

**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR USIA
10-12 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Olahraga Di Fakultas Ilmu Keolahragaan



Oleh :

WAIS ALKHARNI

NIM : 21089102/2021

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
DEPARTEMEN KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Keolahragaan Departemen Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR USIA 10-12 TAHUN

Nama : Wais Alkharni
NIM/BP : 21089102/2021
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, November 2025

Tim Penguji

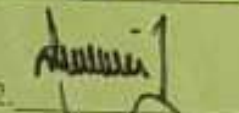
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Nuridin Widya Pranoto, S.Pd, M.O

2. Anggota : Prof. Dr. Gusril, M.Pd

3. Anggota : Dr. Andri Gemaini, S.Si, M.Pd


2. 
3. 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KEMAMPUAN MOTRIK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR USIA 10 – 12 TAHUN**

Nama : Wais Alkharni
NIM/BP : 21089102/2021
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Departemen : Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, November 2025

Mengetahui
Kepala Departemen Kesehatan dan
Rekreasi



Dr. Ridho Bahtra, S.Si, M.Pd
Nip: 19870502 201404 1 001

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dr. Nuridin Widya Pranoto, S.Pd, M.Or
Nip: 19890419 201504 1 001

ABSTRAK

Wais Alkharni: Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun. **Skripsi. Padang: Program Studi Ilmu Keolahragaan S1, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, 2025**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan aktivitas game online terhadap kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar usia 10–12 tahun. Latar belakang penelitian berangkat dari fenomena meningkatnya intensitas bermain game online pada anak-anak yang berpotensi mengurangi waktu aktivitas fisik. Kondisi ini dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar yang seharusnya berkembang secara optimal.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik SD Pembangunan Laboratorium UNP Kota Padang. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan motorik *Scott motor ability Test (Basketball Throw, 4 Sec. Dash, Wall Pass, Standing Board Jump)* serta angket mengenai intensitas bermain game online. Data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menggambarkan hubungan antara durasi bermain game online dengan kemampuan motorik anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online tidak berhubungan dengan kemampuan motorik peserta didik usia 10-12 tahun. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Tentunya peserta didik memilih bermain bersama teman-teman yang memungkinkan adanya aktivitas gerak yang dilakukan peserta didik setiap harinya. Walaupun demikian peran orang tua dan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi pada masa sekarang ini juga sangat penting. Khususnya dalam bermain game online, orang tua dan guru juga harus mengontrol intensitas peserta didik dalam bermain game online, agar tidak mempengaruhi kemampuan motorik peserta didik di masa yang akan datang.

Kata kunci: *Game Online, Kemampuan motorik*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Wais Alkharni NIM 21089102 menyatakan :

1. Skripsi saya dengan judul **"Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun"**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, disamping dari arahan tim pembimbing, Penguji dan masukan dari rekan-rekan beserta seminar.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dan disebut nama pengarang nya dan daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan tidak benar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, November 2025

Saya yang menyatakan



WAIS ALKHARNI

NIM 21089102

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul: **“Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun”**.

Skripsi ini dibuat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Departemen Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Padang (UNP). Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Nuridin Widya Pranoto S.Pd, M.Or selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pemikiran, waktu, dan masukan yang berharga bagi penulis selama penulisan proposal penelitian ini.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini :

1. Kepada Kedua Orang Tua saya, Bapak Muhammad Zen dan Bunda Asyuliati serta adik-adikku tersayang Qoriah Rina Zahmi dan Syafa'atul Hanim yang telah memberikan semangat dan dukungan baik secara lahir maupun batin, serta doa yang selalu dipanjatkan kepada ALLAH SWT untuk penulis.
2. Bapak Dr. Krismadinata, S.T., M.T., Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan.
4. Bapak Dr. Ridho Bahtra, S.Si, M.Pd selaku Ketua Departemen Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan.
5. Bapak Dr. Nuridin Widya Pranoto S.Pd, M.Or selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd dan Bapak Dr.Andri Gemaini, S.Si., M.Pd selaku dosen penguji

