



Penggunaan Smartphone pada Perkembangan Motorik Anak Usia 7-10 Tahun di Kelurahan Beji Kecamatan Ungaran Timur

Bramantyo Wahyu Nugroho^{1✉}, Ranu Baskora Aji²

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²

History Article

Received : 2 February 2022
Accepted : June 2022
Published : June 2022

Keywords

Smartphone; Child's
Motor Development

Abstract

Sekarang smartphone menjadi barang elektronik yang mudah untuk didapat, bahkan anak sekarang dengan mudah menggunakan untuk bermain, Tujuan penelitian ini untuk mengetahui baik atau buruk smartphone pada perkembangan motorik anak usia 7-10 tahun di Kelurahan Beji Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode yang digunakan pada penelitian adalah penelitian survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 7-10 dengan jumlah 148. Pada penelitian ini diambil Sampel dengan teknik Purposive Sampling sebanyak 60 usia 7- 10 tahun menggunakan rumus Slovin. Hasil dari penelitian menggunakan SPSS 23, nilai signifikan motorik kasar $0,103 > 0,05$ dan motorik halus $0,458 > 0,05$ dan untuk motorik $0,112$ dapat disimpulkan bahwa nilai sig $> 0,05$. Untuk hasil korelasi dalam penelitian ini berbanding terbalik, anak yang tidak ketergantungan smartphone pada perkembangan motorik, terutama pada perkembangan motorik halus dengan nilai persen correlation $0,327$. Disimpulkan tingkat penggunaan smartphone tidak ada hubungan pada perkembangan motorik anak usia 7-10 tahun di Kelurahan Beji. saran untuk orang tua diharapkan untuk lebih bisa mengawasi atau membatasi penggunaan smartphone pada anak dan Bagi anak, diharapkan lebih bisa membatasi waktu penggunaan smartphone dan lebih banyak aktivitas diluar rumah, bermain dengan teman sebaya atau berinteraksi dengan orang lain.

Abstract

Now smartphones have become electronic goods that are easy to get, even children now easily use them to play. The purpose of this study was to find out whether smartphones are good or bad in the motor development of children aged 7-10 years in Beji Village, East Ungaran District, Semarang Regency. This study uses a descriptive quantitative approach. The method used in this research is survey research. The population of this study were all children aged 7-10 with a total of 148. In this study, 60 samples were taken using the purposive sampling technique aged 7-10 years using the Slovin formula. The results of the study using SPSS 23, the significant value of gross motor is $0.103 > 0.05$ and fine motor is $0.458 > 0.05$ and for motor is 0.112 it can be concluded that the value of sig > 0.05 . The correlation results in this study are inversely proportional, children who are not dependent on smartphones on motor development, especially on fine motor development with a percent correlation value of 0.327 . It was concluded that the level of smartphone use had no relationship with the motor development of children aged 7-10 years in Beji Village. suggestions for parents are expected to be more able to supervise or limit the use of smartphones in children and for children, it is expected to be able to limit the time of using smartphones and more activities outside the home, playing with peers or interacting with other people.

How To Cite:

Nugroho B. W., & Aji R. B., (2022). Penggunaan Smartphone pada Perkembangan Motorik Anak Usia 7-10 Tahun di Kelurahan Beji Kecamatan Ungaran Timur. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3 (1), 222 - 229.

