

## **SURVEI TINGKAT KETERAMPILAN MOTORIK DALAM BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS 5 SDN**

Subuhu Salam<sup>1</sup>, Samsudin<sup>2</sup>, Sri Yanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PJKR, STKIP Taman Siswa Bima

[1subhusalam01@gmail.com](mailto:subhusalam01@gmail.com), [2samsudinspdmor@gmail.com](mailto:samsudinspdmor@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the fine motor skills level of fifth-grade students at SDN 7 Sape who actively play online games and to identify the relationship between playing intensity and their motor skills. This research employed a quantitative approach with a descriptive-exploratory survey design. The sample consisted of 15 students selected purposively based on the criterion of playing online games at least three times a week. Data were collected through an online gaming habit questionnaire, fine motor skill tests, and direct observation, then analyzed using descriptive statistics and Pearson correlation tests. The results showed an average fine motor skill score of 38.2 out of a maximum score of 50, categorized as good. Most students were in the good category (40%) and very good category (20%), with well-trained hand–eye coordination and finger reaction speed. However, accuracy and neatness remained weaknesses, with only 47% of students achieving a good category. These findings indicate that online games can positively contribute to visual coordination and reaction speed if played in reasonable durations and with supervision, but do not fully develop motor skills requiring precision and slow movement control. The study recommends regulating playing time, selecting educational games, and increasing creative physical activities to support comprehensive motor skill development.*

**Keywords:** *online games, fine motor skills, elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat keterampilan motorik halus siswa kelas V SDN 7 Sape yang aktif bermain game online serta mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain dengan keterampilan motorik tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif eksploratif. Sampel terdiri dari 15 siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria bermain game online minimal tiga kali seminggu. Data dikumpulkan melalui kuesioner kebiasaan bermain game, tes motorik halus, dan observasi langsung, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor keterampilan motorik halus sebesar 38,2 dari total skor maksimal 50, yang termasuk kategori baik. Mayoritas siswa berada pada kategori baik (40%) dan sangat baik (20%), dengan koordinasi tangan–mata serta

kecepatan reaksi jari yang cukup terlatih. Meskipun demikian, aspek ketelitian dan kerapian masih menjadi kelemahan dengan hanya 47% siswa berada pada kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa game online dapat berkontribusi positif terhadap koordinasi visual dan kecepatan reaksi jika dimainkan dalam durasi wajar dan dengan pengawasan, namun tidak sepenuhnya mengembangkan keterampilan motorik yang memerlukan presisi dan kontrol gerak lambat. Penelitian merekomendasikan pengaturan waktu bermain, pemilihan game edukatif, serta peningkatan aktivitas fisik kreatif untuk mendukung perkembangan motorik secara menyeluruh.

**Kata Kunci:** game online, keterampilan motorik halus, siswa sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, di mana teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu, melainkan bagian penting dari gaya hidup modern (Budiman, 2017). Salah satu produk teknologi adalah telepon genggam yang berevolusi menjadi perangkat multifungsi dengan berbagai kegunaan, termasuk akses internet yang mempermudah berbagai aktivitas, salah satunya bermain game online (Khaerudin, 2023). Game online kini menjadi hiburan digital yang populer terutama di kalangan anak-anak dan remaja, dengan data penggunaan internet untuk bermain game yang meningkat signifikan (Indonesia, 2017).

Dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak, game online memiliki dua sisi; selain dapat melatih kemampuan berpikir logis dan koordinasi tangan-mata, durasi bermain yang berlebihan tanpa pengawasan berpotensi menimbulkan dampak negatif pada aspek sosial, kognitif, dan motorik, terutama keterampilan motorik halus dan kasar (Agata, 2015),(Irvani, 2020). Keseimbangan antara aktivitas bermain game dan aktivitas fisik sangat penting bagi anak usia sekolah dasar yang sedang mengalami perkembangan motorik pesat (Sari et al., 2023). Namun, observasi di SDN 7 Sape menunjukkan adanya tren peningkatan intensitas bermain game online yang berimbas pada keterbatasan kemampuan motorik kasar siswa akibat kurangnya aktivitas fisik. Hasil observasi memperlihatkan bahwa beberapa siswa memiliki