7. Bapak dan Ibuk Staf Pengajar di Departemen Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak dan Ibuk Staf Pengajar di Sekolah Dasar Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada seluruh teman teman Unit Kegiatan Olahraga Universitas Negeri Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
10. Kepada seluruh Bapak/Ibuk Pegawai Dispora Kota Padang yang telah mensupport penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
11. Kepada teman-teman satu Departemen Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2021 yang dari awal banyak memberikan dukungan dan semangat.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi dan juga petunjuk yang bapak/ibu telah berikan, menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amiin 'Ya Rabbal' Alamin.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua baik sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Padang, 1 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	II
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XI
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	9
A. Kajian Teori	9
1.Hakekat Motorik	9
2. Unsur-unsur kemampuan motorik	11
3. Perkembangan Motorik Pada Anak	13
4. Fungsi Kemampuan Motorik	26
5. Hakikat Game Online.	27
6. Pengaruh Dari Game Online	30
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis.....	37

BAB III	38
A. Metode Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Variabel Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	39
E. Variabel penelitian	40
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Metode Pengumpulan Data	41
G. Uji Coba Instrumen	42
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN.....	48
A. Deskripsi Data	48
1. Penyebaran Angket	49
2. Tes Kemampuan Motorik	73
B. Pengujian Prasyarat Analisis	82
C. Pembahasan	84
BAB V.....	86
PENUTUP.....	86
A. KESIMPULAN	86
B. SARAN.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Anak Sedang Berjalan.....	17
Gambar 2. Anak Sedang Berlari	18
Gambar 3. Anak Sedang Melompat	18
Gambar 4. Anak Sedang Melempar	19
Gambar 5. PUBG	29
Gambar 6. MLBB	29
Gambar 7. FREE FIRE	29
Gambar 8. PLAY STATION	29
Gambar 9. Interaksi Di Dalam Game.....	30
Gambar 10. Level Di Dalam Game.....	32
Gambar 11. Karakter Dalam Game.....	32
Gambar 12. Peta Di Dalam Game.....	32
Gambar 13 Kerangka Berfikir.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	23
Table 2 Hasil Uji Reabilitas	44
Table 3 Tingkat Kekuatan Hubungan	47
Tabel 4. Hasil Deskripsi Aspek Waktu Bermain Game Online	49
Tabel 5. Deskripsi Pertanyaan Ke 1.....	50
Tabel 6. Deskripsi Pertanyaan Ke 2.....	50
Tabel 7. Deskripsi Pertanyaan Ke 3.....	51
Tabel 8. Deskripsi Pertanyaan Ke 4.....	52
Tabel 9. Deskripsi Pertanyaan Ke 5.....	53
Tabel 10. Deskripsi Pertanyaan Ke 6.....	54
Tabel 11. Deskripsi Pertanyaan Ke 7.....	54
Tabel 12. Deskripsi Pertanyaan Ke 8.....	55
Tabel 13. Deskripsi Pertanyaan Ke 9.....	56
Tabel 14. Deskripsi Pertanyaan Ke 10.....	57
Tabel 15. Hasil Deskripsi Aspek Jenis Bermain Game Online	59
Tabel 16. Deskripsi Pertanyaan Ke 11.....	59
Tabel 17. Deskripsi Pertanyaan Ke 12.....	60
Tabel 18. Deskripsi Pertanyaan Ke 13.....	61
Tabel 19. Deskripsi Pertanyaan Ke 14.....	61
Tabel 20. Deskripsi Pertanyaan Ke 15.....	62
Tabel 21. Deeskripsi Pertanyaan Ke 16	62
Tabel 22. Deskripsi Pertanyaan Ke 17.....	63
Tabel 23. Deskripsi Pertanyaan Ke 18.....	63
Tabel 24. Deskripsi Pertanyaan Ke 19.....	64
Tabel 25. Deskripsi Pertanyaan Ke 20.....	65
Tabel 26. Hasil Deskripsi Aspek Efek Bermain Game Online	66
Tabel 27. Deskripsi Pertanyaan Ke 21.....	67
Tabel 28. Deskripsi Pertanyaan Ke 22.....	67
Tabel 29. Deskripsi Pertanyaan Ke 23.....	68
Tabel 30. Deskripsi Pertanyaan Ke 24.....	68
Tabel 31. Deskripsi Pertanyaan Ke 25.....	69
Tabel 32. Deskripsi Pertanyaan Ke 26.....	70
Tabel 33. Deskripsi Pertanyaan Ke 27.....	70
Tabel 34. Deskripsi Pertanyaan Ke 28.....	71
Tabel 35. Deskripsi Pertanyaan Ke 29.....	71
Tabel 36. Deskripsi Pertanyaan Ke 30.....	72
Tabel 37. Deskripsi Hasil Tes Standing Board Jump	75
Tabel 38. Norma Tes Standing Board Jump	75
Tabel 39. Persentase Hasil Tes Standing Board Jump	75
Tabel 40. Deskripsi Hasil Tes Basket Ball Throw.....	77
Tabel 41. Norma Tes Basket Ball Throw	77
Tabel 42. Persentase Hasil Tes Basket Ball Throw	77

