

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE ONLINE*
DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Muhamad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE ONLINE*
DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK**

Disusun Oleh:

Muhamad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Maret 2020

Mengetahui,
Sekertaris jurusan POR



Dr. Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Sujarwo, M.Or.
NIP. 198303142008011012

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Lukman Irvani
NIM : 16601241018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Hubungan Intensitas Bermain *Game Mobile Online*
dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII di SMP
Negeri 4 Ngaglik

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2020
yang Menyatakan,



Muhamad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE ONLINE*
DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK**

Disusun Oleh:
Muhamad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 13 April 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Sujarwo, M.Or.

Ketua Penguji

Sudardiyono, M.Pd.

Sekretaris Penguji

Dr. Yudianto, M.Pd.

Penguji Utama

20/04 2020

20/04 2020

20/04 2020

Yogyakarta, April 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 0010

MOTTO

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alfa Edison)

Man Shobaro Dhofiro

Barang Siapa Yang Bersabar Pasti Akan Beruntung

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Bapak dan ibu saya yang sudah memberikan kasih sayang yang berlimpah mulai dari saya lahir hingga saya sudah sebesar ini. Terimakasih juga atas doa yang tak berkesudahan, serta segala hal yang telah orangtua saya lakukan, semua yang terbaik.
2. Kakak-kakak saya Mbak Neni, Mbak Wanti, Mbak Roma, Mas Andi, Mas Iksan dan Mas Faizal yang selalu memberikan *support* dan doa untuk menyelesaikan skripsi.

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE ONLINE*
DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK**

Oleh:

Muhamad Lukman Irvani

NIM. 16601241018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik yang berjumlah 132 siswa, yang diambil dengan teknik *total sampling*. Instrumen intensitas bermain *game mobile online* yaitu angket, dan kemampuan motorik yaitu Barrow *motor ability test* yang meliputi tes (1) *standing board jump*, (2) *zig-zag run*, (3) *medicine ball-put*, (4) *softball throw*, (5) *wall pass*, dan (6) *lari 60 yard dush* atau 55 meter. Analisis data menggunakan uji korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik, dengan $r_{x,y} = -0,425 > r_{(0,05)(132)} = 0,170$ dan nilai signifikansi $p \ 0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas bermain *game mobile online* yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik siswa akan semakin kurang/rendah

Kata kunci: intensitas bermain, *game mobile online*, kemampuan motorik

KATA PENGANTAR


Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Mobile Online* dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Sujarwo, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa di SMP Negeri 4 Ngaglik, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Sahabat terdekat saya Ersya Saefuloh, Anang Bagus Prakosa, Chandra Richo Pratama dan Aditya Wijaya yang selalu menyemangati dan menemani mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman tercinta PJKR A 2016, Terimakasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki dan atas solidaritas yang luar biasa, sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti. Semoga saat-saat indah itu akan selalu menjadi kenangan yang paling indah.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman POR angkatan 2016 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Maret 2020
yang Menyatakan,



Muhammad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i>	9
2. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar	15
3. Karakteristik Peserta Didik SMP	29
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Validitas dan Reliabilitas	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48

2. Hasil Uji Prasyarat	55
3. Hasil Uji Hipotesis	57
B. Pembahasan	58
C. Keterbatasan Penelitian	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi.....	64
C. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Desain Penelitian.....	37
Gambar 2. Diagram Batang Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	49
Gambar 3. Diagram Batang Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.....	51
Gambar 4. Diagram Batang Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	53
Gambar 5. Diagram Batang Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Sampel Penelitian	38
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	40
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	40
Tabel 4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Motorik	41
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Bermain <i>Game Online</i>	43
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 7. Norma Penilaian	45
Tabel 8. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	48
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	49
Tabel 10. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	49
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	50
Tabel 12. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	52
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	52
Tabel 14. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	54
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik	54
Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Linieritas	56

Tabel 18. Koefisien Korelasi Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.....	57
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Validasi	71
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi	72
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	74
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	75
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	76
Lampiran 6. Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	78
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	83
Lampiran 8. Data Penelitian Kemampuan Motorik	84
Lampiran 9. Data Berdasarkan Skor T	89
Lampiran 10. Deskriptif Statistik.....	94
Lampiran 11. Deskriptif Statistik berdasarkan Skor T.....	104
Lampiran 12. Uji Normalitas	110
Lampiran 13. Hasil Uji Linearitas.....	111
Lampiran 14. Uji Korelasi	112
Lampiran 15. Tabel r	113
Lampiran 16. Kalibrasi Meteran	114
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game online*.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Ulfa (2017: 11) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul atau permainan *game online* di *handphone*. Hal inilah yang membuat

game center selalu ramai dikunjungi. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan.

Berdasarkan survei oleh *The Asian Parent Insight* (Khan & Umair, 2018: 47) yang dilakukan di lima negara termasuk Indonesia, melibatkan anak-anak yang menggunakan *gadget*. Dari 98% anak-anak pengguna *gadget* diantaranya 67% menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% *gadget* milik saudara atau keluarga dan 14% milik sendiri. Hasil survei juga mengungkapkan sebagian besar responden memiliki *Gadget* jenis *Handphone* (telepon genggam). *Handphone* selain sebagai alat komunikasi, anak-anak menggunakan untuk mengakses *game* (Fajrin, 2015: 3).

Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan, sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan (Agata, 2015: 15). Namun, anak yang bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif dan psikomotor. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat

mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah (Putra, dkk, 2017: 148). Anak-anak juga memiliki motivasi belajar menurun seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Suziedelyte, 2012: 14), terutama pada kecerdasan logika-matematika (berpikir logis, mengenal angka).

Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar. Berdasarkan uraian tersebut, nampak bahwa salah satu dampak *game online* yaitu menyebabkan remaja malas belajar. Oleh karena itu, *game online* memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada remaja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SMP Negeri 4 Ngaglik, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar siswa sering memainkan *game online* melalui *handphone* minimal 1 jam setiap hari. Jenis permainan game yang sering dimainkan contohnya *PUBG* dan *Mobile Legend*. Siswa lebih menyukai bermain *game online* daripada aktivitas yang lain misalnya olahraga atau mengikuti ekstrakurikuler. Intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* dapat membuat siswa kecanduan, sehingga berdampak pada kemalasan siswa untuk beraktivitas. *Game* yang dilakukan dalam jangka waktu lama (≥ 2 jam) tanpa diimbangi dengan

aktivitas fisik yang baik akan berdampak buruk untuk kesehatan fisik serta psikis anak. Griffiths (2010: 1) menyatakan:

Boys and girls who used screen-entertainment for any duration, and participated in sport, had fewer emotional and behavioural problems, and more prosocial behaviours, than children who used screen-entertainment for ≥ 2 hours per day and did not participate in sport.

Anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan layar hiburan (*playstation, game internet*, dan lain-lain) untuk durasi apa pun, dan berpartisipasi dalam olahraga memiliki lebih sedikit masalah emosional dan perilaku, serta memiliki perilaku yang lebih prososial, daripada anak-anak yang hanya menggunakan layar hiburan ≥ 2 jam di tiap harinya dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Oleh sebab itu untuk menyiasati agar anak tidak hanya menyukai permainan elektronik yang hanya mampu memenuhi aspek psikis anak, perlu dibentuk suatu alternatif agar anak juga memiliki kegemaran serta minat dalam berolahraga. Olahraga tersebut harus memiliki daya tarik untuk selalu dimainkan oleh anak dan mampu membuat anak senang serta termotivasi untuk memainkannya.

Hanya duduk bermain *game* saja seharian juga membuat anak jadi kurang banyak bergerak. Akibatnya, lama kelamaan kemampuan motorik anak akan menurun, sehingga pertumbuhan badannya jadi tidak maksimal dan anak berisiko mengalami obesitas. Saat bermain *game*, anak tanpa sadar duduk membungkuk atau tiduran. Posisi duduk ini bukanlah posisi duduk yang sehat. Bila anak duduk dalam posisi yang salah terlalu lama, maka bisa membuat ototnya terasa kaku dan nyeri sendi.

Kemampuan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit. Ketrampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu kemampuan motorik kasar (*gross motor skill*) dan kemampuan motorik halus (*fine motor skill*). Kemampuan motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi kemampuan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat, sedangkan kemampuan motorik halus (*fine motor skill*), meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang (Desmita, 2014: 97-99).

Melakukan aktivitas fisik di sekolah melalui proses pendidikan jasmani dan untuk menuntaskan tugas gerak yang diberikan diperlukan energi. Apabila hal ini tidak diperhatikan maka dapat menyebabkan anak kekurangan gizi, yang dapat berdampak pada perkembangan dan pertumbuhan. Selain itu, aktivitas gerak seseorang tidak bisa maksimal, sehingga dapat mempengaruhi ketuntasan tugas gerak yang diberikan oleh guru pendidikan olahraga di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 4 Ngaglik, menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran Penjasorkes banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran praktek di lapangan. Pada saat melakukan pemanasan, siswa terlihat kurang aktif dalam bergerak, sehingga akan mempengaruhi aktivitas fisiknya. Berdasarkan pemaparan hasil observasi tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui lebih dalam mengenai “Hubungan Intensitas Bermain *Game Mobile Online* dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa sering memainkan *game online* melalui *handphone* minimal 1 jam setiap hari.
2. Siswa lebih menyukai bermain *game online* daripada aktivitas yang lain misalnya olahraga atau mengikuti ekstrakurikuler.
3. Siswa terlihat kurang aktif dalam bergerak, sehingga akan mempengaruhi aktivitas fisiknya.
4. Data kemampuan motorik peserta didik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik masih rendah.
5. Hubungan intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik belum diketahui.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “Apakah ada hubungan antara intensitas

bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

2. Secara Praktis

- a. Dengan penelitian ini guru diharapkan mampu memahami dan menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan pemahaman mengenai dampak intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik pada peserta didiknya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik pada peserta didik.

- c. Penelitian ini akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan pembaharuan menyikapi masalah mengenai dampak intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Intensitas Bermain *Game Mobile Online*

a. Pengertian Intensitas Bermain *Game Mobile Online*

Menurut Dewandari (2013: 32) menjelaskan bahwa intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Pendapat diperkuat oleh Azwar (2017: 38) mengatakan bahwa intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Young (2009: 356) mengemukakan bahwa pengertian *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (*game online*).

Intensitas yang merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. Salah satu teori mengenai intensitas yaitu “*intensity is the strength of power of a message in a direction*” (Neuman, 2011: 275). Pengertian tersebut dapat pula dimaksud bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu. Berkaitan dengan pengertian *game online*, Young (2009: 357) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah

suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Selanjutnya Rollings & Adams (2006: 111) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa game online bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

Berdasarkan beberapa teori tersebut peneliti menggunakan pengertian intensitas sesuai dengan pendapat Cowie yang menyatakan bahwa intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Jika intensitas diterapkan pada kegiatan bermain *game online* maka peneliti akan mengarah pada situasi seorang individu ketika melakukan kegiatan bermain *game mobile online* secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game mobile online* adalah penggunaan waktu oleh individu baik durasi maupun frekuensi untuk bermain *game online* secara terus menerus.

b. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game mobile online*

Menurut Kartini (2016: 740-741) intensitas bermain *game online* memiliki dua aspek yaitu kuantitas dan aktivitas yang mengarah untuk selalu bermain *game* yaitu *game online*.

1) Kuantitas

Kuantitas adalah seberapa lama seorang bermain *game mobile online*, semakin lama bermain menunjukkan bahwa kuantitas seseorang tersebut sangat besar sekali dalam bermain *game mobile online*.

2) Aktivitas

Aktivitas adalah seberapa sering seseorang bermain *game*. Semakin sering seseorang bermain *game* maka menunjukkan bahwa aktivitas *game* sangat sering terjadi.

Indikator intensitas bermain *game* merupakan salah satu aspek-aspek bermain *game*. *Game* sekarang ini sudah sangat banyak memiliki penggemar dari kalangan pelajar remaja, maupun orang tua. Namun di kalangan remaja yang lebih besar kemungkinan kecanduan *game*. Karena di masa remaja inilah mereka mulai mengekspresikan diri mereka seperti dengan bermain *game*, ketika penat di sekolah mereka bahkan tidak langsung pulang melainkan memilih untuk bermain *game* di warnet. Selain itu ada juga yang langsung pulang ke rumah lalu bermain *game* dengan *handphone* atau komputernya. Dalam bermain *game* menurut (Angela, 2013: 538) ada 2 aspek yaitu frekuensi bermain *game* dan waktu bermain *game*. Frekuensi bermain *game* diartikan sebagai lamanmya bermain dalam setiap harinya. Pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam

saja, namun dapat berjamjam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Dalam sebuah *game* terdapat hal-hal baru yang membuat pemain penasaran dan kecanduan. Sehingga *game* tersebut membutuhkan perhatian dan waktu yang tidak sedikit.

Aspek-aspek yang menyebabkan kecanduan bermain *game* yaitu frekuensi bermain, jenis permainan *game*, kecanduan bermain, dan tujuan bermain *game* (Gaol, 2012: 11). Fitur dalam *game* yang sangat menarik serta *reward* yang di dapatkan dalam *game* tersebut, menjadi menarik untuk dimainkan secara terus menerus. Hal demikian dapat menguras waktu efektif mereka yang seharusnya mereka gunakan untuk hal-hal yang positif serta melaksanakan kewajiban-kewajibannya. Kondisi seperti ini dapat membuat pemain kecanduan pada *game* tersebut.

Jenis permainan *game* dari masa ke masa selalu berkembang dan dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa menikmati permainannya. *Game* tersebut juga dibuat berlevel-level agar bisa membuat pemainnya penasaran untuk bisa mencapai level selanjutnya. Dari faktor inilah pemain *game* akan selalu tertarik dengan munculnya *game-game* terbaru di setiap tahunnya dan ingin segera memainkannya. Kecanduan bermain *game* mengakibatkan pemain *game* rela melakukan apa saja demi memuaskan hasrat bermain tersebut, yaitu dengan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Pemain *game* bermain tidaklah tanpa tujuan. Beberapa pemain mengatakan bahwa yang mereka rasakan antara lain yaitu sepi karena tidak ada hiburan. Selain itu mereka bermain *game* dengan tujuan karena lari dari masalah, perasaan bersalah, tidak berdaya, cemas atau

depresi, dan butuh hiburan yang lebih. Mereka bahkan sembunyi ketika bermain *game* dari keluarga maupun temanya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa indikator-indikator intensitas bermain *game* adalah frekuensi bermain *game*, waktu bermain *game*, jenis permainan *game*, kecanduan bermain *game*, dan tujuan bermain *game*.

c. Faktor-Faktor Penyebab Intensitas Bermain *Game mobile online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game mobile online* menurut Gaol (2012: 47) yaitu:

1) *Gender*

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game mobile online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada *game mobile online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan *game* dan berada di depan layar Hp yang paling lama setiap harinya.

2) Kondisi Psikologis

Banyak pemain yang berpendapat *game mobile online* sangat menyenangkan dan memberikan kebebasan dalam berekspresi sesuai hati mereka. Karena pemain diberikan kebebasan dalam berekspresi sesuai hati mereka membuat pemain tidak dapat mengontrol diri mereka sendiri, sehingga menjadi berlebihan dan juga kecanduan. Tanpa disadari bermain *game mobile online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai atau skor yang tinggi.

Jadi beberapa hal yang menjadikan seseorang kesulitan berhenti bermain *game online* adalah karena *game online* yang telah mendominasi pikiran, sehingga

pemain akan menggunakan banyak waktunya untuk bermain game dan terbiasa mengabaikan pekerjaan atau tanggung jawabnya serta kehidupan sosialnya. Selain itu kebiasaan pemain bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah sehari-hari dan ketidakmampuan individu dalam mengontrol atau mengendalikan dirinya akan membuat seseorang tidak bisa melepaskan diri dari bermain *game online* yang berlebihan.

3) Jenis *Game online*

Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *game* apabila pemain senang bermain *game online* yang memiliki pemain penantang, maka akan sangat membuat pemain yang ditantang merasa tertantang untuk bermain *game* tersebut. Jenis *game online* yaitu *Massively Multiplayer Online First Person Shooter games* (MMOFPS) seperti permainan *Point Blank*. *Massively Multiplayer Online RealTime Strategy games* (MMORTS) seperti permainan *Rise Of Nations*. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG) seperti *Ragnarok Online*. *Cross-platform online play* seperti *Conquer Online*. *Massively Multiplayer Online Browser game* seperti *Shadownland Online*. *Simulation game* seperti *The Sims*. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) seperti *Milmo*.

Menurut Masya & Candra (2016) terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi individu terhadap *game online*. Faktor internal tersebut meliputi:

- 1) Keinginan yang kuat dari dalam diri individu untuk memperoleh nilai yang tinggi ketika bermain *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian

rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi,

- 2) Rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada di rumah atau di sekolah,
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya,
- 4) Kurangnya *self control* yang ada dalam diri individu yang menyebabkan individu kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul akibat bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal meliputi:

- 1) Pengaruh lingkungan, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Kurangnya perhatian keluarga maupun orang tua terhadap anaknya.
- 4) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus dan les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Musfiroh, 2012: 113). Merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan

melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya (Sujiono, 2014: 34). Sujarwo & Pahalawidi (2015: 97) menyatakan pada umumnya perkembangan motorik dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, misalnya merangkak, tengkurap, mengangkat leher dan duduk. Motorik halus adalah bagian dari aktivitas motorik yang melibatkan gerak otot-otot kecil, seperti mengambil benda kecil dengan ibu jari dan telunjuk, menggambar dan menulis.

