

ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP MOTORIK KASAR SISWA

KELAS V SDN 2 LINGKIS

YUDA SAPUTRA

2020143687

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 lempar tangkap bola selama 30 detik atau koordinasi, tes *stork stand positional balance* atau keseimbangan, dan tes lari cepat 30 meter atau kecepatan terlihat kemampuan motorik kasar siswa 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