



Yuda Saputra¹
 Rury Rizhardi²
 Ida Suryani³

ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP MOTORIK KASAR SISWA KELAS V SDN 2 LINGKIS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V SD Negeri 2 Lingkis. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 2 Lingkis. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V SD Negeri 2 Lingkis berada di kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari hasil tes motor ability yang sudah dilakukan siswa kelas V SD negeri 2 Lingkis yaitu tes shuttle-run 4×10 meter atau kelincahan, tes lempartangkap bola selama 30 detik atau koordinasi, tes stork stand positional balance atau kesimbangan, dan tes lari cepat 30 meter atau kecepatan terlihat kemampuan motorik kasar siswasiswa kelas V SD Negeri 2 Lingkis terbanyak berada di interval $45 \leq X < 55$ masuk ke dalam kategori sedang. Dapat dinyatakan bahwa jika siswa terlalu lama bermain gadget tubuh mengalami kurangnya pergerakan sehingga mempengaruhi motorik kasarnya, oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi siswa agar dapat membagi waktunya untuk melaksanakan aktivitas lain.

Kata Kunci: Analisis Dampak Gadget Terhadap Motorik Kasar Siswa Kelas V

Abstract

This research aims to describe the impact of gadgets on the gross motor skills of class V students at SD Negeri 2 Lingkis. This research method uses descriptive qualitative research methods. The subjects of this research were class V teachers and class V students at SD Negeri 2 Lingkis. Data collection techniques use observation, interviews and tests. The results of this research show that the impact of gadgets on the gross motor skills of class V students at SD Negeri 2 Lingkis is in the medium category. This is proven by the results of the motor ability tests that were carried out by class V students at SD Negeri 2 Lingkis, namely the 4×10 meter shuttle-run or agility test, the 30 second ball throwing or coordination test, the stork stand positional balance or balance test, and the sprinting 30 meters or the speed seen in the gross motor skills of class V students at SD Negeri 2 Lingkis is mostly in the interval $45 \leq X < 55$ which is in the medium category. It can be stated that if students play with gadgets for too long, their bodies experience a lack of movement, which affects their gross motor skills, therefore the role of parents is really needed in supervising students so that they can allocate their time to carry out other activities.

Keywords: Analysis of the Impact of Gadgets on Gross Motorcycle of Class V Students

PENDAHULUAN

Teknologi pada era globalisasi terus mengalami kemajuan seiring berjalanya waktu. Pesatnya perkembangan teknologi akan membuat perubahan besar pada peradaban manusia. Perkembangan teknologi tentu saja akan memudahkan aktivitas manusia. Teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat cepat terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa disebut dengan singkatan *IPTEK*. *IPTEK* merupakan suatu sumber informasi yang dapat dikelola dan dimanfaatkan masyarakat dalam kehidupan sehari – hari baik yang berasal dari penemuan-penemuan baru ataupun dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri Sung dalam (Astuti & Dewi, 2021, p. 42). Pesatnya

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang
 email: yuday2557@gmail.com¹, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id²,
 ida954321@gmail.com³

perkembangan teknologi dalam bidang *IPTEK*, hal ini sangat mempengaruhi di segala bidang terutama dalam bidang pendidikan.

Pendidikan adalah kegiatan pembelajaran sepanjang waktu dalam konteks berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik yang bersipat lokal maupun global (Khasanah et al., 2022). Pemanfaatan teknologi di bidang Pendidikan dapat membantu guru maupun siswa di sekolah. Seperti penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran contohnya menggunakan media e-learning untuk media belajar. Salah satu jenis teknologi yang banyak digunakan oleh manusia yaitu *gadget*, sebagai alat untuk mencari informasi mengenai materi pembelajaran.