Tabel 43. Deskripsi Hasil Tes Wall Pass	79
Tabel 44. Norma Tes Wall Pass.....	79
Tabel 45. Persentase Hasil Tes Wall Pass.....	79
Tabel 46.Deskripsi Hasil Tes Wall Pass	81
Tabel 47. Norma Tes 4 Second Dash.....	81
Tabel 48. Persentase Hasil Tes Wall Pass.....	82
Tabel 49. Hasil Uji Normalitas	83
Tabel 50. Hasil Uji Korelasi Spearman	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Olahraga juga dapat diartikan sebagai kegiatan olah tubuh yang bertujuan agar tubuh tetap sehat dan bugar. Olahraga salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan daya tahan tubuh seseorang. Olahraga bisa menunjang kesehatan apabila dilakukan secara rutin. Disisi lain, olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan motorik seseorang. Hal ini dapat dikarenakan olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang berkaitan dengan kemampuan gerak tubuh seseorang. Hal ini sesuai dengan undang-undang RI No.11 pasal 1 ayat 1 tahun 2022 tentang keolahragaan yang berbunyi:

“Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya”.

Olahraga mempunyai makna tidak saja hanya untuk kesehatan, prestasi, dan pendidikan tetapi olahraga juga sebagai sarana untuk membina dan mempererat persatuan dan kesatuan bangsa yang nantinya berpengaruh terhadap pembangunan nasional. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan dalam pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan yang menyatakan bahwa Keolahragaan bertujuan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, Prestasi, kecerdasan, dan kualitas manusia.

Game online merupakan suatu permainan yang berkembang di era digital saat ini. Secara idealis, game online dipandang sebagai media interaktif yang memiliki potensi untuk membentuk generasi yang adaptif terhadap teknologi, kreatif dalam pemecahan masalah, dan terbiasa bekerjasama dalam tim lintas budaya. Hal itu dapat kita lihat begitu banyaknya orang yang menggemarnya baik secara penonton maupun langsung sebagai pemain. Mulai dari perkotaan sampai perdesaan. Dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Alasannya mereka pun beragam ada yang sekedar mengisi waktu luang dan ada yang ingin menjadi atlet *E-Sport* untuk mencapai prestasi yang mereka inginkan. Hal ini ditandai dengan banyaknya tempat tempat yang menyediakan sarana untuk masyarakat bermain game online seperti Warnet (Warung Internet), tempat rental PS (*Play Station*) bahkan kita bisa memainkan game online tersebut melalui *smartphone* yang ada di genggamannya kita saat ini. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan game online , diantaranya sosial media, sarana dan prasarana, dan dukungan dari pemerintah.(Pambagyo, 2020)

Game online merupakan jenis permainan video yang dimainkan melalui koneksi internet. Di dalam game online kita dapat melakukan interaksi dengan pemain lain, baik itu secara langsung (*real time*) maupun secara tidak langsung. Saat kita bermain game online, kita dapat berkompetisi, bekerja sama atau berinteraksi dalam dunia virtual dengan orang lain. Biasanya game online memiliki peraturan yang telah ditentukan oleh pengembang game. Game online bisa kita mainkan melalui berbagai platform seperti PC, konsol dan perangkat mobile.(Pris Azassih, 2024)

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa pengaruh besar terhadap kehidupan anak-anak, termasuk dalam hal hiburan dan aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuk hiburan yang paling digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, khususnya yang berusia 10–12 tahun, adalah game online. Akses yang mudah melalui gawai seperti smartphone dan tablet membuat game online semakin digandrungi, sehingga menyebabkan meningkatnya jumlah peserta didik yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain secara daring.