PENDAHULUAN

Smartphone bukan menjadi barang yang mewah lagi, hampir semua kegiatan masyarakat memerlukan ponsel pintar atau biasa disebut smartphone. Rahman S (2021) menyatakan bahwa smartphone adalah telepon seluler yang dilengkapi dengan prosesor mikro, memori, tampilan layar dan modem built-in. Smartphone adalah kombinasi fungsi dari personal digital assistant (PDA) atau pocket personal computer (pocket PC) dengan telepon (Muthoa M 2017). Smartphone merupakan telepon genggam yang dilengkapi layanan internet seperti fitur google, gmail, dan aplikasi android lainnya. Banyak fitur yang bisa digunakan untuk melakukan pembelajaran via daring yaitu aplikasi zoom, google classroom, google meet, selain aplikasi pembelajaran smartphone juga memiliki berbagai fitur game, game tersebut dapat mereka mainkan melalui smartphone yang mereka miliki. Dampak positif penggunaan smartphone anak adalah dapat menambah pengetahuan dan wawasan melalui jaringan internet. Dampak negatif lainnya adalah psikologis anak bisa terganggu, dengan adanya smartphone anak lebih suka menyendiri, kurang berinteraksi dengan orang lain, dan malas belajar. Menurut Setianingsih Kecanduan gadget akan “meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan”. Seperti yang terjadi di Kelurahan Beji, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang. Menurut pengamatan penulis sebagian besar anak-anak yang menggunakan smartphone mengakui bahwa selain sebagai media pembelajaran smartphone juga digunakan sebagai media bermain game online seperti game Mobile Legend dan PUBG, Free Fire.

Hampir semua waktu luang digunakan untuk bermain game online, seakan tidak ada yang lebih seru. Keadaan tersebut membuat penulis merasa prihatin terhadap fenomena tersebut. Maka dari itu penulis melakukan penelitian tentang tingkat penggunaan gadget dengan perkembangan motorik anak usia 7-10 tahun. Sementara itu, (Wicaksono, 2019) menyatakan “bahwa adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan pada apa-apa yang ada disekelilingnya. Smartphone adalah “perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai

teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup menjadi lebih praktis.” (Kuncoro, 2018). Disadari atau tidak, kemunculan smartphone ini sedikit demi sedikit justru mengurangi interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hal ini mengakibatkan anak menjadi kurang peduli dengan hal-hal di sekitarnya dan hanya fokus pada smartphone.

Anak usia 7-10 tahun biasanya cenderung menyukai kegiatan-kegiatan diluar rumah dan bermain dengan anak seusia anak, mencari pengalaman dengan bermain atau berpetualang untuk mencari hal baru untuk menambah wawasan anak, melakukan kegiatan diluar juga dapat membentuk karakter seorang anak. Aspek seseorang kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lain, akan tetapi game online dimasukan dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Kecanduan smartphone menurut Mulyati dan Tri (2019) ketergantungan menggunakan smartphone secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya”.

Perkembangan Motorik

Pada fase perkembangan ini orang tua perlu mengetahui bahwa perkembangan anak sangat bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lain. Hal ini menentukan bagaimana anak dalam masing-masing perkembangan akan banyak belajar dan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka. Perkembangan fisik merupakan proses tumbuh kembang anak. Dimana setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan pola interaksi dengan lingkungan sekitar. Pola gerak ini adalah bagian system dalam tubuh yang digerakkan oleh otak. Menurut Sari Perhatian anak pada lingkungan sekitar anak juga luas, anak telah menunjukkan keinginan untuk mengontrol dan mengendalikan lingkungan anak.

Anak juga pandai dalam strategi, bahkan anak juga mampu menganalisa sesuatu yang anak miliki. Usia ini anak mampu menyerap pelajaran dengan mudah, kemudian yang terakhir adalah pada usia 9 tahun, usia 9 tahun merupakan fase akhir dan siklus pertama perkembangan anak. Usia sembilan tahun, perkembangan kecerdasan ada di otak tengah dan otak bawah (Muriah, 2020) Anak juga terkadang bisa membantu pekerjaan ibu dan ayah. Anak mampu melakukan segalanya tanpa disuruh atau disuruh oleh orang tuanya. Namun pada awal sekolah, sebagian anak akan mengalami gangguan keseimbangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah yang dapat oleh beberapa faktor perkembangan:

