4-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. (Montessori dalam Noorlaila 2017)

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 4-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandeleco, 2012).

Menurut Montessori (dalam Noorlaila 2010), pada usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak.

2.9.2 Ciri-Ciri Anak Usia Pra Sekolah (Patnomodewo 2015)

1. Ciri fisik anak prasekolah dalam penampilan maupun gerak gerik yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya.
2. Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Umumnya anak pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, kadang dapat berganti, mereka mau bermain dengan teman.
3. Ciri emosional anak prasekolah yaitu cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut, dan iri hati sering terjadi.
4. Ciri kognitif anak prasekolah ialah terampil dalam bahasa. Sebagian besar mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk bicara. Sebagian mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik

2.9.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah (Potts & Mandeleco, 2012)

1. Keturunan

Karakteristik yang diturunkan mempunyai pengaruh besar pada perkembangan. Jenis kelamin anak, yang ditentukan oleh seleksi acak pada waktu konsepsi, mengarahkan pola pertumbuhan dan perilaku orang lain terhadap anak. Kebanyakan karakteristik fisik termasuk pola dan bentuk gambaran, bangun tubuh, dan keganjilan fisik, diturunkan dan dapat mempengaruhi cara pertumbuhan dan integrasi anak dengan lingkungannya.

2. Faktor Neuroendokrin

Kemungkinan semua hormon mempengaruhi pertumbuhan dalam beberapa cara. Tiga hormon yaitu hormon pertumbuhan, hormon tiroid, dan androgen, ketika diberikan pada individu yang kekurangan hormon ini, merangsang anabolisme protein dan karenanya menghasilkan elemen esensial untuk pembangunan protoplasma dan jaringan bertulang.

3. Nutrisi

Nutrisi mungkin merupakan satu-satunya pengaruh paling penting pada pertumbuhan. Selama masa bayi dan kanak-kanak, kebutuhan terhadap kalori relatif besar, seperti yang dibuktikan oleh peningkatan tinggi dan berat badan. Pengaruh nutrisi juga baik mempengaruhi perkembangan, terutama untuk perkembangan kognitif anak, untuk perkembangan IQ anak.

4. Hubungan Interpersonal

Hubungan dengan orang terdekat memainkan peran penting dalam

perkembangan, terutama dalam perkembangan emosi, intelektual, dari kepribadian. Melalui individu ini anak belajar untuk mempercayai dunia dan merasa aman untuk menjelajahi hubungan yang semakin luas.

5. Penyakit

Perubahan pertumbuhan dan perkembangan adalah salah satu manifestasi dalam sejumlah gangguan hereditas. Gangguan pertumbuhan terutama terlihat pada gangguan skeletal.

6. Bahaya Lingkungan

Bahaya lingkungan adalah sumber kekhawatiran pemberi asuhan kesehatan dan orang lain yang memperhatikan kesehatan dan keamanan. Sebagai contoh anak-anak yang tinggal di daerah industri, dari segi kesehatan anak akan menghirup udara yang kurang bersih karena udara sudah tercemar oleh asap-asap pabrik menyebabkan anak menjadi jarang keluar rumah dan sulit untuk bertemu teman-teman sebaya.

7. Stress Pada Masa Kanak-Kanak

Stress adalah ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dan sumber coping individu yang mengganggu ekuilibrium individu tersebut. Meskipun semua anak mengalami stres, beberapa anak muda tampak lebih rentan dibandingkan yang lain.

8. Pengaruh Media Massa

Media dapat memberikan pengaruh besar pada perkembangan anak, tidak diragukan lagi bahwa media memberikan anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup dan berkontribusi untuk mempersempit perbedaan antar kelas.

2.10 Konsep DDST (Denver Development Screening Test)

2.10.1 Definisi DDST (Denver Development Screening Test)

DDST (*Denver Development Screening Test*) merupakan salah satu alat skrining perkembangan, membantu tenaga kesehatan untuk mengetahui dini mungkin penyimpangan perkembangan yang terjadi pada saat anak sejak lahir sampai berumur 6 tahun.

DDST digunakan untuk memantau perkembangan personal sosial, motorik halus, bahasa dan motorik kasar pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Penyimpangan perkembangan pada bayi dan anak usia dini sering kali sulit dideteksi dengan pemeriksaan fisik rutin. DDST dikembangkan untuk membantu petugas kesehatan dalam mendeteksi perkembangan anak usia dini. Menurut study yang dilakukan oleh *The public health agency of Canada*, DDST adalah metode tes yang paling banyak digunakan untuk masalah perkembangan anak (Nugroho, 2009).

2.10.2 Manfaat DDST (Denver Development Screening Test)

Manfaat pengkajian perkembangan menggunakan instrument DDST ini bergantung pada usia anak. Pada bayi baru lahir, tes ini dapat mendeteksi berbagai masalah neurologis, salah satunya serebral palsi. Pada bayi, tes ini seringkali dapat memberikan jaminan kepada orang tua atau bermanfaat dalam mengidentifikasi berbagai problema dini yang mengancam mereka. Pada anak, tes ini dapat membantu meringankan permasalahan akademik dan sosial (Nugroho, 2009).

DDST dapat digunakan untuk berbagai tujuan, antara lain :

1. Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan usianya.
2. Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat.
3. Menilai tingkat perkembangan anak yang tidak menunjukkan gejala, kemungkinan ada kelainan perkembangan.
4. Memastikan anak yang diduga mengalami kelainan perkembangan
5. Memantau anak yang beresiko mengalami kelainan perkembangan

2.10.3 Scoring DDST (Denver Development Screening Test)

1. *Pass* atau lulus (P/L). Anak melakukan uji coba dengan baik, atau ibu/pengasuh anak memberi laporan (tepat/ dapat dipercaya bahwa anak dapat melakukannya).
2. *Fail* atau gagal (F/G). Anak tidak dapat melakukan uji coba dengan baik atau ibu/pengasuh anak memberi laporan (tepat) bahwa anak tidak dapat melakukannya dengan baik.
3. *Refuse* atau menolak (R/M). Anak menolak untuk melakukan uji coba. Penolakan dapat dikurangi dengan mengatakan kepada anak “apa yang harus dilakukan”, jika tidak menanyakan kepada anak apakah dapat melakukannya (uji coba yang dilaporkan oleh ibu/pengasuh anak tidak diskor sebagai penolakan).
4. *No Opportunity* (tidak ada kesempatan). Anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan uji coba karena ada hambatan.

Intreperetasi Penilaian Denver II

a. Advanced

Bila anak mampu melaksanakan tugas pada item disebelah kanan garis umur, lulus kurang dari 25% anak yang lebih tua dari usia tersebut.

b. Normal

Bila anak gagal/ menolak tugas pada item disebelah kanan garis umur, lulus/gagal/menolak pada item antara 25-75% (warna putih).

c. Caution

Tulis C pada sebelah kanan blok, gagal/menolak pada item antara 75-100% (warna hijau).