Pada saat ini kita banyak menemukan anak-anak sudah mahir dalam memainkan game online tersebut. Bahkan di usia yang sangat muda sudah ada anak-anak yang bermain game online sampai menjadi atlet *e-sport* profesional. Salah satu contohnya adalah atlet *e-sport* game *free fire* dari DKI Jakarta yaitu Muhammad Rafli Setiawan yang sudah menjadi atlet profesional dan telah mengikuti PON Papua tahun 2021 kemarin. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa game online sudah berkembang mulai dari usia anak-anak.

Meningkatnya intensitas penggunaan game online saat ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri. Anak-anak yang seharusnya aktif secara fisik kini lebih banyak menghabiskan waktu dalam aktivitas pasif yang minim gerakan. Hal ini dikhawatirkan dapat mengurangi waktu dan kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik, padahal aktivitas fisik sangat penting dalam mendukung perkembangan kemampuan motorik pada usia sekolah dasar. (Sudirjo, 2024)

Dari hasil pengamatan pada anak-anak di lingkungan sekitar UNP bahwasanya hampir setiap hari anak-anak sekarang hanya duduk dan berdiam diri di depan rumah sambil bermain game online. Baik itu game *mobile legend*, *pubg*, *free fire*, *roblox* dan lain-lain. tentunya dapat kita simpulkan bahwa anak-anak di

sekitaran air tawar barat khususnya anak-anak yang berada di sekitaran Universitas Negeri Padang rata rata sudah pandai dalam memainkan game online. Bahkan anak-anak tersebut sudah bisa mendownload game online tersebut baik itu di *playstore* ataupun di *appstore*. Hal ini menyebabkan kurang nya aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak anak saat ini yang nantinya akan dapat mempengaruhi kemampuan motorik dari anak anak tersebut.

Motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak peristiwa (Kiram,2018:11). Motorik juga dapat diartikan sebagai kemampuan tubuh untuk menggerakkan dan mengontrol bagian-bagian tubuh dengan baik, baik itu dalam gerakan besar (motorik kasar) atau gerakan halus dan presisi (motorik halus). Kemampuan motorik juga dipandang sebagai landasan keberhasilan masa datang dalam melakukan tugas keterampilan olahraga. Seseorang yang memiliki kemampuan motorik tinggi diduga akan lebih berhasil dalam menyelesaikan tugas kemampuan motorik khusus. (Gusril, 2020:105) Perkembangan kemampuan motorik sangat berpengaruh dalam banyak aspek kehidupan, termasuk olahraga, aktivitas sehari-hari, dan permainan video game.(Nurlaili 2019)

Motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, memainkan peran penting dalam keberhasilan dan kinerja seorang atlet dalam olahraga. Kemampuan motorik memungkinkan tubuh untuk melakukan berbagai gerakan yang diperlukan dalam olahraga, mulai dari gerakan dasar hingga gerakan yang sangat spesifik dan terkontrol. Hubungan antara motorik dan olahraga dapat dijelaskan

melalui dua aspek utama: motorik kasar (gerakan besar) dan motorik halus (gerakan presisi).