koordinasi tangan-mata yang baik saat bermain game, tetapi justru mengalami kesulitan saat mengikuti aktivitas fisik seperti olahraga atau permainan luar ruangan. Hingga saat ini, penelitian yang membahas secara spesifik hubungan antara intensitas bermain game online dengan keterampilan motorik pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat keterampilan motorik siswa SDN 7 Sape yang aktif bermain game online serta hubungan antara intensitas bermain game dengan keterampilan motorik mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis mengenai dampak game online terhadap keterampilan motorik anak serta manfaat praktis bagi siswa, orang tua, dan guru dalam mengatur penggunaan teknologi digital agar seimbang dengan perkembangan fisik anak. Fokus penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN 7 Sape dengan jenis game strategi, simulasi, dan edukasi, guna memperoleh gambaran yang lebih spesifik mengenai fenomena yang diamati.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif eksploratif untuk mengetahui tingkat keterampilan motorik halus siswa kelas V SDN 7 Sape yang aktif bermain game online. Sampel terdiri dari 23 siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan frekuensi bermain game minimal tiga kali seminggu. Data dikumpulkan melalui kuesioner mengenai kebiasaan bermain game, tes motorik halus seperti menjiplak pola dan meronce manik-manik, serta observasi langsung saat tes berlangsung. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan di SDN 7 Sape pada periode Juni hingga Agustus 2025.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase, dengan rumus persentase  $p = (f/N) \times 100\%$ . Selain itu, dilakukan uji korelasi Pearson dengan bantuan SPSS untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dan keterampilan motorik halus siswa. Hasil analisis disajikan dalam tabel dan diagram untuk memudahkan interpretasi dan pemahaman data.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan motorik halus pada siswa kelas V SDN 7 Sape yang aktif bermain game online. Jumlah responden sebanyak 15 orang siswa yang memenuhi kriteria, yaitu bermain *game online* minimal 3 kali dalam seminggu.

Instrumen yang digunakan terdiri dari:

- a) Kuesioner kebiasaan bermain game online.
- b) Tes keterampilan motorik halus berbasis simulasi aktivitas game.
- c) Lembar observasi performa motorik halus.

#### 1. Hasil Kuesioner Kebiasaan Bermain Game Online

**Tabel 1. Kuesioner Kebiasaan Bermain Game Online**

No	Pertanyaan Kunci	Rata-rata Jawaban / Persentase
1	Frekuensi bermain game dalam seminggu	5 kali / minggu
2	Lama waktu bermain per hari	2 jam
3	Jenis game paling sering dimainkan	Game strategi (ML, FF)
4	Mode bermain	86% multiplayer, 14% sendiri
5	Merasa lebih cepat gerak tangan-mata	73% Ya
6	Kesulitan aktivitas fisik seperti menulis	33% Ya
7	Ingin terus bermain meskipun sudah lama	80% Ya

8	Pengawasan saat bermain	60% tidak diawasi
9	Jari lebih cepat bergerak	67% Ya
10	Game membantu tugas sekolah	47% Ya

Interpretasi: Mayoritas siswa bermain game online lebih dari 4 kali seminggu dengan durasi bermain cukup panjang (rata-rata 2 jam/hari). Banyak dari mereka merasa jari dan matanya lebih terlatih, namun sebagian mengakui kesulitan dalam aktivitas motorik sehari-hari seperti menulis atau menggunting. Hal ini sesuai dengan pendapat (Prensky, 2001) bahwa game digital mampu memberikan pengalaman belajar berbasis simulasi yang dapat melatih keterampilan tertentu, tetapi transfer keterampilan ke konteks nyata tidak selalu optimal.

#### 2. Hasil Tes Motorik Halus

Tes motorik halus terdiri dari 5 kegiatan dengan skor maksimal 50. Berikut hasil ringkas dari 15 siswa:

**Tabel 2. Hasil Tes Motorik Halus**

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
45–50	Sangat Baik	3	20%
35–44	Baik	6	40%
25–34	Cukup	4	27%
15–24	Kurang	2	13%
< 15	Sangat Kurang	0	0%

Rata-rata skor keseluruhan tes motorik halus: 38,2 (kategori Baik)  
Interpretasi: Sebagian besar siswa menunjukkan keterampilan motorik halus pada kategori baik dan sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa koordinasi jari-mata mereka cukup terlatih, kemungkinan karena interaksi intensif dengan game berbasis visual dan respons cepat. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Green & Bavelier, 2003) yang menegaskan bahwa aksi video game dapat meningkatkan koordinasi visual dan kecepatan reaksi.

### **3. Hasil Observasi Motorik Halus**

Hasil observasi menunjukkan indikator motorik sebagai berikut:

- a. Koordinasi mata dan tangan: 73% baik
- b. Refleks jari terhadap stimulus: 67% baik
- c. Kontrol jari (stabil, tidak tremor): 60% baik
- d. Ketelitian dan fokus: 53% baik
- e. Kerapian hasil: 47% cukup

Interpretasi: Koordinasi visual dan refleks jari siswa tergolong baik. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Bonney et al., 2023) yang menjelaskan bahwa aksi video game mampu meningkatkan kecepatan respon motorik dan selektivitas

perhatian visual. Hal ini menjelaskan mengapa sebagian besar siswa memiliki koordinasi mata tangan baik.