Perkembangan fisik merupakan proses tumbuh kembang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan pola interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pola gerakan ini merupakan bagian dari sistem dalam tubuh yang digerakkan oleh otak (Hasanah, 2016). Perkembangan fisik adalah perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan fisik merupakan perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Motorik Kasar Motorik kasar adalah kemampuan anak untuk duduk, berlari, dan melompat termasuk. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan anak. Proses kematangan setiap anak berbeda, maka laju perkembangan seorang anak bisa saja berbeda dengan anak lainnya. (Hidayanti, 2013) motorik kasar didefinisikan sebagai Gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar pada tubuh. Menurut Musfiroh (2008:46) bahwa kegiatan yang menggunakan otot besar meliputi keterampilan gerak non lokomotor, gerak lokomotor dan manipulatif. Gerak non lokomotor adalah kegiatan gerak tanpa menggerakkan badan ke tempat lain. Seperti: mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerak lokomotor adalah gerak berpindah tempat, seperti : berlari, melompat, berjalan. Sedangkan gerakan manipulatif adalah gerakan keterampilan, seperti: melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Menurut (Astria, Nina, 2015) “menyatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak yang memerlukan dasar-dasar keterampilan melalui permainan dan pembinaan”. Menurut Purnama (2020) kemampuan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju atau melakukan keterampilan tangan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini Adakah tingkat penggunaan smartphone pada perkembangan motorik anak usia 7-10 tahun di Kelurahan Beji Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian adalah penelitian survei. Penelitian survei adalah metode yang digunakan untuk meneliti dan memecahkan masalah-masalah biasanya hasil riset penelitian survei dalam bentuk opini atau pendapat dari orang lain berdasarkan objek yang sedang diamati (Y Maulia, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbentuk angka-angka dan digunakan secara sistematis dan terperinci (Putri, A. P., & Yuwono, C. 2021). Supiani, S., Kaswari Suharsimi, Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.

Pribadi Menyatakan Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksud untuk diselidiki, dan populasi dibatasi oleh sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 7-10 tahun yang ada di wilayah Kelurahan Beji, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang dengan jumlah 148 anak.

Pada penelitian ini diambil sampel dengan teknik Purposive Sampling yaitu teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh lebih representatif DIKI, P. (2020). Maka dari itu sampel yang diambil berjumlah 60 anak.

Teknik sampling adalah salah satu cara atau teknik yang dipergunakan untuk menentukan sampel penelitian (Aprilia, A. 2021) Menurut Nolasari, V. (2019). variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan

Penggunaan metode observasi cara paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen, sedangkan menurut Firdaus (2018) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Menurut Biliani kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Tabel 1. Durasi Penggunaan Smartphone

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Tingkat penggunaan <i>smartphone</i>	Tingkatan perilaku yang tidak terkendali pada anak dalam menggunakan <i>smartphone</i> sehingga dapat memi perubahan perilaku dikehidupan sehari-harinya dengan tidak membedakan fitur apa yang digunakan dalam <i>smartphone</i>	Mengetahui tingkat ketergantungan anak pada <i>smartphone</i>	Kuesioner Smartphone Addiction Test (Pumpic Mobile Monitoring, 2016)	Ordinal	Kriteria skor: 1. 0-5 : Tidak tergantung. 2.6-10 : Ketergantungan ringan. 3.11-15 : Ketergantungan sedang. 4.16-20 : Ketergantungan/kecanduan.

Sumber : Pumpic Mobile Monitoring, 2016

Tabel 2. Instrumen Motorik Kasar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Item	Teknik Pengumpulan Data
Motorik Dasar	Lokomotor	Berjalan	1,2,3,4,5,6,7,8	Observasi
		Berlari	10,11,12,13	Observasi
		Meloncat	14,15,16,17	Observasi
	Non Lokomotor	Merayap	18	Observasi
		Merangkak	19	Observasi
		Membungkuk	20	Observasi
		Merentang	21	Observasi
		Memutar	22,23,24	Observasi
		Mengayun	25,26,27	Observasi
		Menarik	28,29	Observasi
Manipulatif	Mendorong	30,31,32	Observasi	
	Mengangkat	33,34	Observasi	
	Melempar	35,36	Observasi	
	Menangkap	37,38	Observasi	
	Melambungkan	39	Observasi	