Kurangnya kesadaran dari orang tua dan guru terhadap potensi dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan juga menjadi masalah yang cukup serius. Banyak orang dewasa belum memahami bahwa penggunaan gawai dalam jangka panjang dan tanpa pengawasan bisa mempengaruhi perkembangan motorik anak, baik dari aspek motorik halus (seperti koordinasi tangan dan mata) maupun motorik kasar (seperti kelincahan, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh).(Hardiansyah, 2018)

Perubahan pola bermain anak dari permainan fisik ke arah permainan digital yang bersifat pasif juga dinilai sebagai salah satu faktor penyebab terhambatnya pengembangan kemampuan motorik. Jika sebelumnya anak-anak banyak melakukan permainan yang melibatkan gerakan tubuh, kini mereka lebih banyak diam, duduk, dan fokus pada layar. Selain itu anak-anak yang seharusnya aktif bergerak di usia 10-12 tahun berubah menjadi anak-anak yang pasif bergerak dalam rentan usia tersebut. Perubahan ini diduga berdampak langsung pada kemampuan koordinasi, kekuatan otot, dan keluwesan gerak tubuh anak.

Lebih lanjut, belum adanya pendekatan pendidikan yang sistematis dan terstruktur dalam mengatur keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dan aktivitas fisik anak menjadi hambatan dalam mengatasi persoalan ini. Di samping itu, minimnya penelitian empiris yang secara spesifik membahas hubungan antara durasi bermain game online dan kemampuan motorik anak usia sekolah dasar menambah urgensi untuk dilakukan kajian ilmiah yang mendalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai dampak penggunaan game online terhadap kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar usia 10–12 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang valid dan menjadi dasar dalam perumusan strategi pendidikan serta peran orang tua dan sekolah dalam mendampingi anak dalam menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Banyaknya peserta didik sekolah dasar usia 10-12 tahun yang bermain game online.
2. Meningkatnya intensitas penggunaan game online oleh peserta didik usia 10–12 tahun menyebabkan kekhawatiran akan berkurangnya waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik yang penting bagi perkembangan motorik.
3. Kurangnya kesadaran orang tua dan guru terhadap potensi dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan terhadap kemampuan motorik anak, baik motorik halus maupun kasar.
4. Perubahan pola bermain anak, dari permainan fisik yang melibatkan gerakan tubuh menjadi aktivitas pasif seperti bermain game online, yang diduga berdampak terhadap perkembangan koordinasi, kekuatan otot, dan keterampilan gerak.
5. Belum adanya pendekatan atau strategi pendidikan yang terstruktur untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi digital dengan aktivitas fisik yang menunjang kemampuan motorik anak.

6. Minimnya data dan penelitian empiris yang secara khusus membahas hubungan antara durasi bermain game online dengan perkembangan kemampuan motorik anak usia sekolah dasar.
7. Perubahan perilaku anak-anak yang seharusnya aktif dalam bergerak menjadi pasif dan lebih mengurung diri dari dunia luar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada berbagai permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah di atas, tidak semua akan dijadikan masalah penelitian karena terbatasnya waktu, tenaga, biaya dan kemampuan. Maka dari itu penelitian hanya akan dibatasi pada permasalahan Bagaimana Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Peserta Didik. Media yang digunakan untuk menunjang penelitian adalah bola tenis, bola kaki dan kun yang nantinya akan disesuaikan dengan tingkat keamanan bagi anak usia 10-12 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka rumusan masalah yang akan diajukan adalah Bagaimana hubungan aktivitas bermain game online terhadap kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar usia 10-12 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun akan memberi manfaat:

1. Manfaat yang bersifat teoritis

- a. Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai dampak game online terhadap kemampuan motorik peserta didik sekolah dasar usia 10-12 tahun.
- b. Memberikan sumbangsih pikiran kepada prodi ilmu keolahragaan, fakultas ilmu keolahragaan.

2. Manfaat yang bersifat praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana kemampuan motorik peserta didik yang sudah memainkan game online saat usia 10-12 tahun.