Sujiono (2014: 38) perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar mulai terbentuk pada saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan yang hampir seperti orang dewasa,. Sumantri (2005: 48) yang menyatakan bahwa pengertian motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gallahue (Samsudin, 2008: 10) menyatakan bahwa motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya gerak, gerak adalah kulminasi suatu tindakan yang didasari sebuah proses motorik. Motorik menyebabkan terjadinya sebuah gerak, karena itu setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak, sehingga penerapan dalam keseharian antara gerak dan motorik sering tidak dibedakan. Gerakan motorik adalah suatu kemampuan yang membutuhkan koordinasi tubuh anak, hal itu memerlukan tenaga dikarenakan dilakukan berhubungan dengan otot-otot besar pada anak. Gerakan motorik kasar melibatkan

seluruh tubuh anak seperti aktivitas otot tangan dan kaki. Gerakan tersebut mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Sujiono, 2014: 41).

Decaprio (2013: 18) berpendapat bahwa perkembangan motorik dibedakan menjadi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh dipengaruhi oleh kematangan diri. Gerakan tubuh tersebut membutuhkan keseimbangan dan kombinasi yang baik antar anggota tubuh, misalnya gerakan berlari, memukul dan menendang. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Saputra & Rudyanto, 2005: 117). Kemampuan ini sangat berguna untuk meningkatkan kualitas hidup anak. Misalnya kemampuan berjalan, berlari, melompat, meloncat dan lain-lain. Kemampuan dalam menggunakan otot-otot besar bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Santrock (2002: 225) pada setiap tahapan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda, pada usia 3 tahun anak akan menyukai gerakan sederhana seperti melompat dan berlarian, pada usia 4 tahun anak akan gerakan yang sama namun berani mengambil resiko dan pada usia 5 tahun keatas anak akan berani mengambil resiko melebihi pada usia 4 tahun seperti anak sudah mampu melakukan gerakan berlari dengan kencang dan menyukai perlombaan dapat disimpulkan bahwa anak sangat menyukai berbagai kegiatan fisik motorik seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan usia mereka.

Menurut Sumantri (2005: 48) perkembangan motorik anak merupakan sebuah perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lain, di mana semua memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Perkembangan motorik sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil menuju ke arah kemampuan yang lebih motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya penyesuaian kemampuan menyertai proses terjadinya penuaan secara bertahap.

Motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran motorik. Pembelajaran motorik adalah proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau menghambat kamahiran maupun keahlian motorik (Decaprio, 2013: 15). Motorik kasar menurut Sumantri (2005: 271) adalah kemampuan yang bercirikan gerak yang melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Gerakan berjalan dan memegang yang telah bisa dilakukan pada akhir bayi semakin dikuasai pada masa anak kecil. Beberapa gerakan dasar (motorik kasar) dan variasinya semakin dikuasai atau mulai bisa dilakukan antara lain: berjalan, berlari, mendaki, melompat, dan berjengket, menconglang, dan lompat tali, menyepak, melempar menangkap dan sebagainya.

Menurut Sumantri (2005: 148) bahwa prinsip-prinsip pengembangan motorik kasar meliputi:

- 1) Pengembangan motorik kasar harus berorientasi pada kebutuhan anak.
- 2) Pengembangan motorik kasar dikemas dalam konsep belajar sambil bermain.
- 3) Kegiatan untuk pengembangan motorik kasar harus kreatif dan inovatif.
- 4) Lingkungan yang kondusif dalam artian aman dan nyaman harus selalu tersedia untuk mendukung pengembangan motorik kasar.
- 5) Kegiatan-kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan motorik kasar disajikan dalam tema-tema tertentu misalnya tema binatang, tumbuhan, pekerjaan, dan lain-lain.
- 6) Kegiatan yang diberikan harus mengembangkan kemampuan hidup.
- 7) Pengembangan motorik halus menggunakan kegiatan terpadu yaitu sekaligus mengembangkan aspek perkembangan lain.

Saputra & Rudyanto (2005: 119), menyatakan motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dahulu dari pada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya menggantung dan meronce (Sujiono, 2014: 54).

Hurlock (2009: 68) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal coard*, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak pada usia 2 tahun dapat berdiri, berjalan, duduk, menendang, naik turun

tangga berlari dan melompat. Kemampuan motorik kasar dibangun dari semua usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa.

Perkembangan adalah suatu proses perubahan pada kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah keadaan yang semakin terorganisasi dan terspesialisasi. Makin terorganisasi artinya komponen-komponen dari organ tubuh tersebut semakin dapat dikendalikan sesuai dengan kemauan, sedangkan terspesialisasi artinya bahwa organ-organ tubuh semakin dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya masing-masing (Sujiono, 2014: 53).

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan motorik pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami peningkatan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Gerakan motorik anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat kesempatan untuk melakukan sesuatu dengan leluasa serta mendapat bimbingan dari orang dewasa atau pendidik formal maupun informal.

b. Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Odok (2013: 295) kemampuan motorik kasar dipengaruhi oleh beberapa unsur-unsur yaitu koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelincahan, dan kecepatan. Lain halnya menurut Bompa (Sukadiyanto & Muluk, 2011: 57) bahwa unsur-unsur dalam melakukan aktivitas gerak selalu mengandung unsur kekuatan, ketahanan, kecepatan, koordinasi, dan fleksibilitas. Penjelasan unsur-unsur dalam melakukan aktivitas gerak yaitu: (a) Ketahanan (*Endurance*), (b) Kekuatan, (c) Kecepatan, (d) Fleksibilitas, dan (e) Koordinasi.

- 1) Ketahanan (*Endurance*). Definisi ketahanan ditinjau dari kerja otot adalah kemampuan kerja otot dalam jangka waktu tertentu sedangkan definisi ketahanan ditinjau dari sistem energi adalah kemampuan kerja organ-organ tubuh dalam jangka waktu tertentu. Definisi ketahanan yang digunakan jika ditinjau dari kerja otot, artinya daya tahan merupakan kemampuan kerja otot dalam jangka waktu yang relatif lama.
- 2) Kekuatan. Definisi kekuatan secara umum adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan, artinya kekuatan merupakan kemampuan otot-otot dalam mengatasi beban selama melakukan aktivitas. Perlu adanya latihan kekuatan dengan tujuan untuk mengurangi terjadinya cedera otot saat melakukan aktivitas.
- 3) Kecepatan. Definisi kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsang, artinya agar seseorang dapat bergerak cepat maka tergantung pada seberapa cepat reaksi saat awal gerak.
- 4) Fleksibilitas. Definisi fleksibilitas adalah luas gerak satu persendian atau beberapa persendian. Ada dua macam fleksibilitas yaitu fleksibilitas statis dan fleksibilitas dinamis. Pada fleksibilitas statis ditentukan oleh ukuran dari luas gerak (*range motion*) satu persendian atau beberapa persendian pada saat posisi badan dalam keadaan diam sedangkan fleksibilitas dinamis ditentukan oleh ukuran dari luas gerak (*range motion*) satu persendian atau beberapa persendian pada saat bergerak dengan kecepatan yang tinggi, artinya ukuran

dari luas gerak (*range motion*) satu persendian dan beberapa persendian dapat diukur baik saat posisi badan dalam keadaan diam atau bergerak.

- 5) Koordinasi. Menurut Sukadiyanto & Muluk, (2011: 149) koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai satu tugas fisik khusus. Lain halnya dengan Schmidt (Sukadiyanto & Muluk, 2011: 149) koordinasi adalah perpaduan gerak dari dua atau lebih persendian yang satu sama lainnya saling berkaitan dalam menghasilkan satu kemampuan gerak. Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka indikator utama koordinasi adalah ketepatan dan gerak, artinya koordinasi adalah kemampuan otot-otot dan persendian dalam menghasilkan gerakan.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa unsur-unsur kemampuan motorik kasar antara lain: (a) Ketahanan (*Endurance*), (b) Kekuatan, (c) Kecepatan, (d) Fleksibilitas, dan (e) Koordinasi. Kemampuan motorik kasar anak yang satu berbeda dengan anak yang lainnya. Bertambahnya usia maka kemampuan motorik kasar anak akan mengalami peningkatan dimulai dengan melakukan gerakan sederhana ke arah gerakan yang lebih terkoordinasi, sehingga kemampuan motorik kasar anak memiliki karakteristik berdasarkan dengan bertambahnya usia.

c. Fungsi Kemampuan Motorik Kasar

Tingkat kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda tentunya memainkan peran yang berbeda pula pada anak dalam menyesuaikan diri di lingkungannya. Fungsi kemampuan motorik sering tergambar dalam kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas motorik. Kualitas motorik kasar terlihat dari

seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan. Menurut Sukamti (2007: 38) fungsi kemampuan motorik kasar yaitu: (a) Kemampuan bantu diri (*self-help*), (b) Kemampuan bantu sosial, (c) Kemampuan bermain, dan (d) Kemampuan sekolah.

Berbeda dengan Sukamti, menurut Saputra & Rudyanto (2005: 115) beberapa fungsi kemampuan motorik kasar yaitu: (a) Kesehatan anak, (b) Memperkuat tubuh anak, (c) Melatih daya pikir anak, (d) Meningkatkan perkembangan emosional, (e) Meningkatkan perkembangan sosial, dan (f) Menumbuhkan perasaan senang.

- 1) Kesehatan anak, artinya anak yang motorik kasarnya berkembang dengan baik, maka anak tersebut tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan. Anak bergerak dengan bebas tentunya akan lebih sehat dibandingkan dengan anak yang hanya berdiam diri. Hal ini dikarenakan anak yang bergerak dengan bebas akan mengeluarkan keringat lebih banyak sehingga racun-racun di dalam tubuh akan keluar.
- 2) Memperkuat tubuh anak, artinya kemampuan motorik kasar anak akan memudahkan anak dalam melakukan gerakan. Anak yang dapat melakukan berbagai macam gerakan tentunya harus dalam kondisi sehat. Namun sehat saja tidak cukup karena anak cenderung banyak beraktivitas sehingga anak harus memiliki tubuh yang kuat. Dalam hal ini kemampuan motorik kasar memiliki peranan untuk memperkuat tubuh anak. Hal ini dikarenakan anak lebih banyak bergerak sehingga tubuh akan lebih terbiasa untuk bergerak.

- 3) Melatih daya pikir anak. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik akan cenderung banyak beraktivitas, artinya anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan mendorong anak untuk melakukan eksplorasi terhadap benda-benda di sekitar sehingga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak misalnya anak yang sedang mencoba memegang bola besar, akomodasi yang akan terjadi ketika anak mengenali bahwa bola tersebut lebih besar daripada mainan yang lainnya maka pada saat itu terjadinya proses adaptasi. Selanjutnya anak tersebut akan memodifikasi tentang cara memegang bola dengan menggunakan tangan yang satunya untuk membantu memegang bola besar tersebut.
- 4) Meningkatkan perkembangan emosional. Anak yang mampu melakukan berbagai macam gerakan akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Hal ini dikarenakan anak dapat menyesuaikan dirinya dalam permainan sehingga anak tidak perlu takut untuk diejek oleh teman-temannya. Selain itu kehadirannya akan diterima oleh teman sebaya, hal inilah yang menjadikan anak akan merasa lebih percaya diri.
- 5) Meningkatkan perkembangan sosial. Seorang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka lingkungan akan menerima kehadirannya, artinya anak yang motorik kasarnya baik maka anak akan merasa lebih percaya diri, sehingga anak akan lebih mudah untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal ini tentunya menjadikan anak tersebut memiliki banyak teman di lingkungannya.

6) Menumbuhkan perasaan senang. Setiap anak tentunya akan merasa senang jika diajak bermain oleh teman-temannya. Anak yang memiliki motorik kasar yang baik akan cenderung lebih dihargai dibandingkan dengan anak yang motorik kasarnya rendah. Hal ini dikarenakan anak yang motorik kasarnya baik tentu akan lebih mudah dalam mempelajari permainan baru sehingga tidak akan menyulitkan teman-temannya. Berbeda dengan anak yang motorik kasarnya rendah cenderung akan menyulitkan temannya dalam permainan, artinya anak yang motorik kasarnya berkembang dengan baik akan sering diajak temannya untuk bermain, sehingga akan timbul perasaan senang dalam dirinya.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar memiliki beberapa fungsi yaitu: (a) Kemampuan bantu diri (*self-help*), (b) Kemampuan sekolah, (c) Kesehatan untuk anak, (d) Memperkuat tubuh anak, (e) Melatih daya pikir anak, (f) Meningkatkan perkembangan emosional, (g) Meningkatkan perkembangan sosial, dan (h) Menumbuhkan perasaan senang. Kemampuan motorik kasar dapat meningkat dengan berbagai faktor. Faktor tersebut memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak untuk melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar antara anak yang satu dengan anak yang lainnya berbeda-beda. Hal ini dikarenakan perkembangan motorik kasar pada

anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar yaitu sebagai berikut: (a) Sistem syaraf, (b) Usia, (c) Kondisi fisik, (d) Lingkungan, (e) Motivasi, dan (f) Jenis kelamin.

1) Sistem syaraf

Menurut Sujiono (2014: 68) menyatakan bahwa sistem syaraf merupakan faktor yang mempengaruhi penggunaan kemampuan gerak anak. Sistem syaraf ini berfungsi untuk mengontrol banyaknya kegiatan sendi gerak tubuh. Pendapat tersebut sejalan dengan Rahyubi (2012: 225) bahwa sistem syaraf sangatlah berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia. Menurut Hurlock (2009: 154) bahwa kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik. Artinya jika saat proses kelahiran seorang ibu mengalami gangguan yang dapat membahayakan nyawa bayi maka akan mempengaruhi sistem syaraf bagian otak, sehingga keadaan tersebut akan berdampak pada perkembangan motorik kasar setelah pasca lahir. Selainnya itu juga dari pendapat tersebut dapat dipahami ternyata sistem syaraf memiliki fungsi untuk mengontrol aktivitas motorik pada tubuh, sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

2) Usia

Menurut Sumantri (2005: 112) menyatakan bahwa usia berpengaruh terhadap kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu. Bertambahnya usia akan mempengaruhi kemampuan anak dalam beraktivitas. Pendapat tersebut sejalan dengan Rahyubi (2012: 226) bahwa usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Menurut Lutan (2002: 347)

bahwa usia seseorang mempengaruhi kemampuan motorik. Hal ini dikarenakan usia mempengaruhi kesiapan seseorang untuk menerima kegiatan belajar dalam suatu kemampuan motorik. Jika dicermati ketiga pendapat tersebut memiliki sudut pandang yang sama sehingga dapat dipahami bahwa usia sangat berpengaruh terhadap kesiapan dalam beraktivitas motorik seseorang.

3) Kondisi fisik

Menurut Hurlock (2009: 154) menyatakan bahwa cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik kasar. Artinya keadaan fisik seseorang yang tidak normal akan mempengaruhi perkembangan motorik kasar misalnya anak yang hanya mempunyai satu kaki cenderung tidak banyak bergerak. Pendapat tersebut sejalan dengan Rahyubi (2012: 225) bahwa perkembangan motorik kasar sangat erat kaitannya dengan kondisi fisik seseorang. Menurut Papalia., dkk, (2014: 143) bahwa perkembangan motorik terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan namun berhubungan dengan kondisi fisik. Artinya seseorang yang kondisi fisiknya normal maka perkembangan motorik kasarnya lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki kekurangan fisik. Jika dicermati kedua pendapat tersebut memiliki sudut pandang yang sama, sehingga dapat dipahami bahwa kondisi fisik akan mempengaruhi perkembangan motorik kasar seseorang.

4) Lingkungan

Menurut Sujiono (2014: 68) bahwa lingkungan juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar. Hal ini dikarenakan adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya sarana dan prasarana yang menarik maka anak akan

bergerak menuju ke arah benda tersebut. Demikian juga dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menarik, maka anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran motorik di kelas ataupun di luar kelas. Pendapat tersebut sejalan dengan Rahyubi (2012: 226) perkembangan motorik seorang individu berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Menurut Papalia., dkk, (2014: 143) bahwa kemampuan motorik berhubungan dengan kondisi lingkungan. Dari ketiga pendapat tersebut dapat dipahami bahwa lingkungan memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar seseorang. Hal ini dikarenakan lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Dalam hal ini lingkungan dapat berupa sarana dan prasarana serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran motorik kasar, sehingga lingkungan yang tepat dapat membantu perkembangan motorik kasar anak.

5) Motivasi

Menurut Lutan, (2002: 360) motivasi merupakan salah satu yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk mengatasi tantangan pada kegiatan sehingga akan membangkitkan keinginan berprestasi. Pendapat ini sejalan dengan Rahyubi (2012: 226) bahwa seseorang yang mempunyai motivasi yang kuat untuk menguasai kemampuan motorik tertentu biasanya telah punya modal besar untuk meraih prestasi. Artinya seseorang yang mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik maka kemungkinan besar anak akan termotivasi untuk menguasai kemampuan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi. Jika dicermati kedua pendapat tersebut memiliki sudut pandang yang sama, sehingga

dapat dipahami bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar seseorang. Hal ini dikarenakan dengan adanya motivasi yang ada dalam diri anak maka akan mendorong anak untuk mempelajari kemampuan motorik yang lainnya, sehingga kemampuan motorik kasar anak lebih bervariasi.

6) Jenis kelamin

Menurut Lutan, (2002: 349) menyatakan terjadi perbedaan dalam penampilan motorik anak laki-laki dan perempuan. Dilihat anak lelaki lebih kuat dalam melakukan gerakan dibandingkan dengan anak perempuan. Pendapat tersebut didukung oleh Rahyubi (2012: 226) bahwa dalam kemampuan motorik, jenis kelamin cukup berpengaruh. Kedua pendapat tersebut memiliki sudut pandang yang sama sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin berpengaruh terhadap kemampuan dalam bergerak.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menggunakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak meliputi sistem syaraf, usia, kondisi fisik, lingkungan, motivasi, dan jenis kelamin.