d. Delay

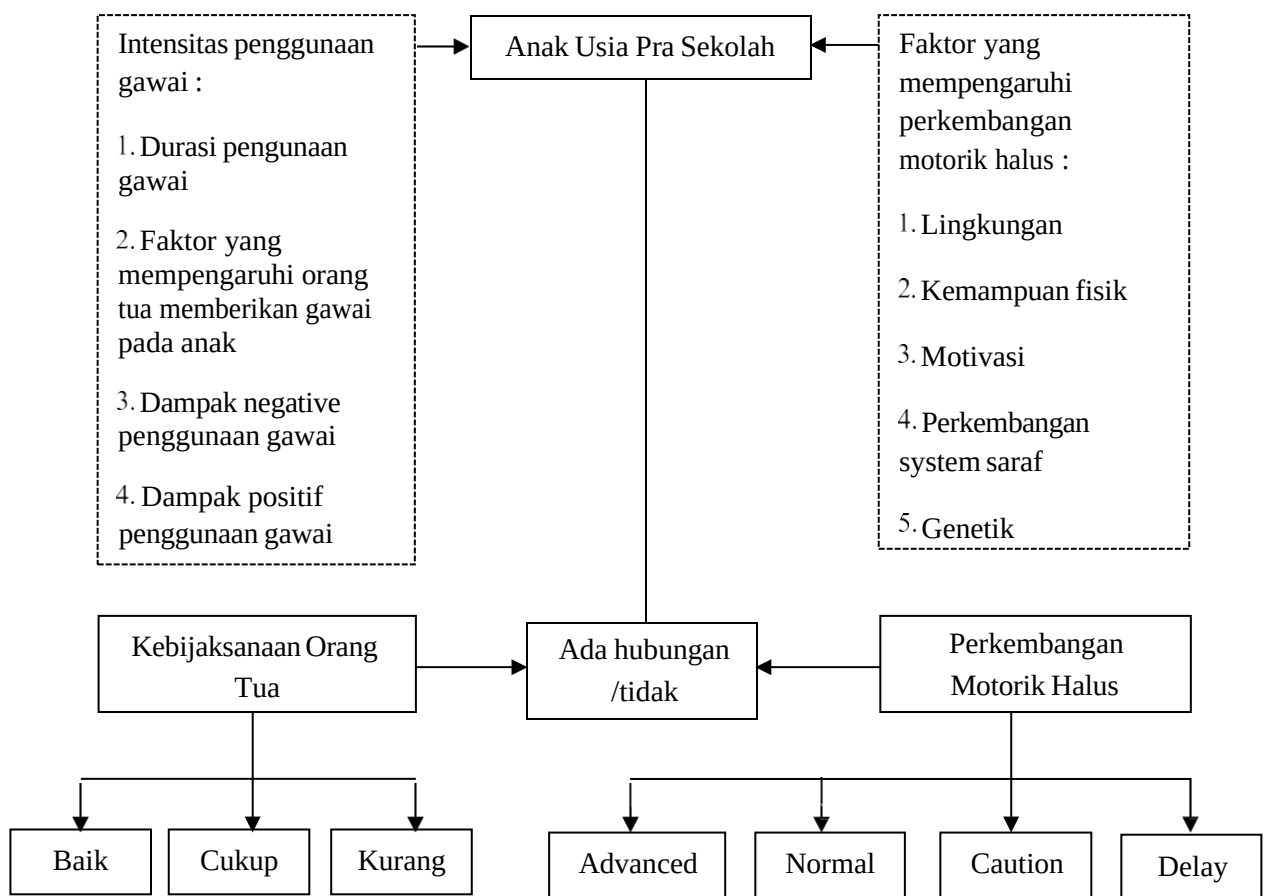
Gagal/menolak item yang ada disebelah kiri dari garis umur.

BAB 3

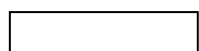
KERANGKA KONSEPTUAL & HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual

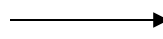
Menurut Notoatmodjo (2018), kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati dalam penelitian. Kerangka konseptual harus dapat menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti.



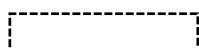
Keterangan :



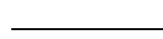
: Di Teliti



: Pengaruh



: Tidak di Teliti



: Hubungan

Gambar 3.1 : Kerangka Konseptual Hubungan Kebijakan Orang Tua Dengan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar

3.2 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada hubungan Kebijakan Orang Tua dalam penggunaan *Gawai* dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar.

BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (20015:12) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian.

Desain Penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik melalui analisis statistik dari sampel menggunakan instrumen yang telah ditetapkan (Creswell, 2012). (Creswell, 2012,377). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Cross Sectional Study* yaitu peneliti melakukan pengukuran atau penelitian dalam satu waktu. Peneliti menggunakan desain *Cross Sectional* karena peneliti bermaksud mengidentifikasi ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dalam satu kali pengukuran menggunakan alat ukur kuisioner. Jenis penelitian ini adalah korelasi atau asosiasi, yaitu mengkaji hubungan antar variabel dan bertujuan untuk mencari, menjelaskan suatu hubungan, memperkirakan dan menguji berdasarkan teori yang ada (Nursalam,2017)

4.2 Waktu & Tempat Penelitian

4.2.1 Waktu Penelitian

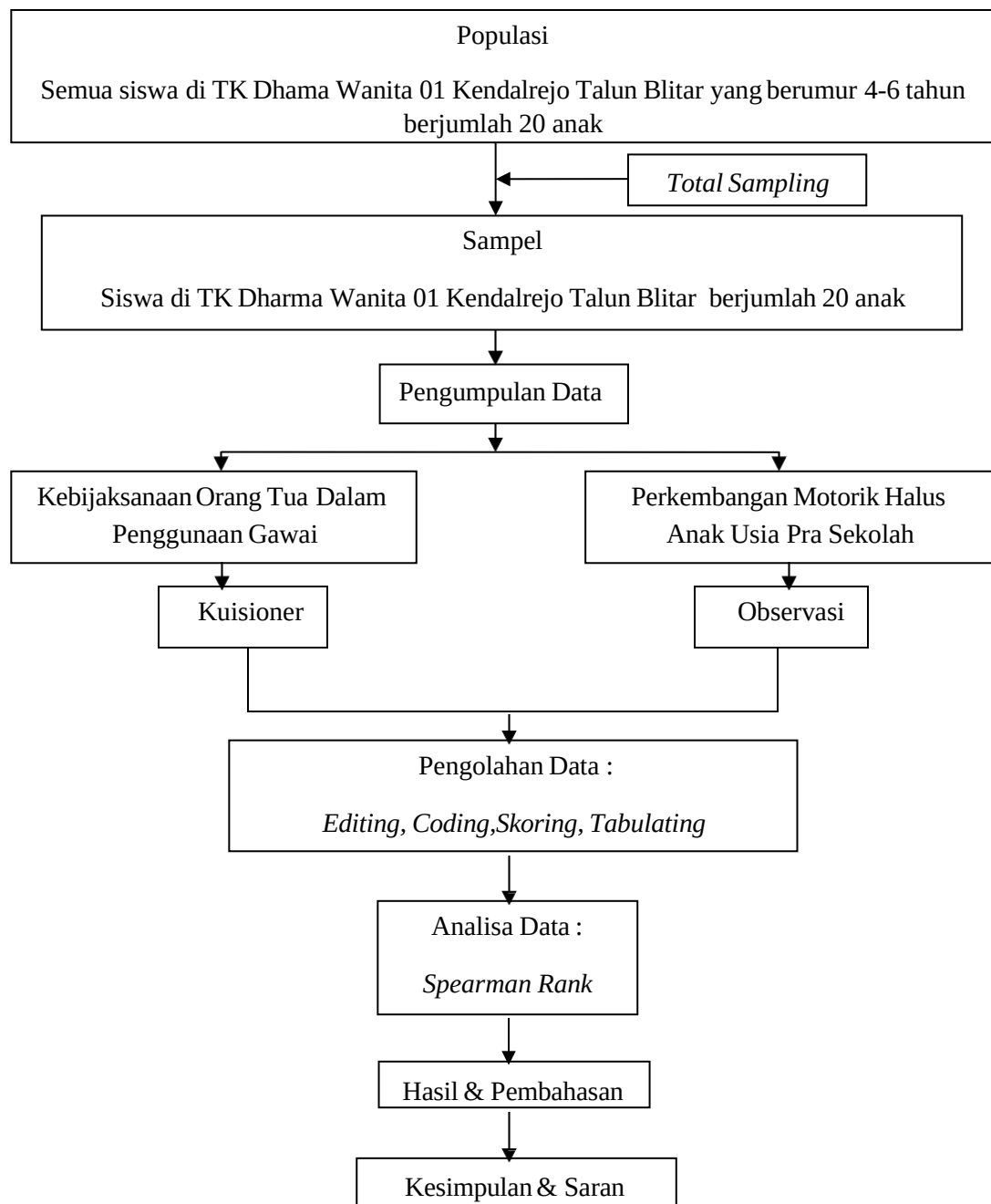
Penelitian ini dilaksanakan dalam 5 hari pada Tanggal 13 Juni – 18 Juni 2024.

4.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

4.3 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan terhadap rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, meliputi siapa yang akan diteliti, dan variabel penelitian (Hidayat, 2011).



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Hubungan Kebijakan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Blitar

4.4 Sampel Desain

4.4.1 Populasi

Populasi merupakan subjek (misalnya manusia : klien) yang memenuhi kriteria yang telah diciptakan (Nursalam, 2017). Populasi pada penelitian ini seluruh orang tua / wali murid dan anak yang berusia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar yang berjumlah 20 Anak.