- a. Bagi anak Memberikan pengalaman, pengetahuan baru pada anak tentang efek yang ditimbulkan terhadap motorik anak itu sendiri akibat dari bermain game online.
- b. Bagi guru Sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam tugasnya sehingga guru akan selalu memperhatikan motorik anak usia 10-12 tahun yang nantinya akan menjadi regenerasi kedepan nya.
- c. Bagi sekolah Sebagai bahan masukan dalam pertimbangan serta masukan untuk menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan dan menjaga kemampuan motorik peserta didik usia 10-12 tahun yang nantinya dipersiapkan untuk menjadi atlet berbagai cabang olahraga yang bisa mengharumkan nama sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa aktivitas bermain game online tidak berhubungan terhadap kemampuan motorik peserta didik usia 10 – 12 tahun.

B. SARAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kesimpulan tersebut dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada bapak ibuk orang tua sebaiknya perlu mengontrol lagi waktu anak-anak nya dalam bermain game online, agar tidak mempengaruhi kemampuan motorik anak pada usia dini.
2. kepada bapak ibu guru agar tetap selalu mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan yang positif agar tidak terlalu sering bermain game online.
3. kepada peserta didik agar selalu taat dan patuh kepada orang tua dan bapak ibuk guru dan mengurangi waktu bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=id>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Barokah, S., Waluyo, B., & Wawan, A. (2023). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Citra Amalia Hasibuan, Salamiyah Nur Hakim Harahap, Vivi Chairani Afrizha Tri Hayatun, Ella Ramadhani Ritonga, & Nurul Anisa Keysa Zalia Amanda. (2024). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 23–29. <https://doi.org/10.36456/Incrementapedia.Vol6.No1.A8721>
- Darma Pambagyo. (2020). *Analisis Manajemen Olahraga Gor Wage Rudolf Supratman Kabupaten Purworejo*.
- Ezquerro, L., Coimbra, R., Bauluz, B., Núñez-Lahuerta, C., Román-Berdiel, T., & Moreno-Azanza, M. (2024). Large Dinosaur Egg Accumulations And Their Significance For Understanding Nesting Behaviour. *Geoscience Frontiers*, 15(5). <https://doi.org/10.1016/j.gsf.2024.101872>
- Gusril. 2020. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: Unp Press.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Hardiansyah, S. (2018). Analisis Kemampuan Kondisi Fisik Mahapeserta Didik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. *Jurnal Menssana*, 3(1), 117. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i1.72>
- Hariyanto. (2016). *Pengaruh Latihan Ladder Drills Terhadap Peningkatan Kelincahan Peserta Didik U-17 Di Persatuan Sepakbola Jajag Kabupaten Banyuwangi*.
- Hesti Wijayanti. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B Tk Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo*.
- Kiram, Y. 2018. *Belajar Kemampuan motorik*. Padang: Prenadamedia Grup.

- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. In *Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 2).
- Kurniawati, Y., & Tambakreja, N. (2020). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Shes: Conference Series 3 (3) (2020) 1843-1847 Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ma'ruf. (2019). Konsep Mewujudkan Keseimbangan Hidup Manusia Dalam Sistem Pendidikan Islam. In *Jurnal Al-Makrifat* (Vol. 4, Issue 2).
- Nurlaili, M., & Pd. (2019). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Pris Azassih. (2024). *Fulltext_Pris Azassih_22611251036*.
- Prof. Dr. Agus Irianto. (2014). *Panduan Ta-Skripsi Dan Penulisan Artikel (2)*.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Setyawan*. (2022). *Survei_Keterampilan_Motorik_Dasar_Peserta_Didik_Us*.
- Shahzad, M. F., Xu, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial Intelligence And Social Media On Academic Performance And Mental Well-Being: Student Perceptions Of Positive Impact In The Age Of Smart Learning. *Heliyon*, 10(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.E29523>
- Sudirjo. (2024). Meningkatkan Gerak Lokomotor Melompat Melalui Permainan Halang Rintang. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (Jpjo)*, 7(2), 408–417. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.9678>
- Ummah, D. M. (2021). *Cahaya Paud Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional "Jalan Tempurung."*
- Zhang, W., Xu, M., Feng, Y., Mao, Z., & Yan, Z. (2024). The Effect Of Procrastination On Physical Exercise Among College Students—The Chain Effect Of Exercise Commitment And Action Control. *International Journal Of Mental Health Promotion*, 26(8), 611–622. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.052730>