3. Karakteristik Peserta Didik SMP

Anak SMP rata-rata berusia antara 12-15 tahun, dalam usia ini anak akan memasuki masa remaja. Untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi seorang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19

tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2014: 190) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Dengan demikian usia remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia 12-15 tahun.

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2002: 47). Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa (Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum; 2009). Lebih lanjut dikemukakan Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum (2009: 11) menyatakan ”Masa remaja yakni antara usia 10-19 Tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut Masa Pubertas”.

Menurut Ali & Asrori (2004: 9) “Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun

bagi pria”. Hal ini berarti remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju ke usia dewasa, perkembangan masa remaja itu sendiri berbeda antara laki-laki dan perempuan, dikarenakan perempuan mengalami perkembangan biologis (bentuk fisik/tubuh) dan psikologis (pemikiran/kematangan emosi) cenderung lebih cepat dari laki-laki.

Desmita (2014: 36) mengungkapkan beberapa karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) antara lain: (1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan; (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder; (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua; (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa; (5) mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan; (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil; (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Remaja merupakan fase antara fase anak-anak dengan fase dewasa, dengan demikian perkembangan-perkembangan terjadi pada fase ini. Seperti yang diungkapkan oleh Desmita (2014: 190-192) secara garis besar perubahan/perkembangan yang dialami oleh remaja meliputi perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Yusuf (2012: 193-209) menyatakan bahwa perkembangan yang dialami remaja antara lain perkembangan

fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan kepribadian, dan perkembangan kesadaran beragama. Jahja (2011: 231-234) menambahkan aspek perkembangan yang terjadi pada remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan kepribadian, dan sosial.

Siswa SMP biasanya berumur 13-15 tahun. Menurut Sukintaka (2004: 45), anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu diantaranya:

- a. Jasmani
 - 1) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
 - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
 - 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
 - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi.
 - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
 - 6) Kesiapan dan kematangan untuk kemampuan bermain menjadi baik
- b. Psikis atau mental
 - 1) Banyak mengeluarkan energi dan fantasinya.
 - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
- c. Sosial
 - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
 - 2) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Siswa SMP sebagai peserta didik dinyatakan sebagai individu yang berada pada tahap yang tidak jelas dalam proses perkembangannya. Ternyata dari hasil ketidakjelasan tersebut diakibatkan karena sedang ada pada periode transisi yakni dari periode anak-anak menuju remaja. SMP Negeri 4 Ngaglik. Daerah ini termasuk dalam perkotaan, sehingga anak cenderung lebih banyak bermain game setelah pulang sekolah, atau bermain bersama teman-temannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam taraf masa perkembangan atau berada pada masa remaja usia 12-15 tahun. Masa remaja ini merupakan perubahan menuju masa dewasa

yang pada usia ini terjadi perubahan yang menonjol pada diri anak baik perubahan fisik maupun pola berpikir.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2017) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku *Prokrastinasi* Akademik Pada Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bk Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *prokrastinasi* akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Saran yang diajukan yaitu mahasiswa diharapkan dapat

mengurangi intensitas bermain *game online* agar tidak berperilaku prokrastinasi akademik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2015) yang berjudul “Tingkat Kemampuan Motorik Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek Bantul Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek, dengan jumlah keseluruhan adalah 78 anak yang terdiri dari 50 laki-laki dan 28 perempuan. Teknik pengambilan data menggunakan tes untuk mengukur kemampuan motorik, yang terdiri dari 6 item tes, yaitu *standing board jump*, *softball throw*, *zig-zag run*, *wall pass*, *medicine ball-put*, dan lari 60 yard. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diperoleh kemampuan motorik siswa peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek Bantul yaitu 4 peserta didik (5.13%) mempunyai kemampuan motorik kurang sekali, 18 peserta didik (23.08%) mempunyai kemampuan motorik kurang, 35 peserta didik (44.87%) mempunyai kemampuan motorik sedang, 17 peserta didik (21.79%) mempunyai kemampuan motorik baik dan 4 peserta didik (5.13%) mempunyai kemampuan motorik baik sekali.

C. Kerangka Berpikir

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya

perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game oline*.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan dan malas untuk beraktivitas. Anak yang bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif dan psikomotor. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SMP Negeri 4 Ngaglik, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar siswa sering memainkan *game online* melalui *handphone* minimal 1 jam setiap hari. Siswa lebih menyukai bermain *game online* daripada aktivitas yang lain misalnya olahraga atau mengikuti ekstrakurikuler. Intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* dapat membuat siswa kecanduan, sehingga berdampak pada kemalasan siswa untuk beraktivitas.

Kemampuan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan

rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit. Ketrampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu kemampuan motorik kasar (*gross motor skill*) dan kemampuan motorik halus (*fine motor skill*).

D. Hipotesis Penelitian

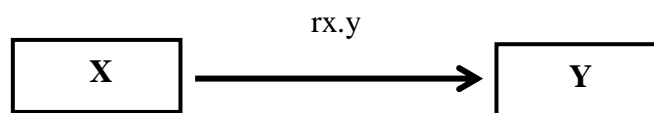
Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian ini yaitu “Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Penelitian korelasional yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kedua atau beberapa variabel (Arikunto 2010: 247). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik dan pengumpulan data menggunakan angket dan tes kemampuan motorik. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari kekurangan-kekurangan secara faktual (Arikunto, 2010: 56). Untuk lebih mudah memahami, maka desain penelitian dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- | | |
|------|---|
| X | intensitas bermain <i>game mobile online</i> |
| Y | kemampuan motorik |
| rx.y | hubungan antara intensitas bermain <i>game mobile online</i> dengan kemampuan motorik |

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 4 Ngaglik yang beralamat di Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2020.

C. Populasi dan Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 173) menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik yang berjumlah 132 siswa. Sugiyono (2013: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*. Rincian sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	VII A	19	15	34
2	VII B	19	12	31
3	VII C	18	16	34
4	VII D	16	17	33
Jumlah		72	60	132

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto (2010: 118) menyatakan “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game mobile online* (variabel bebas) dan kemampuan motorik siswa kelas VII (variabel terikat). Definisi operasional variabel yaitu:

1. Intensitas bermain *game mobile online* yaitu penggunaan waktu oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik baik durasi maupun frekuensi untuk bermain *game online* secara terus menerus yang diukur menggunakan angket dan terbagi atas 5 faktor, yaitu faktor frekuensi bermain *game*, waktu bermain *game*, jenis permainan *game*, kecanduan bermain *game*, dan tujuan bermain

game. Angket tersebut tersedia 4 alternatif jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah.

2. Kemampuan motorik yaitu kemampuan motorik pada peserta didik kelas VII yaitu data kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tes Barrow *motor ability test* dari Nurhasan (2007: 135) yang terdiri atas *power* otot tungkai diperoleh melalui *power* otot tungkai diperoleh melalui lompat jauh tanpa awalan dengan satuan meter (m), *power* lengan yang diperoleh dari melempar bola dengan satuan meter (m), kelincahan diperoleh melalui lari *zig-zag* dengan satuan detik (s), koordinasi mata dan tangan dengan lempar tangkap bola pada dinding, *power* otot lengan diperoleh dari mendorong bola ke depan secepat dan sekuat mungkin selama 15 detik, dan kecepatan diperoleh melalui jarak pendek 55 meter dengan satuan detik (s).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 192), menyatakan bahwa “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Intensitas Bermain *Game Online*

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain *game online* berupa angket tertutup. Arikunto (2010: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau

tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP).

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	SL	SR	KD	TP
Positif	1	2	3	4
Negatif	4	3	2	1

Penyusunan instrumen, Hadi (1991: 9), menyatakan bahwa digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menetapkan indikator-indikator pada masing-masing variabel dalam bentuk kisi-kisi dalam menyusun instrumen.
- Dari kisi-kisi kemudian dijabarkan sebagai butir-butir pertanyaan yang merupakan instrumen penelitian.
- Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli.
- Mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari ahli.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel	Indikator	Butir	
		Positif	Negatif
Intensitas bermain <i>game online</i>	Frekuensi bermain <i>game</i>		1, 2, 3, 4
	Waktu bermain <i>game</i>	6	5, 7, 8, 9
	Jenis permainan <i>game</i>		10, 11, 12, 13
	Kecanduan bermain <i>game</i>		14, 15, 16, 17
	Tujuan bermain <i>game</i>	19	20, 18
Jumlah		20	

b. Kemampuan Motorik

Instrumen dalam penelitian ini mengacu pada pada modul tes dan pengukuran keolahragaan (Nurhasan, 2007: 135). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Barrow *motor ability test* yang meliputi:

- a. *Standing board jump* (lompat jauh tanpa awalan/power tungkai),
- b. *Softball throw* (lempar bola *softball*/kekuatan otot lengan)
- c. *Zig-zag run* (lari zig-zag/kelincahan)
- d. *Wall pass* (lempar tangkap bola ke dinding/koordinasi)
- e. *Medicine ball-put* (lempar bola *medicine*/power lengan)
- f. Lari 60 yard dash (lari 55 meter/kecepatan).

Validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Motorik

No	Komponen Tes	Validitas	Reliabilitas
1	<i>Standing broad jump</i>	0,720	0,946
2	<i>Soft ball throw</i>	0,999	0,997
3	<i>Zig-zag run</i>	0,977	0,938
4	<i>Wall pass</i>	0,938	0,837
5	<i>Medicine ball put</i>	0,989	0,979
6	Lari 60 yard	0,977	0,993

2. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Melakukan persiapan tes atau persiapan pengumpulan data. Persiapan pengumpulan data adalah memberikan pengertian kepada peserta didik tentang tes yang akan dilakukan. Tujuan persiapan pengumpulan data adalah untuk melakukan pengumpulan data disesuaikan dengan masalah yang ada. Dalam penelitian ini persiapan yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat-

alat dan menyiapkan bahan-bahan untuk tes. Di antaranya adalah *stopwatch*, alat tulis, dan lain-lain.

- b. Pelaksanaan tes. Dalam tahap pelaksanaan tes, terlebih dahulu peserta didik dikumpulkan/dibariskan untuk berdoa, dilanjutkan dengan pemberian penjelasan petunjuk pelaksanaan tes, kemudian dilakukan pemanasan. Peserta didik diinstruksikan untuk melakukan tes secara bergantian. Data yang diperoleh kemudian dicatat.
- c. Pencatatan data tes. Pada tahap ini merupakan proses terakhir dari pengumpulan data, di mana data dalam pengukuran dicatat secara sistematis. Penelitian ini dibantu oleh 2 orang testor.

F. Validitas dan Reliabilitas

Instrumen angket intensitas bermain *game mobile online* dalam penelitian ini tidak menggunakan uji coba. Hal tersebut dikarenakan penelitian sudah melakukan proses validasi ahli yaitu dengan Bapak Dr. Yudanto, M.Pd. Peneliti hanya menggunakan teknik *one shoot*. Seperti yang diungkapkan Ghazali (2012: 48), bahwa “*One shoot* atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.” Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen angket intensitas bermain *game mobile online* sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pendapat Arikunto (2010: 96) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus

korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 46). Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Bermain *Game Online*

Butir	r_{hitung}	r_{tabel} (df 132;5%)	Keterangan
01	0,337	0,170	Valid
02	0,254	0,170	Valid
03	0,356	0,170	Valid
04	0,303	0,170	Valid
05	0,630	0,170	Valid
06	0,697	0,170	Valid
07	0,344	0,170	Valid
08	0,205	0,170	Valid
09	0,237	0,170	Valid
10	0,734	0,170	Valid
11	0,642	0,170	Valid
12	0,725	0,170	Valid
13	0,758	0,170	Valid
14	0,562	0,170	Valid
15	0,388	0,170	Valid
16	0,711	0,170	Valid
17	0,736	0,170	Valid
18	0,734	0,170	Valid
19	0,608	0,170	Valid
20	0,389	0,170	Valid

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa dari 20 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (df 132) sehingga 20 butir valid layak digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 41). Analisis keterandalan

butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,883	20

G. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan satu langkah penting dalam penelitian. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik yang menurut Hadi (1991: 221), bahwa analisis statistik adalah cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk menyimpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis data penelitian yang berwujud angka-angka.

1. Statistik Deskriptif

Hasil kasar ini perlu diubah agar memiliki ukuran yang sama. Satuan ukuran pengganti ini adalah Skor T. Selanjutnya Skor T dari setiap jenis tes kemampuan dijumlahkan dan dibagi jumlah jenis item tes, sehingga didapatkan rerata Skor T. Hasil rerata Skor T selanjutnya akan dikonvensikan. Sudijono (2015: 176) menyatakan bahwa rumus *T-Score* sebagai berikut:

$$10 \left(\frac{X - M}{SD} \right) + 50$$

data *Standing board jump* (lompat jauh tanpa awalan/power tungkai), *Softball throw* (lempar bola softball/kekuatan otot lengan), *Wall pass* (lempar tangkap bola ke dinding/koordinasi), *Medicine ball-put* (lempar bola *medicine*/power lengan)

$$10 \left(\frac{M - X}{SD} \right) + 50$$

data lari 60 yard dash dan *zig-zag run*

Keterangan:

T = Nilai Skor-T

M = Nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

Kemudian nilai Skor T dari ke empat item dijumlahkan, sehingga didapat total Skor T. Hasil total Skor T menjadi dasar untuk menentukan klasifikasi kemampuan motorik peserta didik. Pengkategorian menggunakan *mean* dan *standar deviasi*. Azwar (2017: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

Langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Arikunto (2010: 245-246) menyatakan bahwa rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = frekuensi

N = jumlah responden
(Sumber: Arikunto, 2010: 245-246)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi datanya menyimpang atau tidak dari distribusi normal. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*, dengan bantuan program SPSS.

Menurut metode *Kolmogorov Smirnov*, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal
- 2) Jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal (Ghozali, 2011: 42).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini mempunyai hubungan yang linear jika kenaikan skor variabel independen diikuti kenaikan skor variabel dependen (Ghozali, 2011: 47). Uji linearitas dengan menggunakan uji Anova (uji F). Perhitungan ini akan dibantu dengan SPSS versi 16. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

- 1) Jika nilai probabilitas $\geq 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linear.
- 2) Jika nilai probabilitas $\leq 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah tidak linear.

3. Uji Hipotesis

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan rumus *person product moment*.

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan =

X	= Variabel Prediktor
Y	= Variabel Kriteriaum
N	= Jumlah pasangan skor
$\sum xy$	= Jumlah skor kali x dan y
$\sum x$	= Jumlah skor x
$\sum y$	= Jumlah skor y
$\sum x^2$	= Jumlah kuadrat skor x
$\sum y^2$	= Jumlah kuadrat skor y
$(\sum x)^2$	= Kuadrat jumlah skor x
$(\sum y)^2$	= Kuadrat jumlah skor y

(Sumber: Hadi, 1991: 26)

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan nilai sgnifikansi $< 0,05$, maka ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.
- b. Jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dan nilai sgnifikansi $> 0,05$, maka tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini, terdiri atas intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik. Hasilnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Intensitas Bermain *Game Mobile Online*

1) Siswa Putra

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang intensitas bermain *game mobile online* siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik didapat skor terendah (*minimum*) 41,00, skor tertinggi (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 58,68, nilai tengah (*median*) 59,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 60,00, standar deviasi (SD) 7,70. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain *Game Mobile Online* Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

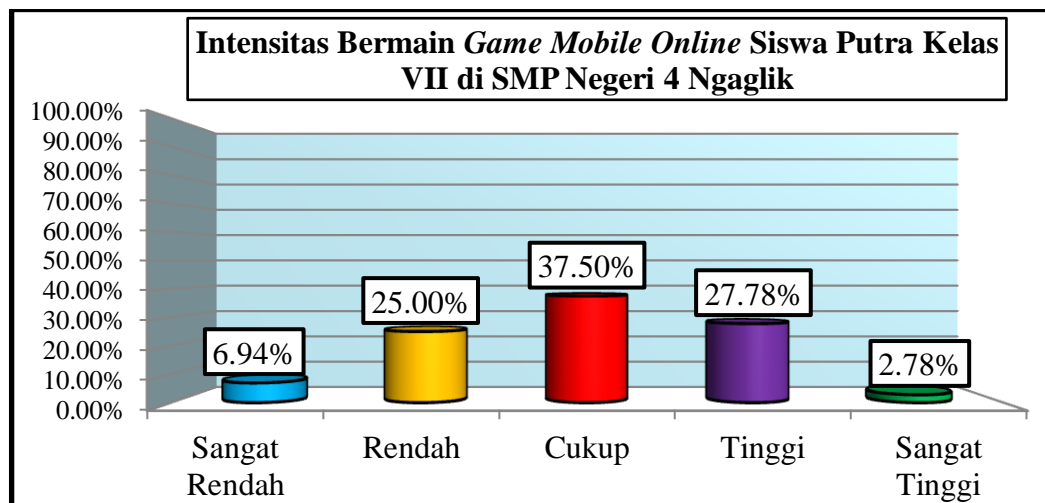
Statistik	
<i>N</i>	72
<i>Mean</i>	58.68
<i>Median</i>	59.00
<i>Mode</i>	60.00
<i>Std, Deviation</i>	7.70
<i>Minimum</i>	41.00
<i>Maximum</i>	75.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, intensitas bermain *game mobile online* siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Mobile Online* Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$70,23 < X$	Sangat Tinggi	2	2.78%
2	$62,53 < X \leq 70,23$	Tinggi	20	27.78%
3	$54,83 < X \leq 62,53$	Cukup	27	37.50%
4	$47,13 < X \leq 54,83$	Rendah	18	25.00%
5	$X \leq 47,13$	Sangat Rendah	5	6.94%
Jumlah			72	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 tersebut di atas, intensitas bermain *game mobile online* siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Intensitas Bermain *Game Mobile Online* Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa intensitas bermain *game mobile online* siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,94% (5 siswa), “rendah” sebesar 25,00% (18 siswa), “cukup” sebesar 37,50% (27 siswa), “tinggi” sebesar 27,78% (20 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 2,78% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata 58,68 intensitas bermain *game mobile online* siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik masuk dalam kategori “**cukup**”.