4.4.2 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016:81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Menurut Sugiyono (2009:63), teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

4.4.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2013). Menurut Hidayat (2017), sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua dari anak berusia 4-6 tahun di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar dan anaknya sebanyak 20 orang.

4.4.4 Besar Sampel

Besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang.

4.5 Variabel Penelitian

4.5.1 Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variable terikat. Menurut Sugiyono (2019:61) variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen didalam penelitian ini adalah Penggunaan *Gawai* pada Anak Usia Pra Sekolah.

4.5.2 Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2019:39) variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsukuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel beba.

Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah.

4.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang bisa diamati (Azwar, 2021). Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 4.1 Definisi Operasional “Hubungan Kebijakan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai dengan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TKDharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Blitar”

Variabel	Definisi Operasional	Parameter / Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor / Kategori
<i>Independent:</i> Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai	Kebijaksanaan Orang Tua dalam memberikan gawai pada anak usia pra sekolah	1. Pendampingan penggunaan gawai pada anak usia pra sekolah 2. Keterlibatan orang tua dalam pemilihan aplikasi 3. Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai. 4. Durasi Orang Tua dalam Pemberian Gawai	Kuisisioner	Ordinal	Selalu: 4 Kadang-kadang: 3 Jarang: 2 Tidak Pernah: 1 Kategori: 7 - 13 = Sangat Kurang 14 - 20 = Kurang 21 - 24 = Cukup 25 - 30 = Baik
<i>Dependent:</i> Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah	Kemampuan anak dalam melakukan gerakan/permainan yang melibatkan motorik halus/otot halus anak usia pra sekolah dengan usia 5-6 tahun.	1. Menyusun 8 buah kubus tanpa menjatuhkan 2. Membuat garis lurus verikal sekurang-kurangnya 2,5cm 3. Menyelesaikan puzzle 4. Membuat gambar orang (minimal 3 bagian anggota tubuh) 5. Mencontoh bentuk lingkaran penuh  6. Menggambar bentuk kotak 	DDST	Ordinal	Advanced (25%) Normal (25-75% warna putih) Caution (75-100% warna hijau) Delay (gagal/menolak)

4.7 Teknik ulan Data & Analisa Data

4.7.1 Instrument / Alat Ukur

Menurut (Arikunto, 2019) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini instrument penelitian menggunakan Deteksi Dini Perkembangan Anak dengan DDST

(*Denver Development Screening Test*) dan Lembar Kuisisioner Kebijakan Orang Tua.

4.7.1.1.1 DDST (*Denver Development Screening Test*)

Digunakan untuk memantau perkembangan social, motorik halus, motorik kasar, bahasa, sejak lahir hingga usia 6 tahun. Penyimpangan perkembangan pada bayi dan anak usia dini sering kali sulit dideteksi dengan pemeriksaan fisik rutin. DDST dikembangkan untuk membantu petugas kesehatan dalam mendeteksi perkembangan anak usia dini. Menurut study yang dilakukan oleh *The Public Health Agency of Canada*, DDST adalah metode tes yang paling banyak digunakan untuk masalah perkembangan anak (Nugroho, 2009).

4.7.1.1.2 Lembar Kuisisioner Kebijaksanaan Orang Tua digunakan untuk mengetahui bagaimana bentuk kebijaksanaan orang tua dalam memonitoring penggunaan *gawai* pada anak usia pra sekolah.

4.7.2 Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dan penelitian sebagai berikut :

1. Mengurus surat izin kepada Ketua STIKes Ganesha Husada Kediri.
2. Mengurus surat izin kepada Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar.
3. Setelah peneliti mendapatkan surat izin dari Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Blitar, peneliti melanjutkan penelitian.
4. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Format Pengkajian DDST (*Denver Development Screening Test*) dan Lembar Kuisioner Kebijakan Orang Tua.
5. Responden diundang untuk datang ke TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar di hari efektif anak masuk sekolah.
6. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menjelaskan terlebih dahulu maksud, tujuan, kontrak waktu dengan responden, menjelaskan etika penelitian, dan nanti akan dibagikan Kuisioner untuk Orang Tua.
7. Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti memberikan *Informed Consent* atau lembar persetujuan untuk menjadi responden dalam penelitian. Selain itu, peneliti menjelaskan terlebih dahulu maksud, tujuan, manfaat, serta kontrak waktu dari penelitian yang akan

dilakukan. Orang Tua Wali / Responden menandatangani lembar persetujuan setelah bersedia menjadi responden.

8. Peneliti yang dibantu dengan enumerator / teman sejawat mulai mengajak Anak-Anak untuk melakukan beberapa permainan dan kegiatan yang sudah ada didalam Indikator-Indikator sesuai berhubungan dengan Motorik Halus.
9. Peneliti menilai Perkembangan Motorik Halus Anak dengan cara melihat / meng observasi pada setiap anak.
10. Peneliti mendokumentasikan hasil dari Penilaian / hasil dari Observasi pada tiap anak dan hasil dari Lembar Kuisisioner Kebijaksanaan Orang Tua pada lembar penilaian / observasi.
11. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan Reward / Ucapan Terimakasih kepada Anak-Anak serta Orang Tua berupa snack ataupun alat-alat rumah tangga untuk Orang Tua / Wali.
12. Penelitian dilaksanakan dalam waktu 5 hari dikarenakan pada saat penelitian anak-anak sudah libur sekolah, jadi sulit untuk mengumpulkan anak-anak serta orang tua dalam waktu yang bersamaan.

4.7.3 Langkah-Langkah Analisa

4.7.3.1 Editing

Peneliti akan mengumpulkan data yang sudah terkumpul dan selanjutnya akan disusun untuk diperiksa daftar kuisisioner yang telah

diserahkan oleh pengumpul data. Yang bertujuan untuk mengurangi kesalahan atau kekurangan yang ada didalam kuisisioner.

4.7.1.2 Coding

Peneliti mengobservasi data yang dikumpulkan selama penelitian kedalam symbol yang cocok untuk keperluan analisis terhadap observasi yang dilakukan. Untuk coding data umum yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Usia Responden

Kode 1 : 4 tahun

Kode 2 : 5 tahun

Kode 3 : 6 tahun

2) Jenis Kelamin

Kode 1 : Perempuan

Kode 2 : Laki-Laki

3) Tingkat Pendidikan

Kode 1 : SD

Kode 2 : SMP

Kode 3 : SMA / Sederajat

Kode4 : Perguruan Tinggi / Sarjana

Kode 5 : Tidak Sekolah

4) Jenis Pekerjaan

Kode 1 : Petani

Kode 2 : Wiraswasta

Kode 3 : TNI / Polri / PNS

Kode 4 : Ibu Rumah Tangga

Sedangkan Coding Data Khusus meliputi:

Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai:

Kode 1: 7 - 13 = Sangat Kurang

Kode 2: 14 - 20 = Kurang

Kode 3: 21 - 24 = Cukup

Kode 4: 25 - 30 = Baik

Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah:

Kode 1: Delay (gagal/menolak)

Kode 2: Caution (75-100% warna hijau)

Kode 3; Normal (25- 75% warna putih)

Kode 4: Advanced (25%)

4.7.1.3 Scoring

Scoring menunjukkan hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah menggunakan Pengkajian DDST (*Denver Development Screening Test*)

4.7.3.4 Tabulating

Data dari rekam medis/data surveilans, dimasukkan ke dalam tabel rekapitulasi, diolah dan disajikan dalam bentuk tabel.

Setelah data yang diperoleh dari hasil kuesioner terkumpul, data-data tersebut selanjutnya ditabulasikan. Dikelompokkan ke dalam indikator-

indikator menurut jenis variabelnya untuk selanjutnya dianalisa.

1. Analisa Univariat

Sebelum dilakukan analisi hubungan, maka di lakukan analisis univariat, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

= Frekuensi jawaban

N = Nilai Tertinggi

Hasil pengolahan data dalam bentuk presentase, kemudian diinterpretasikan dengan skala sebagai berikut (Arikunto, 2006):

1. 1-25% : sebagai kecil
2. 26-49% : hampir setengahnya
3. 50% : setengahnya
4. 51-75 % : sebagian besar
5. 76-99% : hampir seluruhnya
6. 100% : seluruhnya.