Menurut Syahudin, 2019 dalam (Al Ulil Amri et al., 2020, p. 15) . *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang dimanfaatkan oleh manusia untuk berkomunikasi seperti *handphone*, komputer dan lain-lain. Di masa sekarang *gadget* menjadi sangat populer sehingga hampir semua orang memilikinya. Jenis *gadget* yang hampir dimiliki semua orang yaitu *smartphone* karena harga yang relatif terjangkau diantara jenis *gadget* lainnya Susilawati dalam (Asiyah et al., 2023, p. 114). Pertama kali *gadget* dirilis hanya dapat melakukan panggilan dan sms, namun di masa sekarang ini juga bisa bermain media sosial, bermain game dan mencari informasi (Sholhah et al., 2022, p.400). Pada awalnya pemakaian *gadget* hanya dikhususkan untuk orang dewasa namun sekarang ini sudah banyak anak-anak yang menggunakannya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh anak-anak akan mempengaruhi aktivitasnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak terhadap kegiatan yang akan dilakukan anak. Pada saat ini banyak anak yang hanya fokus dengan *gadget*nya dan melupakan tanggung jawabnya seperti belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya Al-Ayouby, 2017 dalam (Jalilah, 2021,

p. 29). Hal ini akan membuat anak menjadi bergantung terhadap *gadget* sehingga berpengaruh terhadap kesehatannya. Maka dari itu pengawasan dari orang tua sangat diperlukan dalam mengamati anak saat bermain *gadget*.

Gadget merupakan teknologi yang memiliki dampak positif maupun negatif khususnya terhadap siswa sekolah dasar. Dampak positif menggunakan *gadget* pada anak-anak yaitu memudahkan anak untuk mencari materi pembelajaran, meningkatkan pengetahuan serta wawasan dan untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, selain itu dampak negatif dari pemakaian *gadget* seperti dapat merusak jaringan saraf jika terlalu sering menggunakannya, dapat mengganggu hasil belajar anak di sekolah, dan dapat memberikan efek kecanduan bagi penggunanya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Negeri 2 Lingkis di Kecamatan Jejawu Kabupaten OKI, peneliti mendapatkan informasi dari wali kelas V bapak Mawardi S, Pd terdapat 20 siswa, dari 20 siswa di kelas seluruhnya sudah menggunakan *gadget* yang diperoleh dari pemberian orang tuanya. Siswa dapat menghabiskan waktu bermain *gadget* 1 jam sampai 3 jam lebih ketika pulang sekolah. Hal ini mengakibatkan siswa lebih memilih menggunakan *gadget* untuk bermain ketimbang bermain bersama teman-temannya. Siswa yang bermain *gadget* secara berlebihan jika dibiarkan akan mempengaruhi motorik kasarnya karena kurangnya pergerakan dan aktivitas pada saat memainkan *gadget*. Menurut Pangung, 2022 dalam (Pribadi et al., 2023, p. 222) motorik kasar adalah gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot lurik. Otot-otot ini bekerja saat melakukan gerakan dasar seperti berjalan, berlari, melompat dan lain lain. Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang sangat penting dalam membantu proses kegiatan belajar, bermain dan bersosialisasi. Kemampuan motorik sangat berguna dalam membangun perkembangan fisik siswa, hal ini jika siswa sudah memasuki masa sekolah mereka membutuhkan fisik yang kuat dalam melaksanakan kegiatan di sekolah agar mendapatkan hasil yang baik. Sehingga dengan kemampuan motorik yang baik akan membuat siswa nyaman bergerak dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Adapun penelitian lain yang dapat menjadi acuan penulisan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktaviyati et al., 2023 yang berjudul “ Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak” hasil penelitian ini bahwa waktu yang aman untuk anak dalam bermain *gadget* adalah tidak lebih dari 30 menit , penggunaan *gadget* secara berlebihan lebih dari waktu tersebut akan mengakibatkan pancaran sinar biru yang ada mempengaruhi perkembangan otak. Di mana hal itu bisa sangat mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan otak anak atau kognitif. Gadget