2) Siswa Putri

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang intensitas bermain *game mobile online* siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik didapat skor terendah (*minimum*) 35,00, skor tertinggi (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 56,93, nilai tengah (*median*) 58,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 51,00, *standar deviasi* (SD) 8,82. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

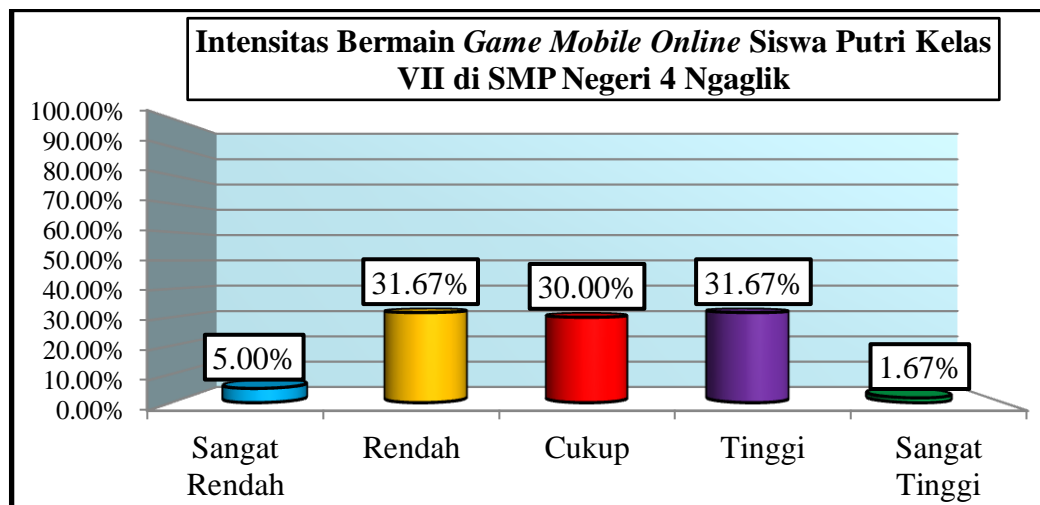
Statistik	
<i>N</i>	60
<i>Mean</i>	56.93
<i>Median</i>	58.00
<i>Mode</i>	51.00
<i>Std, Deviation</i>	8.82
<i>Minimum</i>	35.00
<i>Maximum</i>	75.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, intensitas bermain *game mobile online* siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$70,16 < X$	Sangat Tinggi	1	1.67%
2	$61,34 < X \leq 70,16$	Tinggi	19	31.67%
3	$52,52 < X \leq 61,34$	Cukup	18	30.00%
4	$43,70 < X \leq 52,52$	Rendah	19	31.67%
5	$X \leq 43,70$	Sangat Rendah	3	5.00%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 11 tersebut di atas, intensitas bermain *game mobile online* siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Intensitas Bermain *Game Mobile Online* Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa intensitas bermain *game mobile online* siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,00% (3 siswa), “rendah” sebesar 31,67% (19 siswa), “cukup” sebesar 30,00% (18 siswa), “tinggi” sebesar 31,67% (19 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 1,67% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata 56,93, intensitas bermain *game mobile online* siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik masuk dalam kategori “**cukup**”.

b. Kemampuan Motorik

1) Siswa Putra

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang kemampuan motorik siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik didapat skor terendah (*minimum*) 233,91, skor tertinggi (*maksimum*) 363,32, rerata (*mean*) 300,13, nilai tengah (*median*) 307,49, nilai yang sering muncul (*mode*) 352,90, standar deviasi (SD) 31,47. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

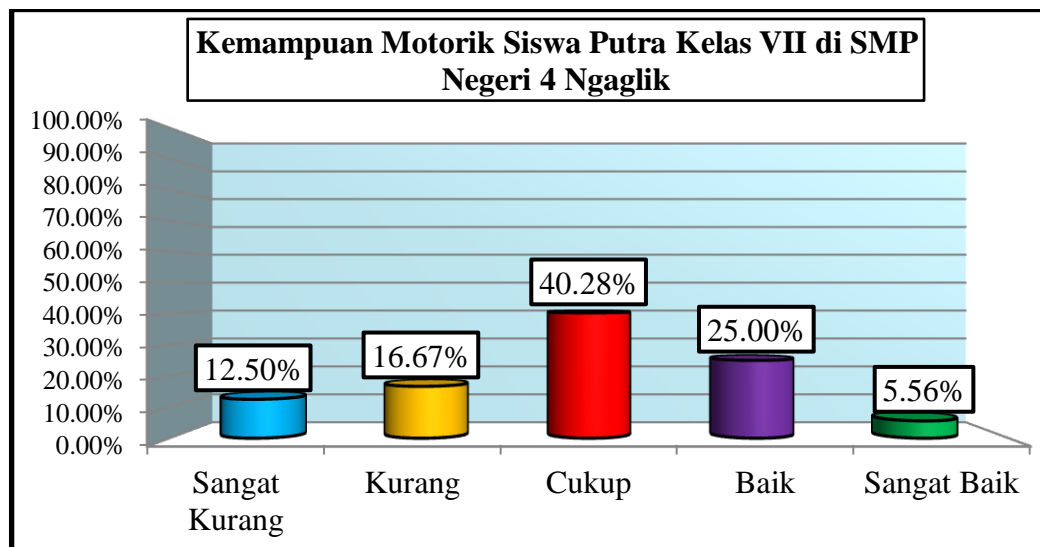
Statistik	
<i>N</i>	72
<i>Mean</i>	300.13
<i>Median</i>	307.49
<i>Mode</i>	352.90
<i>Std. Deviation</i>	31.47
<i>Minimum</i>	233.91
<i>Maximum</i>	363.32

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kemampuan motorik siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$347,34 < X$	Sangat Baik	4	5.56%
2	$315,87 < X \leq 347,34$	Baik	18	25.00%
3	$284,40 < X \leq 315,87$	Cukup	29	40.28%
4	$252,93 < X \leq 284,40$	Kurang	12	16.67%
5	$X \leq 252,93$	Sangat Kurang	9	12.50%
Jumlah			72	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 13 tersebut di atas, kemampuan motorik siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 12,50% (9 siswa), “kurang” sebesar 16,67% (12 siswa), “cukup” sebesar 40,28% (29 siswa), “baik” sebesar 25,00% (18 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,56% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 300,13, kemampuan motorik siswa putra kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dalam kategori “**cukup**”.

2) Siswa Putri

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang kemampuan motorik siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik didapat skor terendah (*minimum*) 223,00, skor tertinggi (*maksimum*) 381,56, rerata (*mean*) 293,78, nilai tengah (*median*) 288,76, nilai yang sering muncul (*mode*) 223,00, *standar deviasi* (SD) 35,84. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

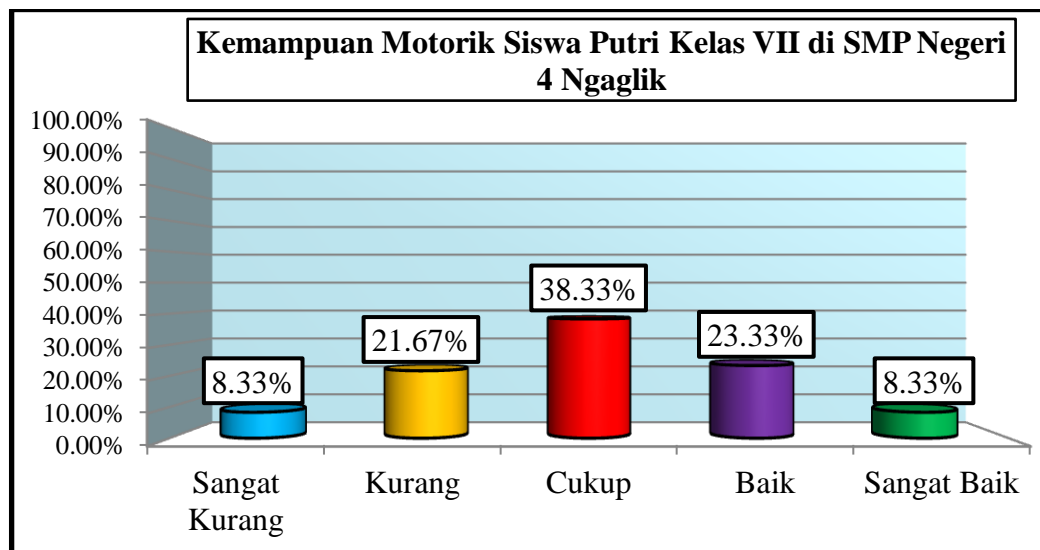
Statistik	
<i>N</i>	60
<i>Mean</i>	293.78
<i>Median</i>	288.76
<i>Mode</i>	223.00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	35.84
<i>Minimum</i>	223.00
<i>Maximum</i>	381.56

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kemampuan motorik siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$347,54 < X$	Sangat Baik	5	8.33%
2	$311,70 < X \leq 347,54$	Baik	14	23.33%
3	$275,86 < X \leq 311,70$	Cukup	23	38.33%
4	$240,02 < X \leq 275,86$	Kurang	13	21.67%
5	$X \leq 240,02$	Sangat Kurang	5	8.33%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 15 tersebut di atas, kemampuan motorik siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,33% (5 siswa), “kurang” sebesar 21,67% (13 siswa), “cukup” sebesar 38,33% (23 siswa), “baik” sebesar 23,33% (14 siswa), dan “sangat baik” sebesar 8,33% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 293,78, kemampuan motorik siswa putri kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik dalam kategori “**cukup**”.

2. Hasil Uji Prasyarat

Analisis data untuk menguji hipotesis memerlukan beberapa uji persyaratan yang harus dipenuhi agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Uji persyaratan analisis meliputi:

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari tiap-tiap variabel yang dianalisis sebenarnya mengikuti pola

sebaran normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah $p > 0,05$ sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ sebaran dikatakan tidak normal. Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 16 berikut ini.

Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>p</i>	Sig.	Keterangan
Intensitas bermain <i>game online</i>	0,471	0,05	Normal
Kemampuan motorik	0,293		Normal

Dari tabel 16 di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p*) variabel intensitas bermain *game online* $p = 0,471 > 0,05$ dan kemampuan motorik $p = 0,293 > 0,05$, jadi, data berdistribusi normal. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 100.

b. Uji Linearitas

Pengujian linieritas hubungan dilakukan melalui uji F. Hubungan antara variabel X dengan Y dinyatakan linier apabila nilai sig $> 0,05$ dengan. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam tabel 17 berikut ini:

Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Linieritas

Hubungan	<i>p</i>	Sig.	Keterangan
Intensitas bermain <i>game mobile online</i> dengan kemampuan motorik	0,221	0,05	Linier

Dari tabel 17 di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi (*p*) $0,221 > 0,05$. Jadi, hubungan variabel bebas dengan variabel terikatnya dinyatakan linear. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 101.

3. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi dapat dilihat pada tabel 18 berikut ini. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 98.

Tabel 18. Koefisien Korelasi Intensitas Bermain *Game Mobile Online* dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik

Korelasi	r hitung	r tabel (df 132;0,05)	Sig.	Keterangan
X.Y	(-) 0,425	0,170	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik sebesar -0,425 bernilai negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain *game mobile online*, maka semakin rendah kemampuan motoriknya. Uji keberartian koefisien korelasi tersebut dilakukan dengan cara mengonsultasi harga r_{hitung} dengan r_{tabel} , pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 24$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,388. Koefisien korelasi antara $r_{x,y} = -0,425 > r_{(0.05)(132)} = 0,170$ dan nilai signifikansi $p\ 0,000 < 0,05$, **berarti korelasi tersebut signifikan**. H_a yang berbunyi “Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik” **diterima**.

Besarnya pengaruh (sumbangan efektif) intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik diketahui dengan cara nilai R (Koefisien Determinasi) = $r^2 \times 100\%$. Nilai r^2 sebesar $0,180 \times 100\%$, sehingga besarnya sumbangan sebesar 18,0%, sedangkan sisanya sebesar 82,00% dipengaruhi oleh

faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, yaitu aktivitas fisik, pola makan, faktor lingkungan, dan lain-lain.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik, yaitu dibuktikan dengan nilai signifikansi $p\ 0,00 < 0,05$, dan besarnya sumbangan intensitas bermain *game mobile online* terhadap kemampuan motorik sebesar 18,00%. Hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas bermain *game mobile online* yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik siswa akan semakin kurang/rendah. Sesuai dengan pendapat Kurniawan (2017: 99) bahwa tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game* yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit.

Menurut Sujiono (2014: 68) bahwa lingkungan juga mempengaruhi perkembangan motorik kasar. Hal ini dikarenakan adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya sarana dan prasarana yang menarik maka anak akan bergerak menuju ke arah benda tersebut. Demikian juga dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menarik, maka anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran motorik di kelas ataupun di luar kelas. Pendapat tersebut sejalan

dengan Rahyubi (2012: 226) perkembangan motorik seorang individu berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif.

Kemampuan motorik juga dipengaruhi oleh faktor mekanik dan fisik. Faktor mekanik terdiri dari beberapa unsur, diantaranya: (1) faktor keseimbangan yang terdiri dari: pusat gaya, garis gaya dan dasar penyokong badan; (2) faktor pemberi daya, yang terdiri dari: gerak yang lamban, percepatan, aktivitas / reaksi; (3) faktor penerima daya yang terdiri dari: daerah permukaan dan jarak; (4) kemampuan lokomotor, terdiri dari: fase refleks, fase belum sempurna, fase dasar, fase spesialisasi; (5) kemampuan manipulatif; (6) kemampuan yang stabil. Sedangkan faktor fisik terdiri dari unsur-unsur diantaranya: (1) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari: kekuatan, daya tahan aerobik, daya tahan, kelentukan, komposisi tubuh; (2) faktor kesegaran gerak (*motor fitness*) terdiri dari: kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan daya ledak (*power*) (Mutohir, dalam Yudanto, 2005: 35). Pendapat lain diungkapkan Sukintaka (Primasoni & Yudanto, 2011: 41) menyatakan bahwa berkembangnya kemampuan motorik sangat ditentukan oleh pertumbuhan dan perkembangan. Kedua faktor ini harus didukung oleh latihan yang sesuai dengan tingkat kematangan anak, dan gizi yang baik.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nuhan (2016) menyatakan bahwa siswa yang kecanduan bermain *game* mengalami berbagai masalah terutama pada perilaku akademis. Perilaku akademis seperti tidak mengerjakan tugas, malas mengikuti kegiatan belajar dan tidak adanya konsentrasi pada diri siswa (5). Bermain *game* ≤ 3 jam dan > 3 jam per hari dapat mempengaruhi otak

sehingga berdampak pada kerja dan fungsi otak itu sendiri yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan. Penelitian Palaus et al (2017) menyatakan bermain *video game* dapat mengubah cara kerja otak dan strukturnya. Otak yang bermain *game* dapat mempertahankan perhatian atau konsentrasi serta meningkatkan kemampuan kognitif atau kecerdasan. Namun jika bermain *game* dengan berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap otak.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu anak menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong anak untuk bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar dan beraktivitas. Salah satu dampak *game online* yaitu menyebabkan remaja malas belajar. Oleh karena itu, *game online* memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan (Kurniawan, 2017: 98).

Anak yang bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah (Putra, dkk, 2017: 147). Anak-anak juga memiliki motivasi belajar

menurun seperti malas belajar, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Suziedelyte, 2012: 23), terutama pada kecerdasan logika-matematika (berpikir logis, mengenal angka). Bermain *game* dengan waktu yang berlebihan dapat membuat banyak dampak negatif bagi seorang *player* tersebut. Waktu yang digunakan secara sia-sia karena hanya asik bermain *game* membuat hidup berantakan dengan tidak tertatanya manajemen waktu serta aktivitas siswa. Akibat yang sering terjadi adalah tertundanya aktivitas bermanfaat lain dikarenakan asik bermain *game*.

Gabbard (dalam Yudanto, 2011: 109) menyatakan bahwa dalam memilih sebuah permainan, perlu memperhatikan poin-poin yang harus diterapkan. Poin-poin tersebut diantaranya: 1) permainan harus bersifat menyenangkan, 2) permainan harus menyediakan aktivitas untuk semua anak secara maksimal, 3) meningkatkan pengembangan keterampilan gerak yang dibutuhkan, dan atau mengembangkan serta memelihara kebugaran, dan 4) mencakup keseluruhan peserta dan bukan pengurangan peserta permainan. Gabbard (dalam Yudanto, 2011: 109) menyatakan bahwa diperlukan beberapa tambahan sebagai petunjuk dan pertimbangan dalam memilih permainan, yang diantaranya: 1) penggunaan kemajuan permainan, dari bentuk permainan yang kecil kemudian ke sebuah tim permainan, 2) ketika melakukan pemilihan permainan, diperlukan peningkatan / kemajuan jumlah dan kompleksitas peraturan serta strategi, 3) menggunakan situasi permainan untuk evaluasi dan meningkatkan perilaku afektif dan juga kecakapan keterampilan gerak, 4) keamanan harus sebagai dasar yang harus dipertimbangkan, 5) tempatkan anak ke dalam sebuah formasi dan buatlah

petunjuk bila dimungkinkan, 6) meskipun partisipasi sangat ditekankan, jika partisipasi anak perlu dikurangi, disarankan hanya satu atau dua putaran, dan 7) hindari penekanan yang berlebihan dalam sebuah kompetisi.