2. Analisa Bivariat

Pada penelitian ini peneliti menganalisa data untuk menentukan ada tidaknya hubungan dengan menggunakan teknik *Spearman Rank* peneliti menggunakan SPSS 26.0, dengan batas kemaknaan 0,05, bila $p \text{ value} \leq 0,05$ artinya ada hubungan kebijaksanaan orang tua dalam menggunakan gawai

dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah. Jika *p value* > 0,05 artinya tidak ada hubungan kebijaksanaan orang tua dalam menggunakan gawai dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.

BAB 5

HASIL PENELITIAN

5.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini disajikan dari hasil penelitian dengan judul “Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar”, yang terdiri dari data umum dan data khusus. Data umum diantaranya adalah karakteristik responden berdasarkan usia, pendidikan terakhir sedangkan data khusus diantaranya kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan gawai terhadap perkembangan motoric halus anak usia pra sekolah pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 13 Juni – 18 Juni 2024.

5.2 Gambaran Lokasi Penelitian

TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo adalah salah satu Taman Kanak-Kanak (TK) yang berada di Desa Kendalrejo Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

Batas Lokasi TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar yaitu :

1. Sebelah Utara adalah Desa Pantimulyo
2. Sebelah Selatan adalah Desa Bendelonje
3. Sebelah Barat adalah Kelurahan Bence
4. Sebelah Timur adalah Desa Pasirharjo

TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar adalah TK (Taman Kanak-Kanak) Dharma Wanita yang didirikan pada 17 Juni 1997 dan menjadi TK (Taman Kanak-Kanak) pertama yang ada di Desa Kendalrejo Kecamatan Talun Kabupaten Blitar dan dengan sebagian besar mata pencaharian masyarakat di Desa Kendalrejo adalah sebagai petani.

5.3 Karakteristik Responden

5.3.1 Data Umum

1) Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Data umum dalam penelitian ini berdasarkan usia. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 20 responden. Distribusi Frekuensi karakteristik responden akan diuraikan dibawah ini :

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Berdasarkan Usia di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

No.	Usia Responden	Frekuensi	Persentase %
1.	4-5	6	30,0
2.	5-6	14	70,0
	TOTAL	20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 5.1 diketahui bahwa sebagian besar Anak usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar berusia 5-6 tahun sebanyak 14 responden (70%) dari total 20 responden.

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dapat dilihat pada tabel

5.2

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase %
1.	Laki-laki	8	40,0
2.	Perempuan	12	60,0
	TOTAL	20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 5.2 bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin Perempuan sebanyak 12 responden (60%) dari total 20 responden.

3) Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Pendidikan

Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Pendidikan dapat dilihat pada tabel 5.3

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Orang Tua Berdasarkan Pendidikan

No.	Pendidikan	Frekuensi	Persentase %
1.	SD	5	25,0
2.	SMP Sederajat	6	30,0
3.	SMA Sederajat	7	35,0
4.	Perguruan Tinggi	2	10,0
TOTAL		20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan Tabel 5.3 diketahui hampir seluruhnya dari responden lulusan SMA sebanyak 7 responden (35%) dari 20 responden.

5.3.2 Data Khusus

1) Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kebijakan Orang Tua

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	Baik	3	15,0
2.	Cukup	10	50,0
3.	Kurang	7	35,0
4.	Sangat Kurang	0	0
TOTAL		20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.5 diketahui bahwa responden kebijakan orang tua paling banyak dengan kategori cukup sebanyak 10 (50.0%) dari 20 responden.

2) Perkembangan Motorik Halus

Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Berdasarkan Tingkat Perkembangan Motorik Halus Di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	Advanced	4	20,0
2.	Normal	14	70,0
3.	Caution	2	10,0
4.	Delay	0	0
TOTAL		20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwa responden perkembangan motorik halus dengan kategori normal sebanyak 14 responden (70,0%) dari total 20 responden.

3) Tabulasi Fungsi Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai dengan

Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita

01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar.

Tabel 5.6 Tabulasi Silang Kebijaksanaan Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

		Perkembangan Motorik Halus						Total	
		Caution		Normal		Advance			
		f	%	f	%	f	%	f	%
Kebijakan Orangtua	Kurang	2	10	5	25	0	0	7	35
	Cukup	0	0	7	35	3	15	10	50
	Baik	0	0	2	10	1	5	3	15
Total		2	10	14	70	4	20	20	100

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.6 dapat diketahui bahwa yang terbanyak adalah kebijakan orang tua dalam kategori cukup memiliki perkembangan motorik halus normal yaitu sebanyak 7 orang (35%).

Hasil analisa yang dilakukan menggunakan Uji *Spearman Rank* menunjukan hasil sebagai berikut :

Tabel 5.7 Analisis Uji Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah

		Perkembangan Motorik Halus								<i>p-value</i>	<i>r</i>
		Caution		Normal		Advance		Total			
		f	%	f	%	f	%	f	%		
Kebijaksanaan	Kurang	2	10	5	25	0	0	7	35	0,032	0,480
	Cukup	0	0	7	35	3	15	10	50		
Orangtua	Baik	0	0	2	10	1	5	3	15		
Total		2	10	14	70	4	20	20	100		

Sumber Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 5.7 analisis uji hubungan menggunakan *spearman rank* di ketahui nilai signifikan atau *sig.(2-tailed)* sebesar 0,032 ($<0,05$) yang berarti ada hubungan yang signifikan antara variabel kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *gawai* dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah dengan $r=0,480$ yaitu tingkat kekuatan hubungan sedang. Arah hubungan angka koefisien korelasi positif, artinya bila kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *gawai* semakin baik, maka perkembangan motorik halus juga semakin baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H1 di terima yang artinya ada hubungan kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *gawai* dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah di TK Dharma Wanita 01

Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar.

BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Pembahasan

Pada bab ini di uraikan pembahasan hasil penelitian pada data khusus meliputi kebijaksanaan orang tua dan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah serta membahas Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar. Penelitian ini dilaksanakan pada 13 Juni-18 Juni 2024.

6.1.1 Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

Berdasarkan Tabel 5.4 diketahui bahwa sebagian besar responden kebijaksanaan orang tua dengan kategori cukup sebanyak 10 (50,0%), kategori Kurang 7 orang (35,0%) dan kebijaksanaan orang tua dengankategori Baik 3 (15,0%) dari total 20 responden. Kebijaksanaan adalah sebagai suatu keputusan yang memperbolehkan sesuatu yang sebenarnya dilarang atau sebaliknya, berdasarkan alasan – alasan tertentu, seperti jika pada anak-anak terlalu banyak bermain gawai dapat menyebabkan gangguan belajar, gangguan perkembangan, dan gangguan penglihatan. Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai adalah pemantauan akses penggunaan

gawai, pemilihan konten yang tepat pada anak, pengawasan penggunaan gawai pada anak, pendampingan penggunaan gawai pada anak (M.Solly Lubis 2017)

Orang tua berperan penting dalam mendampingi anak menggunakan gawai dikarenakan menurut teori kultivasi bahwa konten media dapat memengaruhi persepsi dan keyakinan anak yang berakibat pada perilaku mereka. Anak dengan paparan tinggi penggunaan layar elektronik akan berpendapat bahwa lingkungan mereka seperti yang berada pada media elektronik (Wong et al., 2020). UNICEF (2020) menyarankan orang tua harus menjadi panutan yang baik bagi anak mereka karena anak peniru yang hebat. Bonding dengan anak dapat diperoleh dengan interaksi, berpelukan dan bermain dari pada menggunakan media elektronik. Keluarga tidak harus menggunakan media sebagai penenang emosi anak karena akan membatasi perkembangan emosi anak sendiri (Sholihah et al., 2022).

Pada penelitian ini sebagian besar orang tua sebagai ibu rumah tangga, yaitu 13 orang (65%). Beberapa faktor dapat mempengaruhi kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan gawai pada anak, diantaranya adalah pekerjaan, orang tua yang bekerja dikarenakan jadwal kerja orang tua sehingga sulit memantau penggunaan layar pada anak (Neshteruk et al., 2021). Menurut opini peneliti, fenomena ibu rumah tangga yang sibuk sehingga membiarkan anak bermain gawai dengan pengawasan minimal adalah masalah yang semakin umum di era digital. Seringkali, ibu rumah tangga memiliki banyak tanggung jawab, seperti mengurus rumah, memasak, dan kadang bekerja dari rumah, sehingga waktu untuk memantau penggunaan gawai anak menjadi

terbatas. Konsekuensi dari kurangnya pengawasan ini bisa cukup signifikan. Anak-anak mungkin terpapar konten yang tidak sesuai, mengalami gangguan tidur, atau mengalami kecanduan gawai, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Selain itu, terlalu banyak waktu di depan layar bisa mengurangi waktu bermain fisik yang penting bagi perkembangan motorik mereka.