tidak akan berdampak buruk jika tidak dimainkan sewajarnya, akan tetapi dapat berdampak dan berpengaruh terhadap Kesehatan jika dimainkan secara berlebihan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mimin 2022) yang berjudul “ Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” hasil penelitian ini bahwa penggunaan gadget dominan berdampak terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral dengan melemahnya nilai-nilai agama dan semakin buruk karakter siswa di era digital ini, aspek fisik motorik seperti anak lebih asik bermain gadget sehingga jarang melakukan aktivitas gerakan motorik dan fisik contohnya berlari, bermain bola dan bermain, aspek kognitif seperti siswa tidak fokus dan konsentrasi pada saat proses pembelajaran, aspek bahasa seperti kurang lancarnya dalam berkomunikasi dengan teman sebaya , aspek sosio-emosional seperti siswa lebih suka menyendiri dan tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungnya, serta aspek seni seperti siswa menjadi malas bernyanyi dan menari akibat kecanduan gadget. Sehingga pengawasan orang tua sangat penting dalam meminimalisir dampak negatif gadget pada anak usia dini. Gadget akan memberikan hal-hal positif terhadap perkembangan jika digunakan dengan bijak namun sebaliknya jika digunakan tidak teratur dan sesuka hati maka akan berdampak terhadap perkembangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Satori & Komariah, 2020, p. 35) penelitian kualitatif bersifat deskriptif adalah langkah kerja untuk menguraikan suatu objek , fenomena, atau setting sosial dengan bentuk tulisan yang bersipat naratif. Artinya, data, fakta yang dirangkum berupa kata dan gambar dari pada angka-angka. Menurut (Sugiyono, 2021, p. 25) mengemukakan bahwa metode kualitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada prinsip post-positivisme yang digunakan mengamati kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kuncinya. Metode kualitatif digunakan untuk mengonstruksi fenomena, menemukan dan mengembangkan teori yang dibuat melalui data didapat dari lapangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif deskriptif adalah metode yang menguraikan data hasil penelitian dalam bentuk tulisan yang bersipat narasi untuk memberikan gambaran secara jelas, tepat dan kongkrit mengenai dampak gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V SD Negeri 2 Lingkis. Penelitian ini dilangsungkan pada bulan Januari dan pelaksanaan seminar proposal dilakukan pada bulan Maret sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan yaitu pada bulan April-Mei pada tahun ajaran genap 2024/2025. Objek dalam penelitian ini adalah dampak gadget terhadap motorik kasar. Informan dalam penelitian ini yaitu siswa V SDN 2 Lingkis dan guru kelas di SDN 2 Lingkis yang memberikan informasi tentang dampak gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2021, p.239) Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan ketika menyangkut perbuatan seseorang , proses kerja, fenomena-fenomena alam dan bila responden yang diteliti tidak terlalu banyak. Contohnya mengamati pembelajaran di kelas tujuannya untuk mengumpulkan informasi tentang dampak gadget pada siswa , dengan bantuan pengamatan siswa dan guru dan kegiatan guru dan siswa ketika belajar mengajar.

2. Wawancara

Wawancara dilaksanakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti harus melaksanakan survei pendahuluan mengetahui permasalahan yang akan diteliti, tetapi juga apabila peneliti hendak memahami hal-hal secara mendalam dari respondennya sedikit (Sugiyono, 2021, p. 229). Pada penelitian ini peneliti melaksanakan wawancara secara mendalam kepada guru untuk mengetahui dampak gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis. Peneliti menekankan wawancara ini dengan guru dan siswa yang menggunakan gadget.

3. Tes

Tes merupakan suatu alat pengumpul data dan sebagai dasar penilaian dalam proses pendidikan, dalam bentuk tugas yang harus dilakukan oleh siswa untuk menghasilkan nilai-nilai perilaku (Widiastuti, 2017, p. 1). Dengan melaksanakan tes guru dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai status kemampuan siswanya yang rendah,

sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Analisis Data Observasi

Berdasarkan data hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, pada saat anak bermain gadget akan membutuhkan frekuensi waktu yang diperlukan anak dalam bermain gadget seperti berapa lama waktu yang dipakai anak ketika bermain gadget apakah waktu yang digunakan lebih lama durasinya ketimbang waktu yang digunakan saat aktivitas belajar maupun aktivitas lainnya. Seperti data wawancara bersama siswa. Mengenai berapa jam waktu yang digunakan anak ketika bermain gadget. Ada siswa yang menjawab 1 jam sehari saya bermain gadget namun ada juga siswa yang menjawab berbeda yaitu “saya bermain gadget 3 jam sehari” perbedaan waktu yang dibutuhkan anak saat menggunakan gadget tentu akan mempengaruhi terhadap aktivitas siswa. Jika anak dapat membagi waktunya saat di rumah dengan melaksanakan kegiatan positif seperti belajar dan olahraga maka dapat menghindari dampak negatif seperti siswa menjadi malas menulis karena kurangnya waktu belajar dan tubuh menjadi mudah lelah karena kurangnya aktivitas.