Sumber : beaty. J (1994) : Kostelnik (1991)

Tabel 3. Intrumen Motorik Halus

Variabel	Indikator	Butir Item	Teknik Pengumpulan Data

	Menggambar	1	Observasi
Motorik Halus	Mencoret	2	Observasi
	Membuat Garis	3	Observasi
	Mengulaskan Cat	4	Observasi

Sumber : Nina Astria¹, Made Sulastri², Mutiara Magta (2015)

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Motorik Kasar	0,064	60	0,200
Motorik Halus	0,112	60	0,57

Pada **Tabel 4.** diatas kelompok yang dijadikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi >0,05. Nilai signifikansi anak usia 7-10 tahun dengan perkembangan motorik kasar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 > 0,05, yang artinya berdistribusi normal, dan nilai signifikansi anak usia 7-10 tahun dengan perkembangan motorik halus memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,57 > 0,05, yang artinya berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji F-Hitung Motorik Kasar

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	237,261	1	237,261	2,739	0,103
	Residual	5025,072	58	86,639		
	Total	5262,333	59			

Pada **Tabel 5.** diatas Nilai sig > alpha penelitian dengan nilai sig 0,103 dan nilai alpha 0,05, artinya jika nilai sig lebih dari nilai alpha dengan kata lain tingkat penggunaan smartphone tidak ada hubungan pada perkembangan motorik kasar.

Tabel 6. Hasil Uji F-Hitung Motorik Halus

Model	Sum of square	Cf	Mean square	F	sig
Regression	2,410	1	2,410	,558	,458
Residual	250,573	58	4,320		
Total	252,983	59			

Pada **Tabel 6.** diatas Nilai sig > alpha penelitian dengan nilai sig 0,458 dan nilai alpha 0,05, artinya jika nilai sig lebih dari nilai alpha tingkat penggunaan smartphone tidak ada hubungan yang signifikan pada perkembangan motorik halus.

Tabel 7. Hasil Uji F-Hitung Motorik

Model	Sum of square	Cf	Mean square	F	sig
Regression	287,498	1	287,498	2,602	,112
Residual	6408,152	58	110,485		
Total	6695,650	59			

Nilai sig > alpha penelitian dengan nilai sig 0,112 dan nilai alpha 0,05, artinya jika nilai sig lebih dari nilai alpha tingkat penggunaan smartphone tidak ada hubungan yang signifikan pada perkembangan motorik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan motorik kasar oleh proses pendewasaan anak, karena proses pendewasaan setiap anak berbeda maka laju perkembangan seorang anak dapat berbeda dengan anak lainnya. (Slamet , 2020) berpendapat bahwa “gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Menurut Yeni Gerakan motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti otot tangan,otot kaki dan seluruh tubuh anak, bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya keterampilan non lokomotor, lokomotor dan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah gerakan tidak berpindah tempat, gerakan lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dan gerakan manipulatif adalah gerakan keterampilan .Hasil menunjukkan bahwa nilai F-hitung dari hipotesis sig > alpha penelitian (0,103>0,05). Maka tidak ada hubungan tingkat penggunaan smartphone pada perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar atau bagian tubuh yang digunakan untuk melakukan gerakan tubuh.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi Tingkat Ketergantungan Sedang

	Tingkat Penggunaan	Mot orik Halu s	Mot orik Kasa r	Mot orik
Tingkat Penggunaan	Pearson correlation sig 2 tailed N	1	,575	,486
		6	,2336	,329
				6
				6
Motorik Halus	Pearson correlation sig 2 tailed N	,575	1	,632
		,233	6	,178
		6		6
				6
Motorik Kasar	Pearson correlation sig 2 tailed N	,486	,632	1
		,329	,178	6
		6	6	
				6
Motorik	Pearson correlation sig 2	,531	,737	,990
		,279	,094	,000
				6