Sebagian besar tingkat pendidikan orang tua adalah SMP yaitu 8 orang (40%), termasuk kelompok pendidikan rendah. Sebuah penelitian menemukan bahwa pengetahuan orang tua tentang fungsi dan cara menggunakan gawai pada anak masih kurang (Rusmianto & Putra, 2020). Pendidikan erat kaitannya dengan pengetahuan, seseorang dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan mudah untuk menyerap pengetahuan. Hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dan kebijaksanaan dalam membiarkan anak bermain gawai erat kaitannya dengan perkembangan anak dan pengasuhan. Secara umum, tingkat pendidikan orang tua sering dikaitkan dengan pengetahuan yang lebih baik mengenai dampak penggunaan gawai terhadap anak-anak, serta kemampuan untuk membuat keputusan yang lebih bijaksana. Beberapa poin yang menjadi pertimbangan tersebut antara lain, yaitu: a) pemahaman tentang dampak, b) kemampuan dalam membuat aturan, c) pendekatan berbasis pengetahuan. Namun, pendidikan tinggi bukanlah satu-satunya faktor. Kebijaksanaan orang tua dalam membiarkan anak bermain gawai juga dipengaruhi oleh nilai-nilai keluarga, lingkungan sosial, serta pengalaman pribadi orang tua tersebut. Orang tua yang berpendidikan lebih rendah pun bisa bijaksana dalam penggunaan

gawai anak jika mereka memiliki akses ke informasi yang tepat dan dukungan yang memadai.

Sebagian besar berusia 31-40 tahun yaitu 8 orang (40%), usia ini merupakan kelompok usia dewasa. Kebijakan muncuk seiring bertambahnya usia, karena didasarkan pada akumulasi pengalaman hidup. Namun, kebijakan juga dapat menurun seiring bertambahnya usia, karena beberapa komponennya menurun: kemampuan untuk memahami permasalahan yang kompleks atau untuk mengatur emosi dalam situasi stres cenderung menurun seiring bertambahnya usia (Glück, 2024). Hubungan antara usia orangtua dan kebijakan dalam penggunaan gawai pada anak merupakan aspek penting dalam memahami perilaku pengasuhan di era digital.

Usia orang tua dapat mempengaruhi perspektif, pengalaman, dan pendekatan mereka terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak.

6.1.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwa responden perkembangan motorik halus dengan kategori terbanyak adalah normal 14 anak (70,0%), advanced 4 anak (20,0%), dan caution 2 anak (10%).

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing

dapat memenuhi fungsinya. termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 2015).

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergerakan tangan yang tepat (Jojoh & Cicih 2016). Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti (Depdiknas, 2007). Sebuah penelitian menunjukkah hasil terdapat hubungan antara peran orang tua dengan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah (3-<6 tahun). Hasil penelitian sejalan dengan penelitian ini, sebagian besar anak memiliki kemampuan motorik halus kategori normal sebanyak 34 sebesar (85%). Motorik halus penting karena ini nantinya akan dibutuhkan anak dari segi akademis. Penguasaan motorik halus penting bagi anak, karena makin banyak ketrampilan motorik yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial yang dapat dilakukan anak serta semakin baik prestasi di sekolah (Rusmini et al., 2023). Perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah cenderung baik. Hal ini ditunjukan dari hasil penelitian yang dominan perkembangannya normal. Jadi sangat tepat saling dikatakan bahwa masa prasekolah itu adalah masa keemasan bagi anak, dimana masa ini terjadi

peningkatan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang melibatkan aspek fisik, lingkungan, serta interaksi sosial. Setiap faktor ini saling berkaitan dan bersama-sama mempengaruhi seberapa baik dan cepat anak pra sekolah mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

6.1.3 Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Kabupaten Blitar

Berdasarkan hasil analisis uji hubungan dengan menggunakan *Spearman Rank* diketahui nilai signifikansi atau *sig.(2-tailed)* sebesar 0.032 < 0,05 maka dapat dikatakan ada hubungan yang signifikan antara variabel kebijaksanaan orang tua dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah. Dan pada tingkat kekuatan (keamatan) cukup dengan angka koefisien korelasi sebesar 0,480. Arah hubungan angka koefisien korelasi pada hasil di atas, bernilai positif, artinya semakin baik kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan gawai, maka perkembangan motorik halus anak pra sekolah semakin optimal. Terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan motorik halus dengan penggunaan gadget. Berdasarkan hasil tersebut, maka diperlukan skrining perkembangan dan intervensi keperawatan secara berkala untuk mengatasi gangguan motorik halus pada anak usia prasekolah pengguna gadget, dan diharapkan agar orang tua membatasi penggunaan gadget (Hartati et al., 2023). Oleh karena itu, kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan

gadget pada anak sangat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak pra sekolah. Kebijakan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget berperan penting dalam perkembangan motorik halus anak pra sekolah. Dengan membatasi waktu layar, memilih konten yang tepat, mendorong keseimbangan antara aktivitas digital dan fisik, serta memberikan pengawasan yang memadai, orang tua dapat memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menghambat, tetapi justru dapat melengkapi perkembangan motorik halus anak.

6.2 Keterbatasan

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti masih terdapat keterbatasan yang dialami oleh peneliti, sangat sulit untuk mengumpulkan Orang Tua dan Anak dikarenakan pada saat penelitian seluruh sekolah sudah libur semester, sehingga pada waktu libur Anak-Anak disuruh berkumpul kembali ke sekolah ada yang tidak datang dan penelitian membutuhkan waktu 5 hari yang seharusnya hanya 1 hari saja.

BAB VII

KESIMPULAN & SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian analisa dan pembahasan mengenai “Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar” maka dapat simpulan sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar kebijaksanaan orang tua dengan kategori cukup sebanyak 10 orang (50,0%), kebijaksanaan orang tua dengan kategori kurang 7 orang (35,0%) dan kategori baik 3 orang (15%).
- 2) Perkembangan motorik halus anak pra sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar dengan kategori terbanyak adalah normal 14 (70,0%) dan advanced 4 (20,0%), dan caution sebanyak 2 anak (10%).
- 3) Ada Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar dengan $p\text{-value}=0,032$, dan $r=0,480$ (keeratan hubungan sedang).

7.2 Saran

1. Bagi Orang Tua

Sebagai ilmu pengetahuan agar bisa lebih mengontrol penggunaan *Gawai* pada anak, karena dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan anak.

2. Bagi Responden

Sebagai pengalaman langsung untuk Orang Tua, Anak agar tahu jika menggunakan *Gawai* terlalu lama akan berdampak buruk bagi kesehatan mereka.

3. Bagi TK Dharma Wanita

Memberikan informasi, wawasan kepada lembaga Taman Kanak- Kanak tentang pengaruh penggunaan *Gawai* pada anak yang bisa memberikan dampak buruk bagi perkembangan motorik halus anak. Serta bisa dijadikan sebagai strategi untuk memberikan wawasan pada saat tahun ajaran baru kepada Orang Tua Wali / Peserta Didik Baru tentang Penggunaan *Gawai* yang baik dan benar.

4. Bagi Institusi

Diharapkan bagi instansi Pendidikan khususnya jurusan keperawatan Stikes Ganesha Husada Kediri, kiranya penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan atau referensi tentang kebijaksanaan orang tua dalam penggunaan *gawai* terhadap perkembangan motoric halus anak usia pra sekolah.

5. Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini sebagai sebuah masukan bagi profesi keperawatan dalam pengembangan penelitian tentang kebijaksanaan orang tua dalam Penggunaan *gawai* dengan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah, yang dapat dijadikan sebagai informasi dan masukan.

6. Bagi Peneliti

Bisa menambah wawasan, pengetahuan serta dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman tentang dampak buruk penggunaan *Gawai* terhadap perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah.

7. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran awal untuk melakukan penelitian selanjutnya. Sehingga kedepannya akan ada hasil yang lebih baik dengan faktor-faktor yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul Hidayat, Aziz A. 2009. Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1. Jakarta: Salemba Medika.
- American academy of pediatrics., 2013. Children, adolescents and the media ; originally published online October 28 , 2013
- Bleckmann, P. *et al.* (2014) ‘MEDIA PROTECT - A programme targeting parentsto prevent children’s problematic use of screen media’, *Journal of Children’s*
- Bozzola, E. *et al.* (2018) ‘Media devices in pre-school children: The recommendations of the Italian pediatric society’, *Italian Journal of Pediatrics*.Italian Journal of Pediatrics, 44(1), pp. 1–6. doi: 10.1186/s13052-018-0508-7. Services, 9(3), pp. 207–219. doi: 10.1108/JCS-10-2013-0036.
- Baumrind, D. (1967). *Child-care practices anteceding three patterns of preschool behavior. Genetic Psychology Monographs*, 75, 43-88.
- Cendy Dwiayu, (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Kongnitif Anak.Usia 3-4 tahun di PAUD Kecamatan manggelang Selatang* (online).
- Cristiana. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Perubahan Sampai Kanak-Kanak Akhir* Jakarta: Prenadamedia Group.
- DepKes RI. 2006. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*.
- Desmita. 2014 *Psikologi Perkembangan peserta Didik*. Bandung: Rosda

- Djamarah. (2014). *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Genc, Z. (2014) 'Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 146, pp 55–60. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.086.
- Glück, J. (2024). Wisdom and aging. *Current Opinion in Psychology*, 55, 101742. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101742>
- Hidayat, A., & Aziz, A. (2015). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika
- Hartati, S. I. Y., Awaludin, S., & Rahmawati, E. (2023). Relationship between Fine Motor Skill and the Use of Gadget in Pre-school Age Children. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 9(1). <https://doi.org/10.33755/jkk.v9i1.433>.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas
- Hurlock, B.E. *Perkembangan Anak* Jilid 2 Edisi ke 6. Jakarta:Erlangga 2012.
- Hurlock, & Elizabeth, B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Iswidharmanjaya, D. (2014) 'Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.
- Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Musrid, 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nuridayanti, A., Skripsia, C. D., & Jayadi, S. (2023). DURATION OF GADGET USE AND FINE MOTOR DEVELOPMENT IN FOURYEARS CHILDREN AT PUTRA BANGSA PRE- SCHOOL. INTERNATIONAL JOURNAL OF NURSING AND MIDWIFERY SCIENCE (IJNMS), 7(2), 250-255.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika: Jakarta.
- Patmonodewo, S. (2003) 'Pendidikan Anak Usia Dini'. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rusmini, Emilyani, D., Fathoni, A., & Darwissusanto. (2023). Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3-<6 Tahun) di TK Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *Journal of Excellent Nursing Students*, 1(2), 1–10. <https://jenius.poltekkes-mataram.id>
- Sholihah, W., Allenidekania, & Rachmawati, I. N. (2022). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ORANG TUA MEMBERIKAN GADGET PADA ANAK. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 1121–1131. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

LAMPIRAN 1

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada :

Yth.Orang Tua / Wali di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten

Blitar Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir di Program Studi S1

Keperawatan STIKes Ganesha Husada Kediri, maka saya :

Nama : Rima Delavia Krisnita

NIM : 23.1.15.038.1

Bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gawai* pada Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar”

Adapun tahapan kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti memberikan lembar *Informed Consent* kepada responden sebagai bentuk persetujuan untuk menjadi responden.
2. Melakukan pengambilan data menggunakan kuesioner dengan cara menyebar kuesioner pada orang tua / wali.
3. Melakukan pengambilan data dengan kuesioner 1 hari dalam waktu bersamaan, peneliti akan kontrak waktu serta menjelaskan maksud dan tujuan dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak.

4. Mengajak anak-anak untuk melakukan beberapa permainan & mengerjakan yang berhubungan dengan motorik halus anak dan dilakukan penilaian pada setiap anak.

Hasil penelitian ini dapat memberikan penjelasan dan informasi tentang perkembangan motorik halus pada anak-anak. Oleh karena itu saya mohon partisipasi anda dalam penelitian ini. Identitas dan informasi yang anda berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya data yang anda berikan akan digunakan demi kepentingan penelitian. Atas kerjasama dan partisipasinya, saya sampaikan terimakasih.

Hormat saya,

Rima Delavia Krisnita

LAMPIRAN 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Setelah mendapatkan penjelasan dari peneliti, saya menyatakan (bersedia/tidak bersedia) untuk menjadi responden dalam penelitian dengan judul “HUBUNGAN KEBIJAKSANAAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRA SEKOLAH di TK DHARMAWANITA 01 KENDALREJO TALUN KABUPATEN BLITAR” yang akan dilaksanakan oleh saudari Rima Delavia Krisnita.

Saya telah mengetahui maksud dan tujuan dari penelitian ini sesuai dengan penjelasan dari peneliti yang sudah disampaikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Blitar, 2024

Responden,

.....

..

LAMPIRAN 3

LEMBAR KUISIONER ORANG TUA

Isilah tanda (√) pada kotak yang telah disediakan :

I. Data Demografi

1. Pendidikan

- ☐ Tidak Sekolah
☐ Sekolah Dasar
☐ SMP/Sederajat
☐ SMA/Sederajat
☐ Pendidikan Tinggi

2. Umur

- ☐ Diisi

3. Pekerjaan

- ☐ Ibu Rumah Tangga
☐ Karyawan Swasta
☐ PNS/POLRI/TNI
☐ Pedagang

II. Data Umum

Berapa jam anak anda menggunakan gawai dalam satu hari? (Silakan menulis angka dikolom bawah ini, satu hari terbagi menjadi 3 bagian)

Pukul 06:00-12:00	12:00-18:00	18:00-Tengah Malam
_____jam/hari	_____jam/hari	_____jam/hari

Kuisisioner Kebijakanaksanaan Orang Tua

No	Pernyataan	Selalu	Kadang Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya berikan waktu Anak dalam menggunakan <i>gawai</i> (1-2 jam) tidak akan menghambat perkembangan motorik halus anak				
2.	Saya dan suami/isteri lebih memilih memberikan <i>gawai</i> daripada anak menangis.				
3.	Saya tidak akan membiarkan anak saya menggunakan <i>gawai</i> lebih dari satu jam dalam sehari.				
4.	Saya akan memperhatikan posisi saat anak saya saat menggunakan <i>gawai</i> .				
5.	Saya akan memberi jarak lebih dari 35 cm antara layar <i>gawai</i> dengan mata.				
6	Saya akan mencari cara untuk merubah kebiasaan anak terhadap penggunaan <i>gawai</i> .				
7	Saat di rumah penggunaan <i>gawai</i> hanya dilakukan jika diperlukan.				

Sumber : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Keterangan :