Berdasarkan hasil kuesioner, tes motorik halus, dan observasi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus siswa kelas V SDN 7 Sape yang aktif bermain game online umumnya berada pada kategori baik. Rata-rata skor tes motorik halus mencapai 38,2 dari skor maksimal 50, yang menempatkan mayoritas siswa pada kategori baik (40%) dan sangat baik (20%). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan koordinasi tangan–mata, kecepatan reaksi jari, serta refleks visual motorik cukup terlatih. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nouchi et al., 2024) yang menyatakan bahwa game berbasis aksi dapat meningkatkan koordinasi visual dan kecepatan reaksi. Intensitas bermain yang relatif tinggi, rata-rata 5 kali seminggu dengan durasi 2 jam per hari, berpotensi memberikan stimulasi pada sistem saraf motorik halus, terutama melalui aktivitas yang menuntut respons cepat terhadap stimulus visual dalam game. Meskipun demikian, data observasi menunjukkan bahwa aspek ketelitian dan kerapian masih menjadi kelemahan. Hanya 47% siswa yang

menunjukkan kerapian hasil kerja pada level baik, sedangkan sebagian lainnya berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa game online cenderung melatih respons cepat dan koordinasi reaktif, namun tidak banyak memberikan stimulus untuk keterampilan motorik yang memerlukan kontrol gerak lambat, presisi tinggi, dan ketekunan dalam waktu lama. Selain itu, meskipun 73% siswa mengaku merasa lebih cepat dalam koordinasi mata-tangan, sekitar 33% justru mengalami kesulitan pada aktivitas motorik lain seperti menulis atau menggunting. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan motorik yang berkembang melalui game online bersifat spesifik sesuai jenis stimulasi dalam permainan, sehingga tidak sepenuhnya dapat dialihkan pada aktivitas motorik halus sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan (Anderson et al., 2010) yang menyebutkan bahwa durasi bermain yang panjang dapat mengurangi aktivitas fisik lain yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan motorik secara menyeluruh.

Faktor pengawasan juga berpengaruh terhadap kualitas perkembangan motorik. Sebanyak

60% siswa bermain tanpa pengawasan orang tua atau guru, yang berpotensi menimbulkan pola bermain berlebihan (compulsion) dan mengurangi waktu untuk aktivitas fisik yang bervariasi. Beberapa siswa juga menunjukkan gejala toleransi, yaitu keinginan untuk terus bermain meskipun sudah lama, sebagaimana dijelaskan Santoso dalam aspek perilaku kompulsif pemain game online. Secara keseluruhan, hasil penelitian *game online* dapat memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan motorik halus, khususnya koordinasi visual dan kecepatan reaksi, apabila dimainkan dalam durasi yang wajar dan disertai pengawasan. Namun, apabila intensitas bermain terlalu tinggi tanpa diimbangi aktivitas fisik yang melibatkan keterampilan presisi dan kontrol gerak, maka potensi penurunan pada aspek kerapian, kekuatan otot kecil, dan kesabaran motorik dapat terjadi. Oleh karena itu, perlu strategi pengaturan waktu bermain, pemilihan jenis game yang edukatif, serta peningkatan aktivitas fisik kreatif yang melatih keterampilan motorik secara menyeluruh.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus siswa kelas V SDN 7 Sape yang aktif bermain game online umumnya berada pada kategori baik, dengan rata-rata skor 38,2. Game online terbukti dapat melatih koordinasi tangan–mata, kecepatan reaksi, dan refleks visual motorik. Namun, aspek ketelitian, kerapian, dan presisi gerakan masih belum optimal, sehingga manfaat yang diperoleh cenderung spesifik pada keterampilan yang dilatih dalam game. Intensitas bermain yang terlalu tinggi tanpa pengawasan dapat mengurangi kesempatan siswa untuk melakukan aktivitas fisik lain yang penting bagi perkembangan motorik secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan orang tua atau guru, pembatasan durasi bermain, serta dorongan untuk terlibat dalam aktivitas fisik kreatif yang melatih presisi dan kontrol gerak lambat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agata, L. (2015). *Pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta tahun 2014/2015*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2010). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Bonney, E., Ferguson, G. D., Smits-Engelsman, B., & Steenbergen, B. (2023). Peningkatan kemampuan atensi setelah lima minggu bermain video game aktif pada anak-anak dengan dan tanpa gangguan koordinasi perkembangan. *Frontiers in Psychology*.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36943425/>
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–47.  
<https://doi.org/10.21580/jpi>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537.  
<https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Indonesia, A. P. J. I. (2017). *Penetrasi & perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2017*. APJII.  
<https://apjii.or.id>
- Irvani, M. L. (2020). *Hubungan intensitas bermain game mobile online dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik* [Universitas Negeri Yogyakarta].  
<https://eprints.uny.ac.id>
- Khaerudin, R. (2023). *Efek Game Online Mobile Legends terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa*

*Kemawi Kecamatan Somagede  
Kabupaten Banyumas.*

Universitas Islam Indonesia.

Nouchi, R., Taki, Y., & Kawashima, R. (2024). Keterampilan bermain game berhubungan dengan fungsi kognitif pada orang dewasa berusia 20–40 tahun: Bukti dari studi cross-sectional. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39457746/>

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Sari, N. P., Wahyudi, E., & Dewi, J. K. (2023). *Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Dalam Pelaksanaan Ekstrakurikuler Permainan Futsal Kelas V Sdn 07 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.