taile d N	6	6	6
--------------	---	---	---

Pada **Tabel 8.** diatas Nilai r hitung (2-tailed) sebesar 0,575 untuk motorik halus, 0,486 untuk motorik kasar dan 0,531 untuk nilai sig motorik. $R_{tabel} = df(60-2, 0,05) = 0,2542$. Nilai sig (0,575, 0,486, 0,531) < 0,2542 artinya antara hubungan tingkat penggunaan smartphone dan perkembangan motorik tidak ada hubungan yang signifikan. Uji korelasi adalah uji statistik yang hanya untuk mengetahui apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih dari penelitian atau seberapa besar hubungan antar variabel penelitian. Data di atas menunjukkan bahwa nilai N adalah 6, jadi angka 6 adalah jumlah anak yang termasuk dalam kategori ketergantungan smartphone.

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi Tingkat Ketergantungan Ringan

		Tingkat Penggu naan	Mot orik Halu s	Mot orik Kasa r	Mot orik
Tingkat Penggu naan	Pear son cor sig 2 taile d N	1	,175	,200	,231
		48	,233	,174	,146
			48	48	48
Motori k Halus	Pear son cor sig 2 taile d N	,175	1	482	,642
		,233	48	,001	,000
		48		48	48
Motori k Kasar	Pear son cor sig 2 taile d N	,200	,482	1	,981
		,174	,001	48	,000
		48	48		48
Motori k	Pear son cor sig 2 taile d N	,231	,642	,981	1
		,146	,000	,000	48
		48	48	48	

Pada **Tabel 9.** diatas Nilai sig (2-tailed) sebesar 0,175 untuk motorik halus, 0,200 untuk motorik kasar dan 0,213 untuk nilai sig motorik. $R_{tabel} = df(60-2, 0,05) = 0,2542$. Nilai sig (0,175, 0,200, 0,213) < 0,2542. Artinya antara hubungan tingkat penggunaan smartphone dan

perkembangan motorik tidak terdapat hubungan yang signifikan. Uji korelasi merupakan uji statistik yang hanya untuk mengetahui apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih dari penelitian atau seberapa besar hubungan antar variabel penelitian. Data diatas bahwa nilai N adalah 48 maka, angka 48 adalah jumlah anak kategori ketergantungan ringan smartphone.

Tabel 10. Hasil Uji Korelasi Tingkat Tidak Ketergantungan

		Tingkat Penggu naan	Mot orik Halu s	Mot orik Kasa r	Mot orik
Tingkat Penggu naan	Pear son cor sig 2 taile d N	1	-,327	,000	-,048
		6	,527	1,000	,928
			6	6	6
Motori k Halus	Pear son cor sig 2 taile d N	-,327	1	,625	,710
		,527	6	,185	,114
		6		6	6
Motori k Kasar	Pear son cor sig 2 taile d N	,000	,625	1	,993
		1,000	,185	6	,000
		6	6		6
Motori k	Pear son cor sig 2 taile d N	-,048	,710	,993	1
		,928	,114	,000	6
		6	6	6	

Pada **Tabel 10.** diatas Nilai sig (2-tailed) sebesar 0,527 untuk motorik halus, 1,000 untuk motorik kasar dan 0,928 untuk nilai sig motorik. $R_{tabel} = df(60-2, 0,05) = 0,2542$. Nilai sig (0,-327, 0,000, 0,-048) < 0,2542. Korelasi negatif adalah hubungan antara 2 variabel dimana kenaikan satu variabel menyebabkan penurunan nilai dari variabel lainnya. Begitu juga sebaliknya, semakin kecil nilai suatu variabel, semakin besar nilai variabel lainnya. Hubungan antara kedua variabel dalam kasus ini adalah berbalik arah. Anak yang tidak ketergantungan gadget berpengaruh terhadap perkembangan motorik Halus karena hasil uji korelasi diatas diketahui nilai sig yang paling rendah adalah nilai motorik halus (0,-327). Menurut Santrock

(2007:216) “kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan”. Data diatas bahwa nilai N adalah 6 maka, angka 6 adalah jumlah anak kategori tidak ketergantungan smartphone.