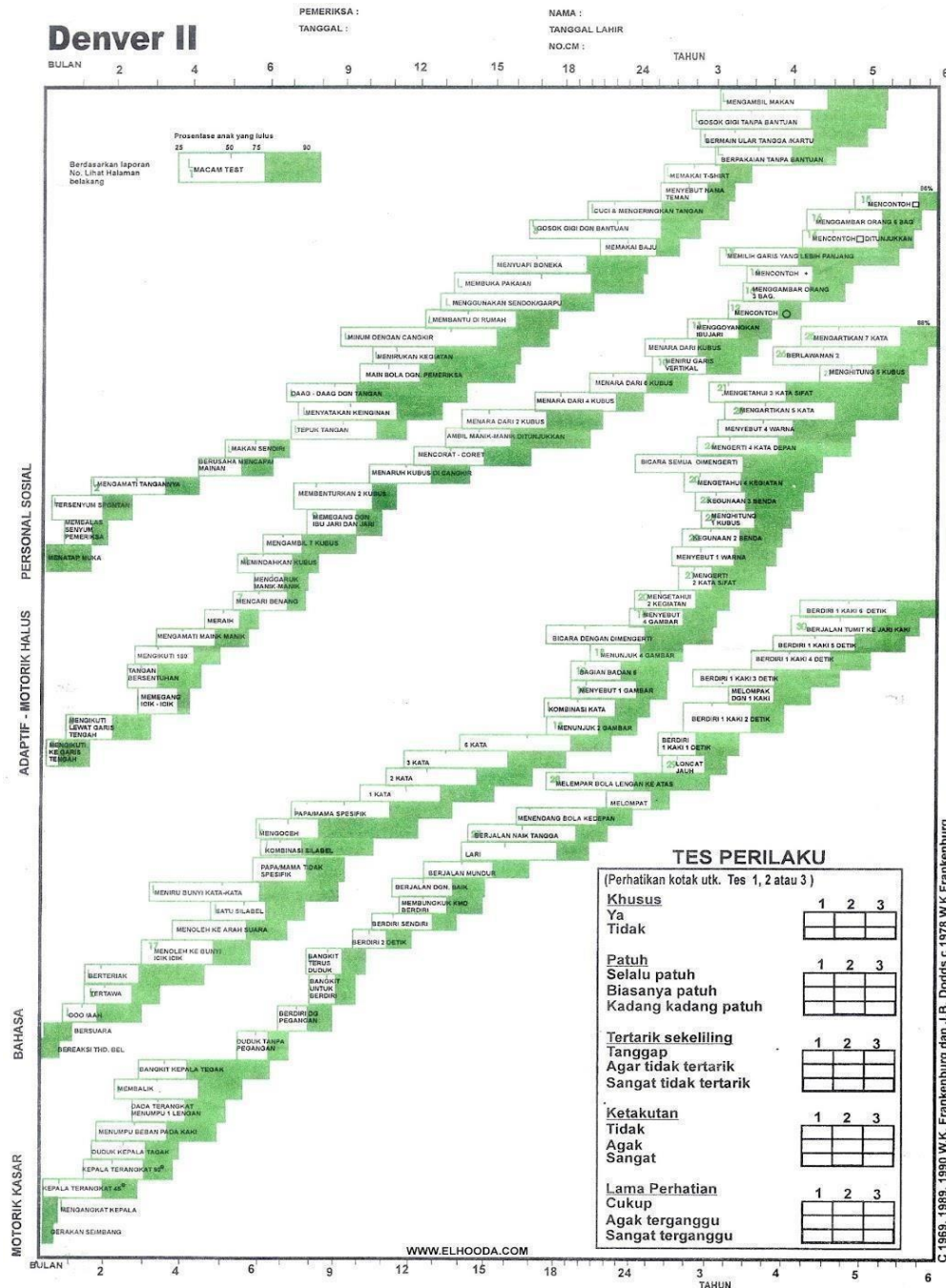
Selalu : 4

Jarang : 2

Kadang-Kadang : 3

Tidak Pernah : 1

LAMPIRAN 4



PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Mengajak anak untuk tersenyum dengan memberi senyuman, berbicara dan melambatkan tangan. jangan menyentuh anak.
2. Anak harus mengamati tangannya selama beberapa detik.
3. Orang tua dapat memberi petunjuk cara menggosok gigi dan menaruh pasta pada sikat gigi.
4. Anak tidak harus mampu menalikan sepatu atau mengancing baju / menutup ritsleting di bagian belakang.
5. Gerakan benang perlahan lahan, seperti busur secara bolak-balik dari satu sisi kesisi lainnya kira-kira berjarak 20 cm (8 inchi) diatas muka anak.
6. Lulus jika anak memegang kerucikan yang di sentuhkan pada belakang atau ujung jarinya.
7. Lulus jika anak berusaha mencari kemana benang itu menghilang. Benang harus dijatuhkan secepatnya dari pandangan anak tanpa pemeriksa menggerakkan tangannya.
8. Anak harus memindahkan balok dari tangan satu ke tangan lainnya tanpa bantuan dari tubuhnya, mulut atau meja.
9. Lulus jika anak dapat mengambil manik - manik dengan menggunakan ibu jari dan jarinya (menjimpit).
10. Garis boleh bervariasi, sekitar 30 derajat atau kurang dari garis yang dibuat oleh pemeriksa.
11. Buatlah gengaman tangan dengan ibu jari menghadap keatas dan goyangkan ibu jari. Lulus jika anak dapat menirukan gerakan tanpa menggerakkan jari selain ibu jarinya.



12. Lulus jika membentuk lingkaran tertutup. Gagal jika gerakan terus melingkar

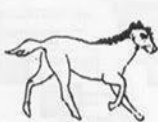
13. Garis mana yang lebih panjang ? (bukan yang lebih besar). putarlah keatas secara terbalik dan ulangi. (lulus 3 dari 3 atau 5 dari 6)

14. Lulus jika kedua garis berpotongan mendekati titik tengah

15. Biarkan anak mencontoh dahulu, bila gagal berilah petunjuk

Waktu menguji no. 12, 14 dan 15 jangan menyebutkan nama bentuk, untuk no. 12 dan 14 jangan memberi petunjuk / contoh.

16. Waktu menilai, setiap pasang (2 tangan, 2 kaki dan seterusnya) hitunglah sebagai satu bagian.
17. Masukkan satu kubus kedalam cangkir kemudian kocok perlahan - lahan didekat telinga anak tetapi diluar pandangan anak, ulangi pada telinga yang lain
18. Tunjukkan gambar dan suruh anak menyebutkan namanya (tidak diberi nilai jika hanya bunyi saja). Jika menyebut kurang dari 4 nama gambar yang benar, maka suruh anak menunjuk ke gambar sesuai dengan yang disebutkan oleh pemeriksa.



19. Gunakan boneka. Katakan pada anak untuk menunjukkan mana hidung, mata, telinga, mulut, tangan, kaki, perut dan rambut Lulus 6 dari 8.
20. Gunakan gambar, tanyakan pada anak : mana yang terbang ?.....berbunyi meong?.....berbicara?..... berlari menderap?.....menggonggong?.....Lulus 2 dari 5, 4 dari 5.
21. Tanyakan pada anak : Apa yang kamu lakukan bila kamu dingin ?.....capai?.....Lapar?.....Lulus 2 dari 3, 3 dari 3.
22. Tanyakan pada anak : Apa gunanya cangkir?.....Apa gunanya kursi?.....Apa gunanya pensil?.....Kata - kata yang menunjukkan kegiatan harus termasuk dalam jawaban anak.
23. Lulus jika anak meletakkan dan menyebutkan dengan benar berapa banyaknya kubus diatas kertas/meja (1, 5).
24. Katakan jika anak : Letakkan kubus diatas meja, dibawah meja, dimuka pemeriksa, dibelakang pemeriksa. Lulus 4 dari 4. (Jangan membantu anak dengan menunjuk, menggerakkan kepala atau mata).
25. Tanyakan pada anak : Apa itu bola?.....danau?.....meja?.....rumah?.....pisang?.....korden?..... pagar?.....langit-langit?.....Lulus jika dijelaskan sesuai dengan gunanya, bentuknya, dibuat dari apa atau kategori umum (seperti pisang itu buah bukan hanya kuning). Lulus 5 dari 8 atau 7 dari 8.
26. Tanyakan pada Anak : Jika kuda itu besar, tikus itu?.....jika api itu panas, es itu.....?jika matahari bersinar pada siang hari, bulan bercahaya pada.....?.....Lulus 2 dari 3.
27. Anak hanya boleh menggunakan dinding atau kayu palang, bukan orang, tidak boleh merangkak.
28. Anak harus melemparkan bola diatas bahu ke arah pemeriksa pada jarak paling sedikit 1 meter (3kaki).
29. Anak harus melompat melampaui lebar kertas 22 cm (8,5 inchi).
30. Katakan pada anak untuk berjalan lurus kedepan Tumit berjarak 2,5 cm (1 inchi) dari ibu jari kaki. Pemeriksa boleh memberi contoh. anak harus berjalan 4 langkah berturututan.
31. Pada tahun kedua, separuh dari anak normal tidak selalu patuh.

Pengamatan :

LAMPIRAN 5**FORMAT PENGKAJIAN DDST****A. IDENTITAS ANAK**

Nama :
 Tanggal Lahir :
 Jenis Kelamin :
 Agama :
 Pendidikan :
 Alamat :

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ibu	:		Tanggal Lahir	:	
Nama Ayah	:		Jenis Kelamin	:	
Jenis Kelamin	:		Agama	:	
Agama	:		Pendidikan	:	
Pendidikan	:		Pekerjaan	:	
Pekerjaan	:		Alamat	:	
Alamat	:				

C. PENGHITUNGAN UMUR

Tanggal test :
 Tanggal Lahir :
 Umur anak :

D. PELAKSANAAN TES DDST II

SEKTOR	RESPON ANAK	KESIMPULAN
Motorik Halus		

E. INTERPRETASI HASIL TEST DARI DDST II

Contoh : Anak dapat melakukan semua item yang diminta dengan baik sehingga anak dinyatakan lulus (P), pada beberapa item yang ditunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan lebih serta hasil tes perilaku anak yang baik, tapi ada beberapa item anak gagal (F) namun masih dalam batas normal.