Lutan (dalam Yudanto, 2005: 35) menyatakan bahwa kemampuan motorik dikatakan sebagai kualitas kemampuan seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak, kemampuan motorik juga merupakan kualitas umum yang dapat ditingkatkan melalui latihan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kemampuan motorik yang berarti kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik yang bukan gerak olahraga maupun dalam olahraga atau kematangan keterampilan motorik. Yudanto (2005: 35) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan motorik yang tinggi diduga akan lebih baik dan berhasil dalam melakukan berbagai tugas keterampilan dibandingkan seseorang yang memiliki kemampuan motorik rendah. Kemampuan motorik yang dimiliki seseorang berbeda-beda dan tergantung kepada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasai.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Pengumpulan data pada variabel intensitas bermain *game mobile online* hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes kemampuan motorik, yaitu faktor psikologis dan fisiologis.
3. Terbatasnya variabel bebas yang diteliti yaitu hanya pada intensitas bermain *game mobile online*.
4. Tidak dilakukannya pengecekan kembali ke orang tua/orang terdekat responden untuk memastikan kebenaran yang dilakukan oleh responden selama di rumah terkait intensitas bermain *game mobile online*.
5. Instrumen angket intensitas bermain *game mobile online* tidak dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik, dengan $r_{x,y} = -0,425 > r_{(0,05)(132)} = 0,170$ dan nilai signifikansi $p \ 0,000 < 0,05$. Maka hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas bermain *game mobile online* yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik siswa akan semakin kurang/rendah.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian memiliki implikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik yang kurang baik untuk mengurangi intensitasnya dalam bermain *game mobile online*.
2. Hasil penelitian dapat memberikan gambaran kepada peneliti selanjutnya dalam meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik agar dapat lebih menyempurnakan penelitian yang telah ada.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Siswa yang memiliki kemampuan motorik yang kurang diharapkan untuk meningkatkan kemampuan motoriknya, karena kemampuan motorik memiliki banyak manfaat untuk kesehatan.
2. siswa agar mengurangi intensitasnya dalam bermain *game mobile online*, akan lebih baik jika melakukan aktivitas yang lain, misalnya berolahraga atau belajar.
3. Dapat dilakukan penelitian dengan variabel bebas lain, sehingga variabel yang mempengaruhi kebugaran jasmani dapat teridentifikasi lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, L. (2015). Pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta tahun 2014/2015. *Naskah Publikasi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ali, M & Asrori, M. (2004). *Psikologi remaja (perkembangan peserta didik)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Angela. (2013). *Pengaruh game terhadap belajar anak*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan skala psikologi, Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewandari, S. (2013). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sarupan Kabupaten Wonosobo*. Skripsi sarjana tidak diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fajrin, O.R. (2015). Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar. *Jurnal Idea Societa*, Vol 2 No 6.
- Gaol, T.L. (2012). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa*. Skripsi sarjana tidak diterbitkan, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Griffiths, L. J. (2010). Association between sport and screen-entertainment with mental health problems 5-year-old children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Activity*. (87): 512-37.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, E.B. (2009). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *PSIKOBORNEO*, 4 (4) : pp. 739 – 750.
- Khan, A. A & Umair, S. (2018). *Handbook of research on mobile devices and smasrt gadget in K-12 education*. United States: IGI Global.
- Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1.
- Lutan, R. (2002). *Belajar keterampilan motorik, pengantar teori dan metode*. Jakarta: Depdikbud.
- Masya, H & Candra, D.A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (1): pp. 153-169.
- Musfiroh. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Neuman, W.L. (2011). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Nuhan MYG. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidik Guru Sekolah Dasar*. Vol; 6(5):494–501.
- Odok, E.A. (2013). Effect of motor skills and flexibility on psychomotor achievement of secondary school students in physical education in Calabar Municipality of Cross River State, Nigeria. *Asian Journal of Education and e-Learning* (ISSN: 2321 – 2454) M.E. Halaman 295.

- Palaus, M., Marron, E., Viejo, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. *Cognitive NeuroLab, Faculty of Health Sciences*, Vol 1 Issue 2.
- Papalia, D. E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. (2014). *Menyelami perkembangan manusia*. (Alih bahasa: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemba Humanika.
- Primasoni, N & Yudanto. (2011). Survei kemampuan motorik pemain sekolah sepakbola Selabora FIK UNY. *Jurnal Olahraga Prestasi*, Volume 7, Nomor 1.
- Purwanti. (2015). *Tingkat kemampuan motorik peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek Bantul Yogyakarta*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Putra, K.P, Sanubari, T.P.E, & Manggena, T.P.E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, Vol. 33, No. 2. pp. 146-153
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rolling, A, & Adams, E. (2006). *Fundamentals of game design*. USA: Prentice Hill.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2002). *Perkembangan anak*. (Alih bahasa: Mila Rachamawati, S.Psi dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Saputra, M. Y. & Rudyanto (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilann anak TK* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo & Pahlawidi, C. (2015). Kemampuan motorik kasar dan halus anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Sujiono, Y.N. (2014). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Indeks.

- Sukadiyanto & Muluk, D. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Sukamti, E.R. (2007). *Diklat perkembangan motorik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suziedelyte, A. (2012). Can video games affect children's cognitive and noncognitive skills ? *Australian School of Business Building*, 4, 1–34.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *JOM. FISIP*, Vol. 4 No. 1.
- Widyastuti Y, Rahmawati A, & Purnamaningrum, YE. (2009). *Kesehatan reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. pp. 355 – 372.
- Yudanto. (2005). Upaya mengembangkan kemampuan motorik anak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3
- . (2011). Model pemanasan dalam bentuk bermain pada pembelajaran sepakbola bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8, Nomor 1.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi

Hal : Permohonan Validasi

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Dr. Yudanto, M.Pd.

Di tempat

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

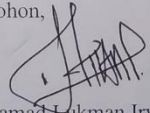
Nama : Muhamad Lukman Irvani
NIM : 16601241018
Program Studi : PJKR
Judul TA : HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
MOBILE ONLINE DENGAN KEMAMPUAN
MOTORIK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4
NGAGLIK

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) lembar instrumen.

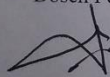
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Februari 2020

Pemohon,



Muhamad Lukman Irvani
NIM. 16601241018

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Sujarwo, M.Or.
NIP. 198303142008011012

Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi


SURAT PERNYATAAN VALIDASI	
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP	: 19810702200501001
menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:	
Nama	: Muhamad Lukman Irvani
NIM	: 16601241018
Program Studi	: PJKR
Judul TA	: HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE ONLINE DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:	
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk penelitian
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.	
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.	
Yogyakarta, 13 Februari 2020.	
Validator,	
	
Dr. Yudanto, M.Pd.	
NIP. 19810702200501001	
Catatan:	
<input type="checkbox"/>	Beri tanda ✓

Lanjutan Lampiran 2

Saran dan Masukan

- penyataan disesuaikan dengan indikator
peroleha.

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

21 Februari 2020


Nomor : 152/UN34.16/PP.01/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMP NEGERI 4 NGAGLIK,
Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, DIY

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:


Nama	: Muhamad Lukman Irvani
NIM	: 16601241018
Program Studi	: Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE ONLINE DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK
Waktu Penelitian	: 27 Februari - 27 Maret 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,
Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

	PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 NGAGLIK Alamat: Wonorejo, Sariharjo, Ngaglik, Sleman Telp. (0274) 869151	
	<hr/> SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN NOMOR : 423.4/ 065/ 2020	
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
1. Nama lengkap	:	Drs. Susiyanto, M.Pd
2. NIP	:	19600326 198202 1 003
3. Pangkat / Golongan	:	Pembina Tk. I, IV/b
4. Jabatan	:	Kepala sekolah
5. Nama sekolah	:	SMP Negeri 4 Ngaglik
6. Alamat Sekolah	:	Wonorejo, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, telp. 869151
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:		
1. Nama	:	Muhamad Lukman Irvani
2. NIM	:	16601241018
3. Fakultas	:	Ilmu Keolahragaan
4. Program Studi/Tingkat	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi / S1
5. Instansi Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek / Penelitian dengan Judul :		
Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Online Dengan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 4 Ngaglik pada tanggal 27 Pebruari s.d. tanggal 10 Maret 2020		
Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya		
<div style="text-align: right;"> Ngaglik, 10 Maret 2020 Kepala SMP 4 Ngaglik Drs. Susiyanto, M.Pd Pembina Tk. I, IV/ b NIP. 19600326 198202 1 003</div>		

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

ANGKET INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.

Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.

Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.

Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.

Terima kasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
	Frekuensi bermain game				
1	Saya bermain <i>game online</i>				
2	Saya menggunakan waktu luang dengan bermain <i>game online</i>				
3	Saya bermain <i>game online</i> minimal 1 kali dalam sehari				
4	Saya menyempatkan bermain <i>game online</i> sebelum tidur				
	Waktu bermain game				
5	Saya bermain <i>game online</i> meskipun sedang banyak tugas sekolah				
6	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> atas keinginan sendiri				
7	Saya memilih untuk bermain <i>game online</i> daripada belajar				
8	Ketika sedang mengerjakan tugas, saya ingin cepat-cepat menyelesaikannya kemudian kembali bermain <i>game online</i>				
9	Saya bermain <i>game online</i> melebihi waktu yang telah direncanakan				
	Jenis permainan game				
10	Saya memainkan berbagai macam permainan <i>game online</i>				
11	Saya mengidolakan karakter yang ada dalam				

	<i>game online</i>				
12	Saya bergabung dalam komunitas <i>game online</i> yang saya gemari				
13	Saya memainkan permainan <i>game online</i> yang berjenis pertarungan/perkelahian				
	Kecanduan bermain game				
14	Saya menyempatkan bermain <i>game online</i> dimanapun saya berada				
15	Ketika sudah mulai bermain <i>game online</i> saya susah untuk menghentikannya				
16	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
17	Saya bermain <i>game online</i> tanpa membatasi waktunya				
	Tujuan bermain game				
18	Setelah pulang sekolah, saya segera pulang supaya bisa langsung bermain <i>game online</i>				
19	Saya memilih untuk belajar daripada bermain <i>game online</i>				
20	Saya bermain <i>game online</i> untuk mengisi kebosanan				

Lampiran 6. Data Intensitas Bermain *Game Online*

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ
1	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	67
2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	60
4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
5	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	65
6	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	1	52
7	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
8	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	65
9	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
10	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	61
11	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	70
12	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	67
13	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
14	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	64
15	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	69
16	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
17	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
18	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	62
19	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	61
20	2	3	2	1	4	3	2	2	3	3	2	1	3	1	2	2	2	3	3	2	46
21	4	3	4	2	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	67
22	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	69
23	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	62
24	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	75

25	4	4	2	3	4	4	2	2	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	64
26	3	3	4	2	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	67
27	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	54
28	3	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	67
29	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	65
30	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
31	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	55
32	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
33	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
34	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	70
35	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
36	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	45
37	3	3	3	3	1	2	3	2	2	1	1	1	1	3	3	1	2	2	2	2	41
38	3	1	3	2	4	3	3	1	2	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	59
39	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	61
40	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	61
41	3	3	4	3	4	4	3	1	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	67
42	3	4	3	3	4	4	1	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	66
43	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	1	60
44	4	4	4	1	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	66
45	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	57
46	3	4	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	54
47	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	49
48	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	52
49	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59
50	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	1	3	1	3	2	3	3	3	51

51	3	4	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	53
52	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	1	3	2	2	48
53	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	54
54	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	2	3	68
55	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	62
56	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	57
57	4	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	56
58	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	63
59	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	3	35
60	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	3	54
61	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
62	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
63	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	69
64	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	57
65	3	3	3	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	36
66	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	70
67	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	54
68	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	60
69	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	1	3	4	4	4	1	63
70	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	57
71	4	2	3	3	4	4	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	68
72	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	1	61
73	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	60
74	3	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
75	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	58
76	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59

77	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
78	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	61
79	4	1	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	66
80	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	65
81	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	64
82	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58
83	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	58
84	3	4	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	58
85	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	60
86	4	3	3	2	2	3	4	1	2	3	4	2	4	3	4	4	4	2	2	59
87	4	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	67
88	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
89	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	73
90	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	64
91	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	60
92	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	53
93	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	53
94	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	52
95	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	51
96	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	53
97	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	52
98	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	50
99	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	52
100	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	1	3	3	3	1	3	2	49
101	3	3	2	3	2	3	1	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	41
102	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	51

103	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	51
104	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	60
105	3	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	48
106	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	55
107	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	52
108	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	51
109	3	2	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	50
110	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	56
111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	45
112	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	51
113	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	51
114	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	50
115	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	48
116	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	54
117	3	1	3	3	1	1	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	3	42
118	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	52
119	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	53
120	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	65
121	3	1	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	66
122	3	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	44
123	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	3	2	2	1	2	1	1	3	3	44
124	2	2	3	3	2	3	4	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	2	47
125	1	2	3	3	3	3	4	3	2	1	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	50
126	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	65
127	2	2	3	2	3	2	1	1	3	1	3	2	2	3	3	3	1	3	3	2	45
128	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	1	1	3	46

129	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	59
130	3	1	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	60
131	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	3	3	1	1	2	45
132	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	53

Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	112.6591	264.776	.337	.740
BUTIR 02	112.8636	264.531	.254	.741
BUTIR 03	112.8636	264.607	.356	.740
BUTIR 04	112.9091	265.854	.303	.742
BUTIR 05	112.7652	255.906	.630	.731
BUTIR 06	112.6742	254.023	.697	.728
BUTIR 07	113.0152	263.038	.344	.739
BUTIR 08	113.2348	266.105	.205	.743
BUTIR 09	113.2424	266.109	.237	.742
BUTIR 10	112.9318	251.560	.734	.725
BUTIR 11	112.8636	254.592	.642	.729
BUTIR 12	112.7879	254.291	.725	.728
BUTIR 13	112.8333	250.735	.758	.724
BUTIR 14	112.9394	258.989	.562	.734
BUTIR 15	112.9318	262.049	.388	.738
BUTIR 16	112.7576	253.208	.711	.727
BUTIR 17	112.8561	251.468	.736	.725
BUTIR 18	112.7424	253.368	.734	.727
BUTIR 19	112.7652	256.227	.608	.731
BUTIR 20	112.9318	262.461	.389	.738
TOTAL	57.8864	67.934	1.000	.883

Keterangan: r hitung $>$ r tabel (df 132 = 0,17) makan butir dikatakan valid

Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	20

Lampiran 8. Data Penelitian Keterampilan Motorik

DATA PENELITIAN KETERAMPILAN MOTORIK

No	Nama	Power Tungkai	Kekuatan Lengan	Kelincahan	Koordinasi	Power Lengan	Kecepatan
		<i>Standing board jump (meter)</i>	<i>Softball throw (meter)</i>	<i>Zig-zag run (detik)</i>	<i>Wall pass (kali)</i>	<i>Medicine ball-put (meter)</i>	<i>Lari 60 meter (detik)</i>
1	Ahmad Zaelani	1.72	25.50	9.88	8	3.65	7.81
2	Ahmad Zazuli	1.58	22.35	10.47	9	2.49	9.32
3	Ahnaffiano Arbian F	2.34	26.40	9.37	9	4.03	8.8
4	Alya Sagita Rasti	1.80	24.40	10.23	8	4.47	8.6
5	Anif Puspita Ningrum	1.68	21.15	9.61	7	3.16	8.32
6	Atyanti Allifa N	1.88	21.50	9.56	8	4.41	9.42
7	Desifa Hana Latifah	2.06	29.90	9.18	9	4.11	8.11
8	Dewi Agustina	2.02	25.55	9.05	8	4.32	9.73
9	Ega Fikri Fadella	1.50	30.30	9.49	10	2.44	7.84
10	Evan Zaki Catna P	1.48	15.10	9.21	7	3.29	8.82
11	Fatih Fadhilah Iman A	1.27	14.00	9.53	9	2.30	9.52
12	Fauzan Rizki A	1.69	38.20	9.70	6	2.24	9.12
13	Iaquinta Farrosa D	1.38	10.30	10.34	9	2.34	9.15
14	Mahernina Putri S	1.24	20.30	10.59	7	1.45	8.34
15	Maya Trie Setiyowati	1.35	18.10	11.06	8	2.03	9.73
16	Muhamad Eka Putra P	1.45	16.20	10.25	7	2.14	7.91
17	Muhammad Tasbihun	1.20	24.40	10.11	9	3.02	9.33
18	Nadienda Rohmah	1.26	22.15	9.08	5	1.51	7.71
19	Nandine Agustianingsih	1.33	21.50	9.53	8	3.27	8.13
20	Naufal Aqil Arwan	1.23	30.90	10.12	7	2.16	8.21