Efek kesehatan yang muncul akibat bermain gadget pada siswa yaitu dapat merusak sistem saraf anak jika terlalu sering menggunakannya, efek lainnya siswa akan mengalami kekurangan tidur karena terlalu lama bermain gadget di rumah akibatnya siswa lupa waktu untuk beristirahat hal ini dapat mempengaruhi proses belajar anak di sekolah seperti siswa akan mudah mengantuk saat di kelas. Kurangnya waktu tidur akan membuat siswa kekurangan energi dan kurang fokus dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari seperti di sekolah, pada saat di kelas siswa menjadi tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan mendampingi anak saat sedang bermain gadget agar anak tidak keseringan menggunakannya, sehingga waktu yang tersedia tidak hanya dipakai anak untuk bermain gadget akan tetapi dapat dimanfaatkan untuk belajar, berolahraga dan bermain bersama teman-temannya.

Penggunaan gadget dapat menurunkan kemampuan anak untuk bersosialisasi terhadap orang lain serta Anak lebih suka sendirian dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga tidak mempunyai sikap peduli dengan teman ataupun orang lain vitrianingsih 2018 dalam (Kadar Manik et al., 2022, p. 221). Gadget membuat anak lebih suka melakukan aktivitas sendirian, anak menganggap bermain *gadget* lebih menyenangkan dari pada melakukan aktivitas di luar rumah, jika ini dibiarkan akan berpengaruh terhadap sikap sosial anak.

Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget bagi anak dapat mengganggu aktivitas seharusnya- harinya seperti anak mengalami kekurangan waktu tidur akibat terlalu asyik bermain gadget sehingga anak akan mudah mengantuk saat belajar di sekolah, anak menjadi tidak fokus dalam melakukan kegiatannya karena kurangnya waktu istirahat, dan anak menjadi tidak suka bersosialisasi dengan teman maupun terhadap lingkungannya.

b. Analisis Data Wawancara

Perkembangan teknologi tentunya akan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari begitu pula dengan perkembangan gadget yang terus mengalami kemajuan. Gadget sangat berpengaruh terhadap kegiatan atau aktivitas siswa

Hal ini dapat berpengaruh terhadap aktivitas siswa seperti pernyataan berikut:

“apakah kamu bermain gadget setiap hari” 20 siswa menjawab sama yaitu “iya” semua siswa yang ada di kelas menjawab mereka bermain gadget setiap hari saat pulang sekolah. Ada siswa yang bermain gadget 1 jam sehari, ada juga 2 jam sehari, dan ada 3 siswa yang bermain gadget 3 jam sehari. Siswa yang bermain gadget dengan waktu berjam-jam menganggap bermain gadget itu menyenangkan, seperti pertanyaan “Mengapa kamu bermain gadget?” siswa menjawab karena “seru” dan ada juga siswa yang menjawab karena “ada game online”. Siswa yang sangat bergantung pada gadget dan selalu memainkannya akan membuat emosinya tidak stabil jika tidak sedang bermain gadget seperti membatasinya untuk bermain gadget, sesuai dengan pertanyaan bahwa “Bagaimana

perasaan kamu ketika orang tua memberi batas waktu saat bermain gadget?” siswa memberikan pernyataan “marah” yang artinya tidak setuju. Selesai bermain gadget siswa juga membagi waktunya untuk bermain bersama teman-temannya sesuai dengan pernyataan bahwa “Kapan kamu bermain bersama teman-temanmu?” siswa menjawab “saya bermain bersama teman-teman jam 4 sore”. Selain bermain gadget siswa juga membagi waktunya selama 1 jam untuk bermain dan melakukan aktivitas bersama teman-temannya pada sore hari.