SIMPULAN

Tingkat penggunaan smarthpone pada anak usia 7-10 tahun di Kelurahan Beji dengan tingkat ketergantungan sedang berjumlah 6 anak dengan presentase 10%, tingkat ketergantungan ringan berjumlah 48 anak dengan presentase 80% dan dengan tingkat tidak ketergantungan berjumlah 6 anak dengan presentase 10% dari total Sampel 60 anak. Pada perkembangan motorik halus, menunjukkan hasil penelitian berbanding terbalik, anak yang tidak ketergantungan smartphone berhubungan pada perkembangan motorik, dengan nilai persen correlation 0,-327.

Penggunaan smartphone pada anak diharapkan lebih bisa dibatasi dan lebih banyak aktivitas diluar rumah, bermain dengan teman sebaya atau berinteraksi dengan orang lain. Hal itu lebih membantu dalam perkembangan anak dari pada harus berdiam dirumah bermain smartphone.

REFERENSI

- Aprilia, A. (2021). Pengaruh Keputusan Investasi, Pendanaan, Dan Kebijakan Dividen Terhadap Nilai Perusahaan (Survey Pada Perusahaan Manufaktur Sektor Industri Barang Konsumsi yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2015-2019) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS SILIWANGI).
- Astria, Nina, M. Pd Made Sulastri, and Mutiara Magta. "Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 3.1* (2015).
- Astria, Nina, M. Pd Made Sulastri, and Mutiara Magta. "Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 3.1* (2015).
- BILIANI, O. (2016). ANALISIS KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN DI RUMAH MAKAN GARASI “RY” PALEMBANG (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA).
- DIKI, P. (2020). Partisipasi Masyarakat Dalam Pembangunan Melalui Program Gerakan Serempak Membangun Kampung/Kelurahan (Gsmk/K) Di Kampung Bujuk Agung Kecamatan Banjar Margo Kabupaten Tulang Bawang (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Firdaus, H. R. (2018). PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DALAM MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB SOSIAL PESERTA DIDIK (Studi Deskriptif terhadap Penanaman Nilai Tanggung Jawab Peserta Didik SMA Pasundan 8 Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200.
- Kuncoro, P. W., & Ratnamiasih, I. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung (Doctoral dissertation, Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung)
- Maulia, Y. (2020). ANALISIS SISTEM SELEKSI PENERIMAAN KARYAWAN PADA UD. BERKAT BERSAMA BANJARMASIN (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Nolasari, V. (2019). PENGARUH BEBAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA BADAN PENGELOLAAN PAJAK DAERAH (BPPD) KOTA PALEMBANG (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Purnama, Luh Anggralia, I. Nyoman Jampel, and Putu Aditya Antara. "Pengaruh Teknik Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok B di Gugus VI Kecamatan Buleleng." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 8.1* (2020): 45-52.
- Putri, A. P., & Yuwono, C. (2021). Survei Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Se Kecamatan Blado Kabupaten Batang.

- Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 2(1), 389-â.
- Rahman, S. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning dan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157-170.
- Setianingsih, S. "Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas." *Gaster 16.2* (2018): 191-205.
- Slamet, Y. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Pada Anak Usia Dini (PAUD MELATI 4 Jakarta Pusat) (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Supiani, S., Kaswari, K., & Sabri, T. Pengaruh Metode Outdoor Study Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas Iv Sdn 36 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9).
- Wicaksono, B., Siswanto, A., Kusdiwanggo, S., & Anwar, F. W. F. (2019). Perubahan Orientasi Permukiman Tepi Sungai sebagai Pengaruh Eksistensi Sungai Musi Palembang. *Lingkung. Binaan Indones*, 8(629), 86-94
- Yeni, A. (2019). PENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA DI TK NURUL JADID PASAMAN BARAT. *Inovtech*, 1(02).