21	Ni Made Sintawati	1.27	26.55	9.57	8	3.39	8.38
22	Ni Putu Shanty N	1.20	30.30	11.01	6	3.31	8.91
23	Nurul Miftahudin J	1.39	15.10	10.07	8	2.00	8.14
24	Ocha Rahmadani	1.35	24.00	9.21	5	3.53	8.42
25	Rangga Qais P	1.66	38.20	9.34	7	2.52	7.77
26	Rifda Wangga A	1.61	24.30	11.21	9	3.55	10.71
27	Salsabilla Nurmadzubah	1.46	20.30	10.04	5	2.05	6.66
28	Syarifah Rosita	1.33	18.10	9.17	9	2.32	8.27
29	Syamima Malika N	1.62	16.20	11.04	7	3.11	9.33
30	Syhukuri Fadli A	1.54	24.40	10.14	8	3.12	8.92
31	Thorik Al Baitul M	1.29	23.15	9.39	7	3.16	9.11
32	Widodo Nugroho	1.28	23.50	10.28	4	4.13	7.83
33	Zebe Savero Setyo	1.78	25.40	9.12	8	3.78	6.84
34	Adnan Nugra Q	1.82	29.30	9.56	8	3.80	7.90
35	Ahmad Faizal P	1.96	30.25	9.04	7	4.00	8.84
36	Aisha Ayu Nadya	2.09	36.10	8.41	13	4.80	10.15
37	Albizzia Damak	1.92	31.40	8.21	11	4.00	6.93
38	Auryn Cahya A	1.90	31.00	9.22	8	4.30	9.30
39	Bilqis Zharifa A	1.85	28.90	9.33	7	3.90	9.15
40	Diki Setyawan	1.93	27.15	9.88	9	4.04	9.71
41	Dinda Nor Lestari	1.91	30.10	9.39	8	4.58	6.84
42	Fajar Shidik A	1.64	24.90	9.21	10	5.35	9.53
43	Faza Afif Dwi C	1.85	32.25	9.60	7	3.59	7.09
44	Haffifah Nur Anjani	2.18	23.80	9.21	8	4.18	7.99
45	Imam Rafi Setyawan	1.69	30.10	9.53	7	4.30	6.50
46	Lilo Ardi Nugraha A	1.65	25.70	9.70	13	5.13	7.90
47	Muhammad Azzam Faiz	1.92	44.00	9.34	9	5.17	7.43

48	Muhammad Rizal	1.95	29.50	9.59	8	5.10	9.71
49	Muhammad Rizqi R	1.64	32.80	9.06	7	5.17	7.77
50	Naca Putra A	1.92	32.90	9.25	8	4.13	7.81
51	Nafis Abil Ilham	2.29	27.65	9.11	8	3.38	6.47
52	Nay Silla Kafka	1.93	42.20	9.08	12	4.13	8.56
53	Novita Oktavia R	2.28	40.80	9.53	9	4.06	8.78
54	Nur Alief Rahman	1.87	38.20	10.04	8	4.57	8.18
55	Oktaviana Putri R	1.90	32.40	9.52	7	3.59	8.31
56	Rahmatdani Fajar S	1.75	37.10	9.21	11	4.51	9.93
57	Raysa Aditya P	2.02	30.10	10.07	11	3.49	7.81
58	Rasya Dea P	1.78	25.70	9.21	8	4.36	9.34
59	Ria Setya Ningsih	2.24	44.00	9.34	12	5.14	7.38
60	Sabrina Sifa K	2.03	29.50	9.09	8	4.37	6.31
61	Shahnaz Anindya A	1.83	32.80	10.04	8	4.54	6.63
62	Syava Aurel P	1.69	32.90	9.37	8	4.17	8.99
63	Tata Julia	1.90	27.65	9.42	7	3.50	8.83
64	Titah Kalimasada S	1.86	42.20	9.43	8	3.53	6.79
65	Vega Adelia Putri	2.33	40.80	9.39	9	3.56	6.13
66	Yudhistira Aditya W	2.03	38.20	9.37	11	3.05	9.16
67	Aldrich Rahardian S	1.93	32.40	9.21	9	4.28	7.47
68	Andika Defby R	2.00	37.10	9.53	9	4.42	7.40
69	Aprillia	2.19	30.10	9.70	7	3.37	8.49
70	Ardiyan Saputra	2.15	25.70	9.46	9	4.40	9.65
71	Arini Nursafriani	2.11	44.00	9.59	8	3.40	8.99
72	Ayu Wasni Purwati	2.01	29.50	9.06	10	3.33	7.43
73	Daffa Rajendra S	2.06	32.80	9.25	7	4.08	8.58
74	Devana Shafa	2.03	32.90	9.26	8	3.48	8.80

75	Ery Bella Elfira	1.82	27.65	9.78	8	3.43	9.34
76	Fahrizal Arya K	2.04	42.20	9.53	11	4.07	9.37
77	Fajar Alif Kurniawan	1.91	40.80	10.12	9	3.33	8.80
78	Fausikhendafiz A	1.82	38.20	9.57	8	3.19	9.57
79	Ferdy Hartanto	1.93	32.40	9.22	8	3.52	8.53
80	Ja'far Shiddiq	2.03	37.10	10.07	8	3.53	10.19
81	Karanda Y	1.89	28.10	9.21	8	3.12	11.21
82	Khoirun Nissa	1.99	29.00	9.34	10	4.38	10.72
83	Leny Septiyaastuti	1.92	29.80	9.43	7	4.50	7.37
84	Luthfian Pandhu A	2.11	30.10	9.54	8	4.03	7.56
85	Maydra Kusuma P	1.76	25.70	9.17	10	4.21	7.19
86	Melani Anggi P	2.01	44.00	9.34	12	4.15	6.69
87	Mila Rahmawati	1.39	17.10	10.07	8	2.00	8.14
88	Muhammad Asyam	1.35	22.00	9.21	5	3.53	8.42
89	Muhammad Hanan	1.66	27.20	9.34	7	2.52	8.77
90	Muhammad Rasyid	1.42	24.15	11.21	9	3.55	10.71
91	Nabila Riski Maharani	1.51	20.30	10.04	5	2.05	6.66
92	Nagata Aditya Saputra	1.35	18.10	9.17	9	2.32	8.27
93	Namas Gema Langit	1.61	16.20	11.04	7	3.11	9.33
94	Nasywa Sabrina	1.57	24.35	10.14	8	3.12	8.92
95	Nazareta Lovitasari	1.29	23.20	9.39	7	3.16	9.11
96	Nisrina Nabilla A	1.28	24.65	10.28	6	4.13	7.83
97	Putri Eka Asifah	1.78	26.35	9.12	8	3.78	6.84
98	Rizky Suci Linuwih	1.82	31.30	9.56	6	3.80	9.90
99	Ryan Ardiansyah	1.96	31.15	9.04	7	4.00	8.84
100	Yonaya Pasha Rizky	2.09	26.10	8.41	10	4.80	10.15
101	Adelia Margi P	1.92	31.20	8.21	9	4.00	6.93

102	Adelia Thefani Saufi	1.42	19.00	9.22	8	4.30	9.30
103	Andika Putra Bangsa	1.41	28.90	9.33	7	3.90	9.15
104	Anggriana Wulandari	1.58	27.15	9.88	9	4.04	9.71
105	Anindya Rafid A	1.46	30.10	9.39	8	4.58	6.84
106	Ayundya Raka A	1.62	24.90	9.21	7	5.35	9.53
107	Bonifasius Hugo Caesar	2.15	34.10	9.60	7	3.59	7.09
108	Dyrza Putri Aulia	2.18	23.25	9.21	8	4.18	7.99
109	Elisabeth Tirza	1.69	28.15	9.53	7	4.30	6.50
110	Gabriella Wikan Tyas	1.65	24.60	11.70	11	5.13	7.90
111	Gigih Karindar R	1.92	44.00	9.34	9	5.17	7.43
112	Intan Afwa	1.95	29.50	9.59	8	5.10	9.71
113	Intan Nurhasanah	1.64	32.80	10.06	7	5.17	7.77
114	Luna Sadhya Ludwina	1.92	32.90	9.25	8	4.13	7.81
115	Maria Gracia Dora	2.29	27.65	10.11	8	3.38	6.47
116	Martin Romano	1.93	42.20	11.08	10	4.13	8.21
117	Mikhael Zhevanya	2.28	40.80	10.53	9	4.06	8.78
118	Muhammad Aditya	1.87	38.20	10.04	8	4.57	8.14
119	Muhammad Dani A	1.90	32.40	9.52	7	3.59	8.12
120	Muhammad Haridz	1.39	15.10	10.07	8	2.00	8.42
121	Nabila Melinda	1.47	24.00	10.21	4	3.53	8.42
122	Nauli Morana	1.66	38.20	9.86	7	2.52	7.53
123	Neha Amalia	1.61	24.30	10.65	9	3.55	9.64
124	Nurul Latifah	1.46	20.30	10.16	6	2.05	6.66
125	Orchidya Manika Y	2.33	18.10	9.17	6	2.32	8.27
126	Putti Bunga Prita	1.62	16.20	11.04	6	3.11	9.25
127	Reiva Aqila	2.15	24.40	10.14	8	3.12	8.86
128	Rosalia Galuh Niken R	2.13	23.15	9.39	7	3.16	9.24

129	Samuel Arthur Yambe	2.43	23.50	10.28	5	4.13	7.83
130	Veronika Mahavidya	1.64	25.40	10.11	8	3.78	6.84
131	Zahra Adenia Saraswati	2.76	27.30	10.25	8	3.80	7.90
132	Chevin Hesya Putra	2.42	24.25	9.36	7	4.12	8.76

Lampiran 9. Data Berdasarkan Skor T

No	Nama	Power Tungkai	Kekuatan Lengan	Kelincahan	Koordinasi	Power Lengan	Kecepatan	Skor T
		<i>Standing board jump (meter)</i>	<i>Softball throw (meter)</i>	<i>Zig-zag run (detik)</i>	<i>Wall pass (kali)</i>	<i>Medicine ball-put (meter)</i>	<i>Lari 60 meter (detik)</i>	
1	Ahmad Zaelani	48.13	46.12	46.39	46.93	49.86	55.37	292.80
2	Ahmad Zazuli	43.75	41.88	36.72	53.07	41.86	41.39	258.67
3	Ahnaffiano Arbian F	67.50	47.33	54.75	53.07	52.48	46.20	321.33
4	Alya Sagita Rasti	50.63	44.64	40.66	46.93	55.52	48.06	286.42
5	Anif Puspita Ningrum	46.88	40.27	50.82	40.80	46.48	50.65	275.89
6	Atyanti Allifa N	53.13	40.74	51.64	46.93	55.10	40.46	288.00
7	Desifa Hana Latifah	58.75	52.03	57.87	53.07	53.03	52.59	327.34
8	Dewi Agustina	57.50	46.18	60.00	46.93	54.48	37.59	302.69
9	Ega Fikri Fadella	41.25	52.57	52.79	59.20	41.52	55.09	302.42
10	Evan Zaki Catna P	40.63	32.14	57.38	40.80	47.38	46.02	264.33
11	Fatih Fadhilah Iman A	34.06	30.66	52.13	53.07	40.55	39.54	250.01
12	Fauzan Rizki A	47.19	63.19	49.34	34.66	40.14	43.24	277.76
13	Iaquina Farrosa D	37.50	25.69	38.85	53.07	40.83	42.96	238.90
14	Mahernina Putri S	33.13	39.13	34.75	40.80	34.69	50.46	232.96
15	Maya Trie Setiyowati	36.56	36.17	27.05	46.93	38.69	37.59	223.00
16	Muhamad Eka Putra P	39.69	33.62	40.33	40.80	39.45	54.44	248.32
17	Muhammad Tasbihun	31.88	44.64	42.62	53.07	45.52	41.30	259.02
18	Nandienda Rohmah	33.75	41.61	59.51	28.53	35.10	56.30	254.80
19	Nandine Agustianingsih	35.94	40.74	52.13	46.93	47.24	52.41	275.39
20	Naufal Aqil Arwan	32.81	53.37	42.46	40.80	39.59	51.67	260.70

21	Ni Made Sintawati	34.06	47.53	51.48	46.93	48.07	50.09	278.16
22	Ni Putu Shanty N	31.88	52.57	27.87	34.66	47.52	45.19	239.68
23	Nurul Miftahudin J	37.81	32.14	43.28	46.93	38.48	52.31	250.96
24	Ocha Rahmadani	36.56	44.10	57.38	28.53	49.03	49.72	265.32
25	Rangga Qais P	46.25	63.19	55.25	40.80	42.07	55.74	303.29
26	Rifda Wangga A	44.69	44.50	24.59	53.07	49.17	28.52	244.54
27	Salsabilla Nurmadzubah	40.00	39.13	43.77	28.53	38.83	66.02	256.27
28	Syarifah Rosita	35.94	36.17	58.03	53.07	40.69	51.11	275.01
29	Syamima Malika N	45.00	33.62	27.38	40.80	46.14	41.30	234.22
30	Syhukuri Fadli A	42.50	44.64	42.13	46.93	46.21	45.09	267.50
31	Thorik Al Baitul M	34.69	42.96	54.43	40.80	46.48	43.33	262.68
32	Widodo Nugroho	34.38	43.43	39.84	22.39	53.17	55.19	248.39
33	Zebe Savero Setyo	50.00	45.98	58.85	46.93	50.76	64.35	316.88
34	Adnan Nugra Q	51.25	51.22	51.64	46.93	50.90	54.54	306.48
35	Ahmad Faizal P	55.63	52.50	60.16	40.80	52.28	45.83	307.20
36	Aisha Ayu Nadya	59.69	60.36	70.49	77.61	57.79	33.70	359.65
37	Albizzia Damak	54.38	54.05	73.77	65.34	52.28	63.52	363.32
38	Auryn Cahya A	53.75	53.51	57.21	46.93	54.34	41.57	307.32
39	Bilqis Zharifa A	52.19	50.69	55.41	40.80	51.59	42.96	293.63
40	Diki Setyawan	54.69	48.33	46.39	53.07	52.55	37.78	292.81
41	Dinda Nor Lestari	54.06	52.30	54.43	46.93	56.28	64.35	328.35
42	Fajar Shidik A	45.63	45.31	57.38	59.20	61.59	39.44	308.54
43	Faza Afif Dwi C	52.19	55.19	50.98	40.80	49.45	62.04	310.64
44	Haffifah Nur Anjani	62.50	43.83	57.38	46.93	53.52	53.70	317.86
45	Imam Rafi Setyawan	47.19	52.30	52.13	40.80	54.34	67.50	314.26
46	Lilo Ardi Nugraha A	45.94	46.38	49.34	77.61	60.07	54.54	333.88
47	Muhammad Azzam Faiz	54.38	70.98	55.25	53.07	60.34	58.89	352.90

48	Muhammad Rizal	55.31	51.49	51.15	46.93	59.86	37.78	302.52
49	Muhammad Rizqi R	45.63	55.93	59.84	40.80	60.34	55.74	318.27
50	Naca Putra A	54.38	56.06	56.72	46.93	53.17	55.37	322.63
51	Nafis Abil Ilham	65.94	49.01	59.02	46.93	48.00	67.78	336.67
52	Nay Silla Kafka	54.69	68.56	59.51	71.47	53.17	48.43	355.83
53	Novita Oktavia R	65.63	66.68	52.13	53.07	52.69	46.39	336.58
54	Nur Alief Rahman	52.81	63.19	43.77	46.93	56.21	51.94	314.85
55	Oktaviana Putri R	53.75	55.39	52.30	40.80	49.45	50.74	302.42
56	Rahmatdani Fajar S	49.06	61.71	57.38	65.34	55.79	35.74	325.02
57	Raysa Aditya P	57.50	52.30	43.28	65.34	48.76	55.37	322.54
58	Rasya Dea P	50.00	46.38	57.38	46.93	54.76	41.20	296.66
59	Ria Setya Ningsih	64.38	70.98	55.25	71.47	60.14	59.35	381.56
60	Sabrina Sifa K	57.81	51.49	59.34	46.93	54.83	69.26	339.67
61	Shahnaz Anindya A	51.56	55.93	43.77	46.93	56.00	66.30	320.49
62	Syava Aurel P	47.19	56.06	54.75	46.93	53.45	44.44	302.83
63	Tata Julia	53.75	49.01	53.93	40.80	48.83	45.93	292.24
64	Titah Kalimasada S	52.50	68.56	53.77	46.93	49.03	64.81	335.61
65	Vega Adelia Putri	67.19	66.68	54.43	53.07	49.24	70.93	361.53
66	Yudhistira Aditya W	57.81	63.19	54.75	65.34	45.72	42.87	329.68
67	Aldrich Rahardian S	54.69	55.39	57.38	53.07	54.21	58.52	333.25
68	Andika Defby R	56.88	61.71	52.13	53.07	55.17	59.17	338.12
69	Aprillia	62.81	52.30	49.34	40.80	47.93	49.07	302.26
70	Ardiyan Saputra	61.56	46.38	53.28	53.07	55.03	38.33	307.66
71	Arini Nursafriani	60.31	70.98	51.15	46.93	48.14	44.44	321.96
72	Ayu Wasni Purwati	57.19	51.49	59.84	59.20	47.66	58.89	334.26
73	Daffa Rajendra S	58.75	55.93	56.72	40.80	52.83	48.24	313.26
74	Devana Shafa	57.81	56.06	56.56	46.93	48.69	46.20	312.26

75	Ery Bella Elfira	51.25	49.01	48.03	46.93	48.34	41.20	284.77
76	Fahrizal Arya K	58.13	68.56	52.13	65.34	52.76	40.93	337.84
77	Fajar Alif Kurniawan	54.06	66.68	42.46	53.07	47.66	46.20	310.13
78	Fausikhendafiz A	51.25	63.19	51.48	46.93	46.69	39.07	298.61
79	Ferdy Hartanto	54.69	55.39	57.21	46.93	48.97	48.70	311.89
80	Ja'far Shiddiq	57.81	61.71	43.28	46.93	49.03	33.33	292.10
81	Karanda Y	53.44	49.61	57.38	46.93	46.21	23.89	277.45
82	Khoirun Nissa	56.56	50.82	55.25	59.20	54.90	28.43	305.15
83	Leny Septiyaastuti	54.38	51.90	53.77	40.80	55.72	59.44	316.01
84	Luthfian Pandhu A	60.31	52.30	51.97	46.93	52.48	57.69	321.68
85	Maydra Kusuma P	49.38	46.38	58.03	59.20	53.72	61.11	327.83
86	Melani Anggi P	57.19	70.98	55.25	71.47	53.31	65.74	373.94
87	Mila Rahmawati	37.81	34.83	43.28	46.93	38.48	52.31	253.65
88	Muhammad Asyam	36.56	41.41	57.38	28.53	49.03	49.72	262.64
89	Muhammad Hanan	46.25	48.40	55.25	40.80	42.07	46.48	279.24
90	Muhammad Rasyid	38.75	44.30	24.59	53.07	49.17	28.52	238.40
91	Nabila Riski Maharani	41.56	39.13	43.77	28.53	38.83	66.02	257.83
92	Nagata Aditya Saputra	36.56	36.17	58.03	53.07	40.69	51.11	275.63
93	Namas Gema Langit	44.69	33.62	27.38	40.80	46.14	41.30	233.91
94	Nasywa Sabrina	43.44	44.57	42.13	46.93	46.21	45.09	268.37
95	Nazareta Lovitasari	34.69	43.02	54.43	40.80	46.48	43.33	262.75
96	Nisrina Nabilla A	34.38	44.97	39.84	34.66	53.17	55.19	262.20
97	Putri Eka Asifah	50.00	47.26	58.85	46.93	50.76	64.35	318.15
98	Rizky Suci Linuwih	51.25	53.91	51.64	34.66	50.90	36.02	278.38
99	Ryan Ardiansyah	55.63	53.71	60.16	40.80	52.28	45.83	308.41
100	Yonaya Pasha Rizky	59.69	46.92	70.49	59.20	57.79	33.70	327.80
101	Adelia Margi P	54.38	53.78	73.77	53.07	52.28	63.52	350.78