F. KESIMPULAN

Contoh : Anak dapat melakukan semua item yang ditunjukkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan motorik halus dengan baik dan normal sesuai dengan umur anak.

G. SARAN KEPADA ORANG TUA/ PENGASUH

Contoh : Anak sudah mengalami perkembangan yang normal. Walaupun begitu diharapkan orang tua/pengasuh untuk selalu mengawasi anaknya agar tidak terjadi kesalahan atau pun penyimpangan dan orang tua selalu menuntun buah hatinya untuk melakukan beberapa item yang gagal atau yang belum bisa terpenuhi seperti mengajarkan pada anak kata – kata yang berlawanan, mengajarkan menggunakan sendok/garpu saat makan, dan mengajarkan anak menggambar orang lengkap dengan bagian – bagian anggota tubuhnya.

LAMPIRAN 6





Kediri, 12 Juni 2024

Nomor : 048/AJ/SGH/VI/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Permohonan Melaksanakan Penelitian Dan Pengambilan Data Awal

Kepada Yth:
Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kabupaten Blitar
 Di
 Tempat
 Dengan Hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian tugas akhir mahasiswa **S-1 Keperawatan** yaitu penyusunan **SKRIPSI** maka bersama ini kami menyampaikan Surat Izin untuk Melaksanakan Penelitian dan Pengambilan Data Awal Penelitian s/d Selesai Penelitian dilakukan.

Adapun mahasiswa/mahasiswa kami:

Nama : Rima Delavia Krisnita
 NIM : 231510381
 Judul : Hubungan Kebijaksanaan Orang Tua Dalam Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar
 Lokasi : TK Dharma Wanita 01 Talun Kabupaten Blitar

Demikian Permohonan ini kami sampaikan atas kerjasama dan dukunganya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 12 Juni 2024
Ketua Stikes Ganesha Husada


 (Dr. Titik Juwariyah., S.Kp., M. Kes)



**STIKES
GANESHA HUSADA**

Jl. Soekarno Hatta Gang Budaya Cipta +6281259053999
 2 No. 02 Kediri, Jawa Timur, 64182 yys.ganeshagroup@gmail.com
 Telp : (0354) 689951 www.stikesganeshausada.ac.id

LAMPIRAN 7



PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA 01
KENDALREJO TALUN KABUPATEN BLITAR

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUMIATI, S.Pd
NIP : 196409292007012014
Jabatan : Kepala Sekolah TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar

Menerangkan bahwa Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Ganesha Husada Kediri :

Nama : RIMA DELAVIA KRISNITA
NIM : 23.15.1.038.1
Semester : 8 (Delapan)

Telah diizinkan untuk melakukan penelitian di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar :

Judul : "Hubungan Kebijakan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gawai* Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah di TK Dharma Wanita 01 Kendalrejo Talun Kabupaten Blitar"

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 14 Juni 2024
Kepala TK Dharma Wanita 01
Kendalrejo Talun



SUMIATI, S.Pd
NIP. 196409292007012014

LAMPIRAN 8

Hasil Rekap Kuisioner Kebijakan Orang Tua

No Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Total Skor	Koding	Kategori
1.	2	3	4	4	4	4	4	25	4	Baik
2.	3	3	2	2	2	3	2	17	2	Kurang
3.	3	1	3	3	3	3	3	19	2	Kurang
4.	4	1	3	3	2	3	4	20	2	Kurang
5.	1	1	4	4	4	4	4	22	3	Cukup
6.	3	2	1	4	4	4	4	22	3	Cukup
7.	3	2	1	4	4	4	4	22	3	Cukup
8.	3	3	3	4	4	4	2	23	3	Cukup
9.	3	3	2	2	2	2	3	17	2	Kurang
10.	3	3	3	4	4	4	2	23	3	Cukup
11.	1	2	4	4	3	3	4	21	3	Cukup
12.	1	2	3	3	4	3	3	19	2	Kurang
13.	3	2	2	4	4	3	4	22	3	Cukup
14.	2	2	4	4	4	4	4	24	3	Cukup
15.	3	3	3	4	3	4	3	23	3	Cukup
16.	3	2	4	4	4	4	4	25	4	Baik
17.	3	3	4	4	4	4	4	26	4	Baik
18.	1	1	4	4	3	3	2	18	2	Kurang
19.	1	2	4	4	4	4	3	22	3	Cukup
20.	2	2	1	3	4	4	4	20	2	Kurang

LAMPIRAN 9

Hasil Rekap Observasi DDST

Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Koding	Kategori
1.	2	1	3	Normal
2.	2	2	3	Normal
3.	2	2	2	Caution
4.	2	1	3	Normal
5.	2	1	4	Advanced
6.	1	1	4	Advanced
7.	1	2	3	Normal
8.	2	1	3	Normal
9.	2	1	3	Normal
10.	2	2	3	Normal
11.	2	1	4	Advanced
12.	2	1	3	Normal
13.	2	2	3	Normal
14.	1	1	3	Normal
15.	2	2	3	Normal
16.	2	2	3	Normal
17.	2	1	4	Advanced
18.	2	1	2	Caution
19.	1	1	3	Normal
20.	2	2	3	Normal

LAMPIRAN 10**Analisis Data Penelitian****Usia Anak**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 tahun	4	20.0	20.0	20.0
	5 tahun	16	80.0	80.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	12	60.0	60.0	60.0
	Laki-laki	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	5	25.0	25.0	25.0
	SMP	8	40.0	40.0	65.0
	SMA	4	20.0	20.0	85.0
	PT	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25-30 tahun	7	35.0	35.0	35.0
	31-40 tahun	8	40.0	40.0	75.0
	41-50 tahun	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Wiraswasta	3	15.0	15.0	15.0
	TNI POLRI PNS	1	5.0	5.0	20.0
	Ibu Rumah Tangga	13	65.0	65.0	85.0

	Pedagang	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Kebijaksanaan Orangtua * Pendidikan Crosstabulation

Count

		Pendidikan				
		SD	SMP	SMA	PT	Total
Kebijaksanaan Orangtua	Kurang	3	1	2	1	7
	Cukup	2	6	1	1	10
	Baik	0	1	1	1	3
Total		5	8	4	3	20

Kebijaksanaan Orangtua * Umur Crosstabulation

Count

		Umur			
		25-30 tahun	31-40 tahun	41-50 tahun	Total
Kebijaksanaan Orangtua	Kurang	3	4	0	7
	Cukup	2	3	5	10
	Baik	2	1	0	3
Total		7	8	5	20

Kebijaksanaan Orangtua * Pekerjaan Crosstabulation

Count

		Pekerjaan				
		Wiraswasta	TNI POLRI PNS	Ibu Rumah Tangga	Pedagang	Total
Kebijaksanaan Orangtua	Kurang	1	0	6	0	7
	Cukup	2	0	5	3	10
	Baik	0	1	2	0	3
Total		3	1	13	3	20

Kebijaksanaan Orangtua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	7	35.0	35.0	35.0
	Cukup	10	50.0	50.0	85.0
	Baik	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Perkembangan Motorik Halus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Caution	2	10.0	10.0	10.0
	Normal	14	70.0	70.0	80.0
	Advance	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Crosstab

Kebijaksanaan Orangtua * Perkembangan Motorik Halus Crosstabulation

Count

		Perkembangan Motorik Halus			Total
		Caution	Normal	Advance	
Kebijaksanaan Orangtua	Kurang	2	5	0	7
	Cukup	0	7	3	10
	Baik	0	2	1	3
Total		2	14	4	20

Correlations

			Kebijaksanaan Orangtua	Perkembangan Motorik Halus
Spearman's rho	Kebijaksanaan Orangtua	Correlation Coefficient	1.000	.480*
		Sig. (2-tailed)	.	.032
		N	20	20
	Perkembangan Motorik Halus	Correlation Coefficient	.480*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.032	.
		N	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 11**Dokumentasi Penelitian**