Bermain gadget merupakan suatu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan bagi siswa dan sudah masuk ke dalam kegiatan yang harus dilakukan dalam sehari-hari. Bermain gadget dengan waktu yang lama tentu akan menggunakan waktu yang sangat banyak hal ini dapat mempengaruhi aktivitas lain yang akan dilaksanakan oleh siswa seperti belajar, berolahraga, dan aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama siswa dan guru dapat dilihat ketika siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajarnya menurun guru akan meminta siswa agar belajar lebih giat lagi. Siswa yang mengalami permasalahan tersebut akibat kurangnya belajar dirumah dan lebih sering bermain gadget hampir 3 jam sehari. Namun ada juga siswa yang selalu bermain gadget 1 jam sehari menunjukkan hasil belajarnya bagus dan selalu aktif di kelas. Selain bermain gadget siswa juga meluangkan waktu bermain bersama-temannya pada sore hari.

c. Analisis Data Tes

Dari hasil keempat tes motor ability yang sudah dilaksanakan yaitu tes kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan menunjukkan kategori kemampuan motorik siswa yang menggunakan gadget kelas V SDN 2 Lingkis masuk ke dalam kategori sedang, Terlihat kemampuan motorik siswa terbanyak berada di interval $45 \leq X < 55$. Hal ini dapat dilihat kemampuan motorik setiap siswa di kelas V SDN 2 Lingkis berbeda-beda dipengaruhi dari kurangnya pengalaman gerak dari aktivitas yang sering dilakukan. Kemampuan motorik yang bagus dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan aktivitas sehari-harinya seperti melakukan keterampilan bergerak dalam kegiatannya. Penarikan Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Kelas V SDN 2 Lingkis melalui data yang sudah didapatkan berupa data observasi, wawancara dan tes menunjukkan ada beberapa siswa yang bermain *gadget* mempunyai permasalahan pada saat proses pembelajaran di kelas, setelah melakukan tes motorik kasar menunjukkan bawah dampak *gadget* terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis berada di kategori “sedang” karena tingkat kemampuan siswa kelas V terbanyak berada di interval $45 \leq X < 55$.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti kepada siswa yang menggunakan gadget terhadap motorik kasar siswa kelas V SDN 2 Lingkis, terlihat dari tes yang sudah dilaksanakan oleh siswa berupa tes kelincahan, koordinasi, keseimbangan dan kecepatan menunjukkan bahwa gadget memberikan dampak terhadap motorik kasar siswa kelas V yang masuk ke dalam kategori “sedang”, dibuktikan dari hasil pengamatan dan hasil tes motor ability siswa, terlihat tingkat kemampuan motorik siswa kelas V SDN 2 Lingkis terbanyak berada di interval $45 \leq X < 55$. Ketika terlalu lama bermain gadget tubuh siswa tidak mengalami pergerakan maupun aktivitas berat yang menggunakan otot-otot besar sehingga hal ini dapat mempengaruhi motorik kasar siswa dalam melaksanakan aktivitasnya. Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini peran orang tua sangat besar untuk mengawasi dan membatasi waktu anak ketika menggunakan gadget agar waktu anak tidak terbuang percuma hanya untuk bermain gadget, sehingga anak dapat membagi waktu yang ada untuk melaksanakan aktivitas lain.

Ada beberapa siswa yang sangat berlebihan dalam bermain gadget sehingga menyebabkan menjadi kurang fokus saat proses belajar di kelas, ketika guru menyampaikan materi pembelajaran siswa lebih asyik dengan kegiatan sendiri dan mengobrol dengan teman sebangkunya, menurut guru siswa yang keseringan bermain gadget mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah karena siswa menjadi malas belajar dan lebih suka bermain gadget, faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas belajar yaitu akibat keseringan bermain gadget sehingga malas untuk melakukan aktivitas lain, berikutnya faktor kedua orangtua dan lingkungan, jika orang tua tidak membatasi waktu anak ketika bermain gadget maka akan

membuat anak lupa waktu dalam melaksanakan kegiatan wajibnya sebagai pelajar dan juga ketika lingkungan sekitar siswa banyak yang bermain gadget maka siswa akan menjadi ikut-ikutan temanya.

Dampak bermain gadget berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukan ketika anak bermain gadget dan mengalami kecanduan pada gadget maka frekuensi waktu yang digunakan dalam bermain gadget setiap harinya dari yang stabil menjadi akan meningkat, hal ini berdampak terhadap waktu anak untuk melaksanakan kegiatan lain. Gadget memberikan dampak yang negatif membuat anak menjadi malas untuk beraktivitas hal ini karena anak menganggap gadget lebih menyenangkan dari pada kegiatan lain dan juga anak bisa bermain dengan temanya melalui game online yang terdapat di gadget sehingga dapat menyebabkan anak menjadi ketagihan untuk bermain gadget.