102	Adelia Thefani Saufi	38.75	37.38	57.21	46.93	54.34	41.57	276.19
103	Andika Putra Bangsa	38.44	50.69	55.41	40.80	51.59	42.96	279.88
104	Anggriana Wulandari	43.75	48.33	46.39	53.07	52.55	37.78	281.87
105	Anindya Rafid A	40.00	52.30	54.43	46.93	56.28	64.35	314.28
106	Ayundya Raka A	45.00	45.31	57.38	40.80	61.59	39.44	289.51
107	Bonifasius Hugo Caesar	61.56	57.67	50.98	40.80	49.45	62.04	322.50
108	Dyrza Putri Aulia	62.50	43.09	57.38	46.93	53.52	53.70	317.12
109	Elisabeth Tirza	47.19	49.68	52.13	40.80	54.34	67.50	311.64
110	Gabriella Wikan Tyas	45.94	44.91	16.56	65.34	60.07	54.54	287.34
111	Gigih Karindar R	54.38	70.98	55.25	53.07	60.34	58.89	352.90
112	Intan Afwa	55.31	51.49	51.15	46.93	59.86	37.78	302.52
113	Intan Nurhasanah	45.63	55.93	43.44	40.80	60.34	55.74	301.88
114	Luna Sadhya Ludwina	54.38	56.06	56.72	46.93	53.17	55.37	322.63
115	Maria Gracia Dora	65.94	49.01	42.62	46.93	48.00	67.78	320.28
116	Martin Romano	54.69	68.56	26.72	59.20	53.17	51.67	314.01
117	Mikhael Zhevanya	65.63	66.68	35.74	53.07	52.69	46.39	320.19
118	Muhammad Aditya	52.81	63.19	43.77	46.93	56.21	52.31	315.22
119	Muhammad Dani A	53.75	55.39	52.30	40.80	49.45	52.50	304.18
120	Muhammad Haridz	37.81	32.14	43.28	46.93	38.48	49.72	248.37
121	Nabila Melinda	40.31	44.10	40.98	22.39	49.03	49.72	246.54
122	Nauli Morana	46.25	63.19	46.72	40.80	42.07	57.96	296.99
123	Neha Amalia	44.69	44.50	33.77	53.07	49.17	38.43	263.63
124	Nurul Latifah	40.00	39.13	41.80	34.66	38.83	66.02	260.44
125	Orchidya Manika Y	67.19	36.17	58.03	34.66	40.69	51.11	287.85
126	Putti Bunga Prita	45.00	33.62	27.38	34.66	46.14	42.04	228.83
127	Reiva Aqila	61.56	44.64	42.13	46.93	46.21	45.65	287.12
128	Rosalia Galuh Niken R	60.94	42.96	54.43	40.80	46.48	42.13	287.73

129	Samuel Arthur Yambe	70.31	43.43	39.84	28.53	53.17	55.19	290.46
130	Veronika Mahavidya	45.63	45.98	42.62	46.93	50.76	64.35	296.27
131	Zahra Adenia Saraswati	80.63	48.53	40.33	46.93	50.90	54.54	321.85
132	Chevin Hesya Putra	70.00	44.44	54.92	40.80	53.10	46.57	309.83

Lampiran 10. Deskriptif Statistik

Statistics

	Power Tungkai	Kekuatan Lengan	Kelincahan	Koordinasi	Power Lengan	Kecepatan
N Valid	132	132	132	132	132	132
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	1.78	28.39	9.66	8.05	3.67	8.39
Median	1.82	27.65	9.53	8.00	3.78	8.40
Mode	1.92	38.20	9.21	8.00	4.13	6.84
Std. Deviation	0.32	7.44	0.61	1.63	0.88	1.08
Minimum	1.20	10.30	8.21	4.00	1.45	6.13
Maximum	2.76	44.00	11.70	13.00	5.35	11.21
Sum	235.43	3747.75	1275.59	1062.00	484.24	1107.60

Power Tungkai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.2	2	1.5	1.5	1.5
1.23	1	.8	.8	2.3
1.24	1	.8	.8	3.0
1.26	1	.8	.8	3.8
1.27	2	1.5	1.5	5.3
1.28	2	1.5	1.5	6.8
1.29	2	1.5	1.5	8.3
1.33	2	1.5	1.5	9.8
1.35	4	3.0	3.0	12.9
1.38	1	.8	.8	13.6
1.39	3	2.3	2.3	15.9
1.41	1	.8	.8	16.7
1.42	2	1.5	1.5	18.2
1.45	1	.8	.8	18.9
1.46	3	2.3	2.3	21.2
1.47	1	.8	.8	22.0
1.48	1	.8	.8	22.7
1.5	1	.8	.8	23.5
1.51	1	.8	.8	24.2
1.54	1	.8	.8	25.0
1.57	1	.8	.8	25.8
1.58	2	1.5	1.5	27.3
1.61	3	2.3	2.3	29.5
1.62	3	2.3	2.3	31.8

1.64	4	3.0	3.0	34.8
1.65	2	1.5	1.5	36.4
1.66	3	2.3	2.3	38.6
1.68	1	.8	.8	39.4
1.69	4	3.0	3.0	42.4
1.72	1	.8	.8	43.2
1.75	1	.8	.8	43.9
1.76	1	.8	.8	44.7
1.78	3	2.3	2.3	47.0
1.8	1	.8	.8	47.7
1.82	4	3.0	3.0	50.8
1.83	1	.8	.8	51.5
1.85	2	1.5	1.5	53.0
1.86	1	.8	.8	53.8
1.87	2	1.5	1.5	55.3
1.88	1	.8	.8	56.1
1.89	1	.8	.8	56.8
1.9	4	3.0	3.0	59.8
1.91	2	1.5	1.5	61.4
1.92	7	5.3	5.3	66.7
1.93	5	3.8	3.8	70.5
1.95	2	1.5	1.5	72.0
1.96	2	1.5	1.5	73.5
1.99	1	.8	.8	74.2
2	1	.8	.8	75.0
2.01	2	1.5	1.5	76.5
2.02	2	1.5	1.5	78.0
2.03	4	3.0	3.0	81.1
2.04	1	.8	.8	81.8
2.06	2	1.5	1.5	83.3
2.09	2	1.5	1.5	84.8
2.11	2	1.5	1.5	86.4
2.13	1	.8	.8	87.1
2.15	3	2.3	2.3	89.4
2.18	2	1.5	1.5	90.9
2.19	1	.8	.8	91.7
2.24	1	.8	.8	92.4
2.28	2	1.5	1.5	93.9
2.29	2	1.5	1.5	95.5
2.33	2	1.5	1.5	97.0
2.34	1	.8	.8	97.7

2.42	1	.8	.8	98.5
2.43	1	.8	.8	99.2
2.76	1	.8	.8	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Kekuatan Lengan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10.3	1	.8	.8	.8
14	1	.8	.8	1.5
15.1	3	2.3	2.3	3.8
16.2	4	3.0	3.0	6.8
17.1	1	.8	.8	7.6
18.1	4	3.0	3.0	10.6
19	1	.8	.8	11.4
20.3	4	3.0	3.0	14.4
21.15	1	.8	.8	15.2
21.5	2	1.5	1.5	16.7
22	1	.8	.8	17.4
22.15	1	.8	.8	18.2
22.35	1	.8	.8	18.9
23.15	2	1.5	1.5	20.5
23.2	1	.8	.8	21.2
23.25	1	.8	.8	22.0
23.5	2	1.5	1.5	23.5
23.8	1	.8	.8	24.2
24	2	1.5	1.5	25.8
24.15	1	.8	.8	26.5
24.25	1	.8	.8	27.3
24.3	2	1.5	1.5	28.8
24.35	1	.8	.8	29.5
24.4	4	3.0	3.0	32.6
24.6	1	.8	.8	33.3
24.65	1	.8	.8	34.1
24.9	2	1.5	1.5	35.6
25.4	2	1.5	1.5	37.1
25.5	1	.8	.8	37.9
25.55	1	.8	.8	38.6
25.7	4	3.0	3.0	41.7
26.1	1	.8	.8	42.4
26.35	1	.8	.8	43.2
26.4	1	.8	.8	43.9

26.55	1	.8	.8	44.7
27.15	2	1.5	1.5	46.2
27.2	1	.8	.8	47.0
27.3	1	.8	.8	47.7
27.65	4	3.0	3.0	50.8
28.1	1	.8	.8	51.5
28.15	1	.8	.8	52.3
28.9	2	1.5	1.5	53.8
29	1	.8	.8	54.5
29.3	1	.8	.8	55.3
29.5	4	3.0	3.0	58.3
29.8	1	.8	.8	59.1
29.9	1	.8	.8	59.8
30.1	6	4.5	4.5	64.4
30.25	1	.8	.8	65.2
30.3	2	1.5	1.5	66.7
30.9	1	.8	.8	67.4
31	1	.8	.8	68.2
31.15	1	.8	.8	68.9
31.2	1	.8	.8	69.7
31.3	1	.8	.8	70.5
31.4	1	.8	.8	71.2
32.25	1	.8	.8	72.0
32.4	4	3.0	3.0	75.0
32.8	4	3.0	3.0	78.0
32.9	4	3.0	3.0	81.1
34.1	1	.8	.8	81.8
36.1	1	.8	.8	82.6
37.1	3	2.3	2.3	84.8
38.2	7	5.3	5.3	90.2
40.8	4	3.0	3.0	93.2
42.2	4	3.0	3.0	96.2
44	5	3.8	3.8	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Kelincahan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 8.21	2	1.5	1.5	1.5
8.41	2	1.5	1.5	3.0
9.04	2	1.5	1.5	4.5
9.05	1	.8	.8	5.3

9.06	2	1.5	1.5	6.8
9.08	2	1.5	1.5	8.3
9.09	1	.8	.8	9.1
9.11	1	.8	.8	9.8
9.12	2	1.5	1.5	11.4
9.17	4	3.0	3.0	14.4
9.18	1	.8	.8	15.2
9.21	11	8.3	8.3	23.5
9.22	3	2.3	2.3	25.8
9.25	3	2.3	2.3	28.0
9.26	1	.8	.8	28.8
9.33	2	1.5	1.5	30.3
9.34	7	5.3	5.3	35.6
9.36	1	.8	.8	36.4
9.37	3	2.3	2.3	38.6
9.39	6	4.5	4.5	43.2
9.42	1	.8	.8	43.9
9.43	2	1.5	1.5	45.5
9.46	1	.8	.8	46.2
9.49	1	.8	.8	47.0
9.52	2	1.5	1.5	48.5
9.53	7	5.3	5.3	53.8
9.54	1	.8	.8	54.5
9.56	3	2.3	2.3	56.8
9.57	2	1.5	1.5	58.3
9.59	3	2.3	2.3	60.6
9.6	2	1.5	1.5	62.1
9.61	1	.8	.8	62.9
9.7	3	2.3	2.3	65.2
9.78	1	.8	.8	65.9
9.86	1	.8	.8	66.7
9.88	3	2.3	2.3	68.9
10.04	5	3.8	3.8	72.7
10.06	1	.8	.8	73.5
10.07	5	3.8	3.8	77.3
10.11	3	2.3	2.3	79.5
10.12	2	1.5	1.5	81.1
10.14	3	2.3	2.3	83.3
10.16	1	.8	.8	84.1
10.21	1	.8	.8	84.8
10.23	1	.8	.8	85.6

10.25	2	1.5	1.5	87.1
10.28	3	2.3	2.3	89.4
10.34	1	.8	.8	90.2
10.47	1	.8	.8	90.9
10.53	1	.8	.8	91.7
10.59	1	.8	.8	92.4
10.65	1	.8	.8	93.2
11.01	1	.8	.8	93.9
11.04	3	2.3	2.3	96.2
11.06	1	.8	.8	97.0
11.08	1	.8	.8	97.7
11.21	2	1.5	1.5	99.2
11.7	1	.8	.8	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Koordinasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	1.5	1.5	1.5
5	6	4.5	4.5	6.1
6	7	5.3	5.3	11.4
7	31	23.5	23.5	34.8
8	45	34.1	34.1	68.9
9	23	17.4	17.4	86.4
10	7	5.3	5.3	91.7
11	6	4.5	4.5	96.2
12	3	2.3	2.3	98.5
13	2	1.5	1.5	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Power Lengan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.45	1	.8	.8	.8
1.51	1	.8	.8	1.5
2	3	2.3	2.3	3.8
2.03	1	.8	.8	4.5
2.05	3	2.3	2.3	6.8
2.14	1	.8	.8	7.6
2.16	1	.8	.8	8.3
2.24	1	.8	.8	9.1
2.3	1	.8	.8	9.8
2.32	3	2.3	2.3	12.1

2.34	1	.8	.8	12.9
2.44	1	.8	.8	13.6
2.49	1	.8	.8	14.4
2.52	3	2.3	2.3	16.7
3.02	1	.8	.8	17.4
3.05	1	.8	.8	18.2
3.11	3	2.3	2.3	20.5
3.12	4	3.0	3.0	23.5
3.16	4	3.0	3.0	26.5
3.19	1	.8	.8	27.3
3.27	1	.8	.8	28.0
3.29	1	.8	.8	28.8
3.31	1	.8	.8	29.5
3.33	2	1.5	1.5	31.1
3.37	1	.8	.8	31.8
3.38	2	1.5	1.5	33.3
3.39	1	.8	.8	34.1
3.4	1	.8	.8	34.8
3.43	1	.8	.8	35.6
3.48	1	.8	.8	36.4
3.49	1	.8	.8	37.1
3.5	1	.8	.8	37.9
3.52	1	.8	.8	38.6
3.53	5	3.8	3.8	42.4
3.55	3	2.3	2.3	44.7
3.56	1	.8	.8	45.5
3.59	4	3.0	3.0	48.5
3.65	1	.8	.8	49.2
3.78	3	2.3	2.3	51.5
3.8	3	2.3	2.3	53.8
3.9	2	1.5	1.5	55.3
4	4	3.0	3.0	58.3
4.03	2	1.5	1.5	59.8
4.04	2	1.5	1.5	61.4
4.06	2	1.5	1.5	62.9
4.07	1	.8	.8	63.6
4.08	1	.8	.8	64.4
4.11	1	.8	.8	65.2
4.12	1	.8	.8	65.9
4.13	7	5.3	5.3	71.2
4.15	1	.8	.8	72.0

4.17	1	.8	.8	72.7
4.18	2	1.5	1.5	74.2
4.21	1	.8	.8	75.0
4.28	1	.8	.8	75.8
4.3	4	3.0	3.0	78.8
4.32	1	.8	.8	79.5
4.36	1	.8	.8	80.3
4.37	1	.8	.8	81.1
4.38	1	.8	.8	81.8
4.4	1	.8	.8	82.6
4.41	1	.8	.8	83.3
4.42	1	.8	.8	84.1
4.47	1	.8	.8	84.8
4.5	1	.8	.8	85.6
4.51	1	.8	.8	86.4
4.54	1	.8	.8	87.1
4.57	2	1.5	1.5	88.6
4.58	2	1.5	1.5	90.2
4.8	2	1.5	1.5	91.7
5.1	2	1.5	1.5	93.2
5.13	2	1.5	1.5	94.7
5.14	1	.8	.8	95.5
5.17	4	3.0	3.0	98.5
5.35	2	1.5	1.5	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Kecepatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6.13	1	.8	.8
	6.31	1	.8	1.5
	6.47	2	1.5	3.0
	6.5	2	1.5	4.5
	6.63	1	.8	5.3
	6.66	3	2.3	7.6
	6.69	1	.8	8.3
	6.79	1	.8	9.1
	6.84	5	3.8	12.9
	6.93	2	1.5	14.4
	7.09	2	1.5	15.9
	7.19	1	.8	16.7
	7.37	1	.8	17.4