Pemakaian gadget yang berlebihan dapat menjadikan siswa tidak peduli dengan keadaan lingkungan sekitar tempat tinggalnya karena terlalu fokus dalam bermain gadget sehingga kegiatan yang harus dilakukan seperti berinteraksi dengan orang lain menjadi hilang. Sesuai dengan teori menurut (Rini et al., 2021, p. 2) anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan akan membuat sikap anak menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, baik berinteraksi dengan teman sebayanya, maupun orang tua. Dampak negatif lainnya seperti anak menjadi lupa waktu untuk beristirahat dan selalu tidur larut malam akibatnya anak bangun kesiangan dan terlambat datang ke sekolah sehingga membuat anak mudah mengantuk di kelas karena kekurangan waktu tidur.

Gadget bukan hanya memberikan dampak negatif namun juga memberikan dampak positif seperti membantu anak mencari materi pembelajaran yang akan dipelajari dan membantu anak menyelesaikan tugas sekolah yang dikasih oleh guru. Hal ini karena gadget diciptakan dengan maksud membantu pekerjaan dan aktivitas manusia. Sesuai dengan teori menurut (Saniyyah et al., 2021) penggunaan gadget dapat membantu mencari informasi, memudahkan komunikasi dengan orang lain, dapat bermain banyak permainan yang dapat mengasah otak anak. Gadget dapat juga memberikan dampak positif bagi anak tergantung bagaimana cara anak menggunakannya, maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengajarkan anak membagi waktunya dalam bermain gadget agar meminimalisir dampak yang diberikan, semakin banyak frekuensi waktu yang digunakan dalam bermain gadget maka semakin tinggi dampak yang akan diterima dan semakin sedikit frekuensi waktu yang digunakan dalam bermain gadget maka dampak yang diterima akan semakin rendah terhadap motorik kasar siswa.

SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bermain *gadget* dampak memberikan dampak pada motorik kasar siswa dapat dilihat ketika menggunakan *gadget* tubuh menjadi tidak melakukan kegiatan dan kurang mengalami pergerakan sehingga gerak motorik pada tubuh siswa tidak melakukan aktivitas. Dalam hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak agar memberikan batasan waktu dalam bermain *gadget* sehingga dapat membagi waktunya untuk aktivitas lain.
2. *Gadget* juga memberikan dampak yang positif pada siswa seperti memudahkan siswa untuk mencari materi pembelajaran yang akan di pelajari, membantu siswa mengerjakan tugas sekolah, dan dapat membantu siswa berkomunikasi jarak jauh dengan teman kelasnya melalui *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Angraini, D. D. (2022). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini (C. K. C. Indonesia(ed.); Edisi Pert).

- Asiyah, I. N., Listyarini, I., Ardiyanto, A., Pendidikan, F. I., Article, H., & Nur, I. (2023). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes> ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI PENAWANGAN 01 PRINGAPUS SEMARANG. 3(24), 113–119.
- Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi, Pentingnya Dalam, Nilai-nilai Pancasila. *Journal Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41–29.
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.162>
- Firman Ardiansyah. (2016). Kemampuan Motorik Dasar Siswa Kelas Iv Dan V Sd N. 2016, 1–
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 3(1),
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>
- Kadar Manik, D., Istiningasih, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 220.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Edisi Pert). KENCANA.
- Lestari, A., Putri, D., & Anugrah Pardosi, R. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(4), 206–218. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>
- MAHMUD, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1)
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadgetpada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*,
- Oktaviyati, F., Faridawati, D., Widya Siswanti, I., Fransisco Havana, R., & Handayani, R. (2023). Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak. *Jurnal Golden Age*, 7(01), 74–80. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.17459>
- Pribadi, B., Junaidi, I. A., & Kumbara, H. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD N 06 Rambang Kuang*. 4(November), 221–227.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31.
- Satori, D., & Komariah, A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (Edisi keti). ALFABETA.
- Sumiyati. (2017). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak METODE PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI*. 3(1). www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- Wetan, L., Ulmi, W., & Toharudin, M. (2022). Analisis Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 400–406.
- Widiastuti. (2017). *Tes dan Pengukuran Olahraga* (Edisi kedu). PT Raja Grafindo Persada.