7.38	1	.8	.8	18.2
7.4	1	.8	.8	18.9
7.43	3	2.3	2.3	21.2
7.47	1	.8	.8	22.0
7.53	1	.8	.8	22.7
7.56	1	.8	.8	23.5
7.71	1	.8	.8	24.2
7.77	3	2.3	2.3	26.5
7.81	4	3.0	3.0	29.5
7.83	3	2.3	2.3	31.8
7.84	1	.8	.8	32.6
7.9	4	3.0	3.0	35.6
7.91	1	.8	.8	36.4
7.99	2	1.5	1.5	37.9
8.11	1	.8	.8	38.6
8.12	1	.8	.8	39.4
8.13	1	.8	.8	40.2
8.14	3	2.3	2.3	42.4
8.18	1	.8	.8	43.2
8.21	2	1.5	1.5	44.7
8.27	3	2.3	2.3	47.0
8.31	1	.8	.8	47.7
8.32	1	.8	.8	48.5
8.34	1	.8	.8	49.2
8.38	1	.8	.8	50.0
8.42	4	3.0	3.0	53.0
8.49	1	.8	.8	53.8
8.53	1	.8	.8	54.5
8.56	1	.8	.8	55.3
8.58	1	.8	.8	56.1
8.6	1	.8	.8	56.8
8.76	1	.8	.8	57.6
8.77	1	.8	.8	58.3
8.78	2	1.5	1.5	59.8
8.8	3	2.3	2.3	62.1
8.82	1	.8	.8	62.9
8.83	1	.8	.8	63.6
8.84	2	1.5	1.5	65.2
8.86	1	.8	.8	65.9
8.91	1	.8	.8	66.7
8.92	2	1.5	1.5	68.2

8.99	2	1.5	1.5	69.7
9.11	2	1.5	1.5	71.2
9.12	1	.8	.8	72.0
9.15	3	2.3	2.3	74.2
9.16	1	.8	.8	75.0
9.24	1	.8	.8	75.8
9.25	1	.8	.8	76.5
9.3	2	1.5	1.5	78.0
9.32	1	.8	.8	78.8
9.33	3	2.3	2.3	81.1
9.34	2	1.5	1.5	82.6
9.37	1	.8	.8	83.3
9.42	1	.8	.8	84.1
9.52	1	.8	.8	84.8
9.53	2	1.5	1.5	86.4
9.57	1	.8	.8	87.1
9.64	1	.8	.8	87.9
9.65	1	.8	.8	88.6
9.71	4	3.0	3.0	91.7
9.73	2	1.5	1.5	93.2
9.9	1	.8	.8	93.9
9.93	1	.8	.8	94.7
10.15	2	1.5	1.5	96.2
10.19	1	.8	.8	97.0
10.71	2	1.5	1.5	98.5
10.72	1	.8	.8	99.2
11.21	1	.8	.8	100.0
Total	132	100.0	100.0	

Lampiran 11. Deskriptif Statistik berdasarkan Skor T

Statistics					
		Kemampuan Motorik Putri	Intensitas Bermain Game Putri	Kemampuan Motorik Putra	Intensitas Bermain Game Putra
N	Valid	60	60	72	72
	Missing	12	12	0	0
Mean		293.78	56.93	300.13	58.68
Median		288.76	58.00	307.49	59.00
Mode		223.00 ^a	51.00	352.90	60.00
Std. Deviation		35.84	8.82	31.47	7.70
Minimum		223.00	35.00	233.91	41.00
Maximum		381.56	75.00	363.32	75.00
Sum		17627.01	3416.00	21609.70	4225.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Kemampuan Motorik Putri					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	223	1	1.4	1.7	1.7
	228.83	1	1.4	1.7	3.3
	232.96	1	1.4	1.7	5.0
	234.22	1	1.4	1.7	6.7
	239.68	1	1.4	1.7	8.3
	246.54	1	1.4	1.7	10.0
	253.65	1	1.4	1.7	11.7
	254.8	1	1.4	1.7	13.3
	256.27	1	1.4	1.7	15.0
	257.83	1	1.4	1.7	16.7
	260.44	1	1.4	1.7	18.3
	262.2	1	1.4	1.7	20.0
	262.75	1	1.4	1.7	21.7
	263.63	1	1.4	1.7	23.3
	265.32	1	1.4	1.7	25.0
	268.37	1	1.4	1.7	26.7
	275.01	1	1.4	1.7	28.3
	275.39	1	1.4	1.7	30.0
	275.89	1	1.4	1.7	31.7
	276.19	1	1.4	1.7	33.3
	278.16	1	1.4	1.7	35.0
	278.38	1	1.4	1.7	36.7

	281.87	1	1.4	1.7	38.3
	284.77	1	1.4	1.7	40.0
	286.42	1	1.4	1.7	41.7
	287.12	1	1.4	1.7	43.3
	287.34	1	1.4	1.7	45.0
	287.73	1	1.4	1.7	46.7
	287.85	1	1.4	1.7	48.3
	288	1	1.4	1.7	50.0
	289.51	1	1.4	1.7	51.7
	292.24	1	1.4	1.7	53.3
	293.63	1	1.4	1.7	55.0
	296.27	1	1.4	1.7	56.7
	301.88	1	1.4	1.7	58.3
	302.26	1	1.4	1.7	60.0
	302.42	1	1.4	1.7	61.7
	302.52	1	1.4	1.7	63.3
	302.69	1	1.4	1.7	65.0
	305.15	1	1.4	1.7	66.7
	311.64	1	1.4	1.7	68.3
	316.01	1	1.4	1.7	70.0
	317.12	1	1.4	1.7	71.7
	317.86	1	1.4	1.7	73.3
	318.15	1	1.4	1.7	75.0
	320.28	1	1.4	1.7	76.7
	320.49	1	1.4	1.7	78.3
	321.85	1	1.4	1.7	80.0
	321.96	1	1.4	1.7	81.7
	322.63	1	1.4	1.7	83.3
	327.34	1	1.4	1.7	85.0
	328.35	1	1.4	1.7	86.7
	334.26	1	1.4	1.7	88.3
	336.58	1	1.4	1.7	90.0
	339.67	1	1.4	1.7	91.7
	350.78	1	1.4	1.7	93.3
	355.83	1	1.4	1.7	95.0
	361.53	1	1.4	1.7	96.7
	373.94	1	1.4	1.7	98.3
	381.56	1	1.4	1.7	100.0
	Total	60	83.3	100.0	
Missing	System	12	16.7		
Total		72	100.0		

Intensitas Bermain Game Putri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	1	1.4	1.7	1.7
	36	1	1.4	1.7	3.3
	41	1	1.4	1.7	5.0
	44	1	1.4	1.7	6.7
	45	2	2.8	3.3	10.0
	46	1	1.4	1.7	11.7
	47	1	1.4	1.7	13.3
	48	2	2.8	3.3	16.7
	50	4	5.6	6.7	23.3
	51	5	6.9	8.3	31.7
	52	3	4.2	5.0	36.7
	53	1	1.4	1.7	38.3
	54	3	4.2	5.0	43.3
	55	1	1.4	1.7	45.0
	56	1	1.4	1.7	46.7
	58	4	5.6	6.7	53.3
	59	1	1.4	1.7	55.0
	60	4	5.6	6.7	61.7
	61	3	4.2	5.0	66.7
	62	2	2.8	3.3	70.0
	63	1	1.4	1.7	71.7
	64	1	1.4	1.7	73.3
	65	4	5.6	6.7	80.0
	66	2	2.8	3.3	83.3
	67	4	5.6	6.7	90.0
	68	1	1.4	1.7	91.7
	69	4	5.6	6.7	98.3
	75	1	1.4	1.7	100.0
Total		60	83.3	100.0	
Missing	System	12	16.7		
Total		72	100.0		

Kemampuan Motorik Putra

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	233.91	1	1.4	1.4	1.4
	238.4	1	1.4	1.4	2.8
	238.9	1	1.4	1.4	4.2
	244.54	1	1.4	1.4	5.6
	248.32	1	1.4	1.4	6.9
	248.37	1	1.4	1.4	8.3
	248.39	1	1.4	1.4	9.7
	250.01	1	1.4	1.4	11.1
	250.96	1	1.4	1.4	12.5
	258.67	1	1.4	1.4	13.9
	259.02	1	1.4	1.4	15.3
	260.7	1	1.4	1.4	16.7
	262.64	1	1.4	1.4	18.1
	262.68	1	1.4	1.4	19.4
	264.33	1	1.4	1.4	20.8
	267.5	1	1.4	1.4	22.2
	275.63	1	1.4	1.4	23.6
	277.45	1	1.4	1.4	25.0
	277.76	1	1.4	1.4	26.4
	279.24	1	1.4	1.4	27.8
	279.88	1	1.4	1.4	29.2
	290.46	1	1.4	1.4	30.6
	292.1	1	1.4	1.4	31.9
	292.8	1	1.4	1.4	33.3
	292.81	1	1.4	1.4	34.7
	296.66	1	1.4	1.4	36.1
	296.99	1	1.4	1.4	37.5
	298.61	1	1.4	1.4	38.9
	302.42	1	1.4	1.4	40.3
	302.52	1	1.4	1.4	41.7
	302.83	1	1.4	1.4	43.1
	303.29	1	1.4	1.4	44.4
	304.18	1	1.4	1.4	45.8
	306.48	1	1.4	1.4	47.2
	307.2	1	1.4	1.4	48.6
	307.32	1	1.4	1.4	50.0
	307.66	1	1.4	1.4	51.4
	308.41	1	1.4	1.4	52.8
	308.54	1	1.4	1.4	54.2

309.83	1	1.4	1.4	55.6
310.13	1	1.4	1.4	56.9
310.64	1	1.4	1.4	58.3
311.89	1	1.4	1.4	59.7
312.26	1	1.4	1.4	61.1
313.26	1	1.4	1.4	62.5
314.01	1	1.4	1.4	63.9
314.26	1	1.4	1.4	65.3
314.28	1	1.4	1.4	66.7
314.85	1	1.4	1.4	68.1
315.22	1	1.4	1.4	69.4
316.88	1	1.4	1.4	70.8
318.27	1	1.4	1.4	72.2
320.19	1	1.4	1.4	73.6
321.33	1	1.4	1.4	75.0
321.68	1	1.4	1.4	76.4
322.5	1	1.4	1.4	77.8
322.54	1	1.4	1.4	79.2
322.63	1	1.4	1.4	80.6
325.02	1	1.4	1.4	81.9
327.8	1	1.4	1.4	83.3
327.83	1	1.4	1.4	84.7
329.68	1	1.4	1.4	86.1
333.25	1	1.4	1.4	87.5
333.88	1	1.4	1.4	88.9
335.61	1	1.4	1.4	90.3
336.67	1	1.4	1.4	91.7
337.84	1	1.4	1.4	93.1
338.12	1	1.4	1.4	94.4
352.9	2	2.8	2.8	97.2
359.65	1	1.4	1.4	98.6
363.32	1	1.4	1.4	100.0
Total	72	100.0	100.0	

Intensitas Bermain Game Putra

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	41	1	1.4	1.4	1.4
	42	1	1.4	1.4	2.8
	44	1	1.4	1.4	4.2
	45	2	2.8	2.8	6.9
	46	1	1.4	1.4	8.3
	48	1	1.4	1.4	9.7
	49	2	2.8	2.8	12.5
	51	2	2.8	2.8	15.3
	52	4	5.6	5.6	20.8
	53	5	6.9	6.9	27.8
	54	3	4.2	4.2	31.9
	55	1	1.4	1.4	33.3
	56	1	1.4	1.4	34.7
	57	4	5.6	5.6	40.3
	58	4	5.6	5.6	45.8
	59	6	8.3	8.3	54.2
	60	7	9.7	9.7	63.9
	61	3	4.2	4.2	68.1
	62	1	1.4	1.4	69.4
	63	1	1.4	1.4	70.8
	64	3	4.2	4.2	75.0
	65	2	2.8	2.8	77.8
	66	2	2.8	2.8	80.6
	67	3	4.2	4.2	84.7
	68	1	1.4	1.4	86.1
	69	5	6.9	6.9	93.1
	70	3	4.2	4.2	97.2
	73	1	1.4	1.4	98.6
	75	1	1.4	1.4	100.0
Total		72	100.0	100.0	

Lampiran 12. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Bermain Game Online	Kemampuan Motorik
N		132	132
Normal Parameters ^a	Mean	57.8864	297.2478
	Std. Deviation	8.24218	33.54486
Most Extreme Differences	Absolute	.074	.085
	Positive	.053	.057
	Negative	-.074	-.085
Kolmogorov-Smirnov Z		.847	.979
Asymp. Sig. (2-tailed)		.471	.293

Lampiran 13. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Motorik * Intensitas Bermain Game Online	Between	(Combined)	69131.695	32	2160.365	2.732	.000
	Groups	Linearity	26563.998	1	26563.998	33.597	.000
		Deviation from Linearity	42567.698	31	1373.152	1.737	.221
	Within Groups		78277.033	99	790.677		
	Total		147408.728	131			

Lampiran 14. Uji Korelasi

Correlations

		Intensitas Bermain Game Online	Kemampuan Motorik
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	-.425**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross- products	8899.295	-15375.333
	Covariance	67.934	-117.369
	N	132	132
Kemampuan Motorik	Pearson Correlation	-.425**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross- products	-15375.333	147408.728
	Covariance	-117.369	1125.257
	N	132	132

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model Summary


Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.425 ^a	.180	.174	30.48893

a. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain Game Online

Lampiran 15. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	R
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 16. Kalibrasi Meteran



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
UPT METROLOGI LEGAL

Jl. Sisingamangaraja 21 C Yogyakarta. Kode pos 555122 Telp. (0274)
sms : 085643491009 EMAIL : metrologilegal@jogjakota.go.id

SERTIFIKAT PENGUJIAN
CALIBRATION CERTIFICATE

Nomor : 533 / MET / UP - 78 / II/2018
Number

No. Order : A 00125
Diterima tgl : 23 Februari 2019

ALAT
Equipment

Nama <small>Name</small>	: Ukuran Panjang	Nomor Seri <small>Serial number</small>	:
Kapasitas <small>Capacity</small>	: 100 m	Merek/Buatan <small>Brand / Made in</small>	: Fame
Tipe/Model <small>Type/Model</small>	:	Daya Baca <small>Readability</small>	: 1 mm

PEMILIK
Owner

Nama <small>Name</small>	: Rizkhy Azid Fauzi
Alamat <small>Address</small>	: Tuntungan Baru, Umbulharjo 3 1189

METODE, STANDART, TELUSURAN
Method, Standard, Traceability

Metode <small>Method</small>	: SK DJ PDN No. 32 / PDN / KEP / 3 / 2010
Standard <small>Standard</small>	: Meter kuningan standar 1 meter
Telusuran <small>Traceability</small>	: Ke satuan SI melalui LK-045-IDN

TANGGAL PENGUJIAN
Date of Calibrated : 27 Ferbuari 2019

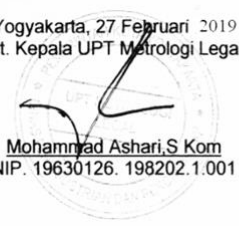
LOKASI PENGUJIAN
Location of Calibrated : Kantor UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta

KONDISI LINGKUNGAN PENGUJIAN
Environment condition of Calibrated : Suhu : 30°C ±3°C ; Kelembaban : 55% ± 3%

HASIL
Result : Lihat sebaliknya

DISARANKAN UNTUK DIUJI ULANG
Recalibration : 27 Februari 2020

Yogyakarta, 27 Februari 2019
Ptt. Kepala UPT Metrologi Legal



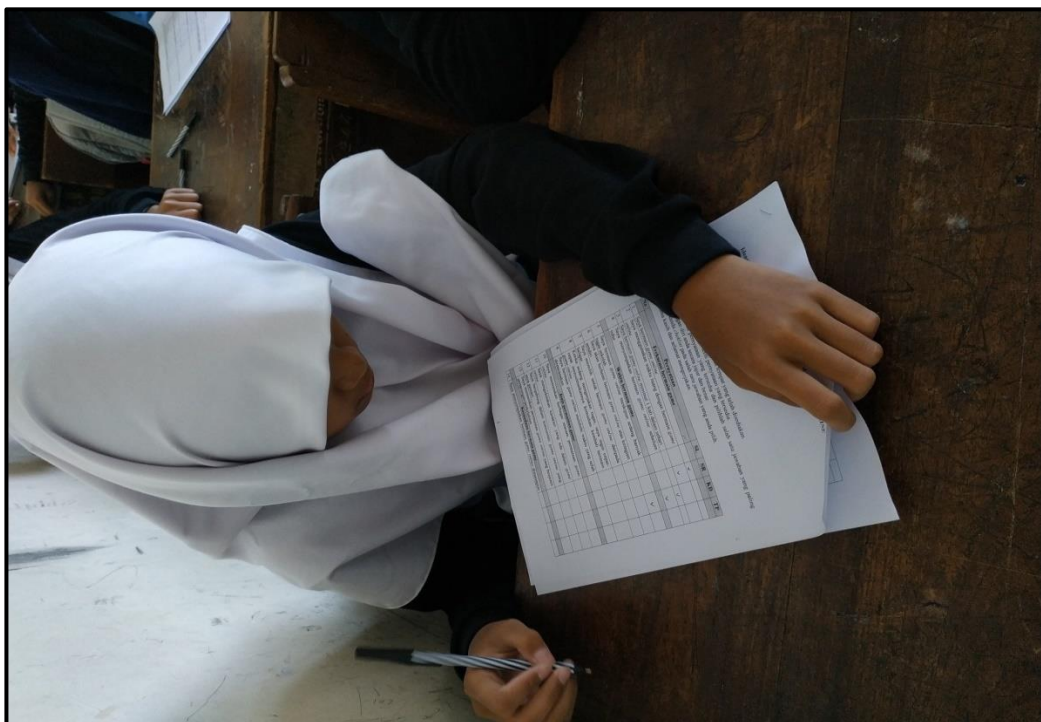
Mohammad Ashari, S.Kom
NIP. 19630126. 198202. 1.001

Halaman 1 dari 1 Halaman

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA UPT METROLOGI LEGAL KOTA YOGYAKARTA

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

Proses ambil data angket terkait *intensitas bermain game mobile online* siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.



Proses ambil data terkait keterampilan motorik siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Ngaglik.

Standing Board Jump



Softball Throw



Zig-zag Run



Medicine Ball-Put



Wall pass



Lari 60 yard dash / 55 meter

