



Pengaruh Terapi Bermain pada Kemampuan Motorik Kasar Balita Kecanduan Ponsel

Depi Nurhaini^{1*}, Netty Herawati²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo Madura,
Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Email: asterroidnhaini951@gmail.com^{1*}, herawati.netty9@gmail.com²

Histori Artikel:

Dikirim 26 November 2022; *Diterima dalam bentuk revisi* 28 Desember 2022; *Diterima* 1 Januari 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Salah satu peranan penting sebagai orang tua ialah menstimulasi anak dalam merangsang perkembangan anak seperti mengajak anak bermain dengan penuh suka cita. Namun sebagian orang tua tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain bersama anak nya dan memilih memberikan fasilitas bermain di rumah seperti ponsel untuk mengurangi resiko saat anak bermain diluar rumah dan orang tua bisa melakukan aktivitas dengan tenang. Hal ini berdampak pada tumbuh kembang anak dari segi fisik maupun kinerja otak karena motorik kasar yang tidak diasah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain pada kemampuan motorik kasar balita kecanduan ponsel dengan manfaat kegiatan pengabdian untuk memberikan intervensi psikologis bagi subjek untuk mengembangkan fungsi motorik kasarnya, serta mengalihkan perhatiannya dari bermain ponsel kepada permainan dan kegiatan-kegiatan seperti bermain mainan, berlari, berjalan, naik-turun tangga, serta kegiatan yang menyenangkan sseperti melukis, menulis, dan menggambar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang mana teknik yang digunakan adalah observasi dan wawancara mendalam terhadap subjek. Analisis data menggunakan uji kredibilitas. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil dan gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan terapi motorik kasar pada balita kecanduan ponsel.

Kata Kunci: Motorik Kasar; Balita; Kecanduan Ponsel.

Abstract

One of your key roles as a parent is to stimulate your child's development, keeping children entertained. However, some parents do not have enough time to play with their children and choose to have mobile phones or other playthings at home to reduce the risk of children playing outside the home and to keep parents safe. . This affects the growth and development of children in terms of physical and mental performance as their gross motor skills are not honed. and uses the benefits of community activities to provide subjects with psychological interventions to develop gross motor function and divert attention from mobile phone play to games and activities. Fun activities like playing with toys, running, walking, climbing stairs, drawing, writing, and painting. The methods used in this study use qualitative methods in the research approach where the techniques used are observations and in-depth interviews with subjects. Data analysis used a reliability test. This technique is used to obtain a clearer picture of the outcome and the overall picture of the application of total exercise therapy in mobile phone-dependent infants.

Keywords: Rough Motoric; Toddler; Phone Addiction.

1. Pendahuluan

Dalam kaitannya dengan perkembangan yang terjadi selama kehidupan, perkembangan yang paling berpengaruh adalah pada masa-masa awal kehidupan manusia ketika dilahirkan. Sebagai individu yang dinamis, maka akan muncul kebutuhan dan dinamika yang khusus untuk mampu berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Papalia dan Odd (2009) membagi masa kanak-kanak menjadi lima tahapan perkembangan meliputi: 1) Masa prenatal, yaitu masa yang bermula dari masa konsepsi hingga kelahiran, 2) masa bayi yang dimulai pada usia 18 bulan pertama setelah kelahiran hingga masa tathit ketika bayi berusia tiga tahun dimana pada tahapan ini anak-anak memperoleh penugasan perkembangan berupa kemampuan berbahasa, motorik, dan kemandirian, 3) masa kanak-kanak pertama atau masa prasekolah, yaitu pada usia 3 hingga 6 tahun, 4) masa kanak-kanak kedua atau masa sekolah, yaitu pada rentang usia 6 sampai 12 tahun, dalam masa ini anak-anak mampu belajar dalam bidang pendidikan formal dan mampu menerima informasi-informasi dari lingkungan di sekitarnya, 5) masa remaja, yakni masa yang terjadi pada anak yang memasuki usia 12 hingga 18 tahun, pada masa ini anak akan mencari identitas pribadinya serta akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teman sebaya sehingga anak akan mencoba melepaskan diri dari aturan-aturan orangtua.

Dalam pengertiannya, perkembangan (*development*) yang terjadi pada anak menunjukkan adanya penambahan kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan bersifat kualitatif, sehingga pengukuran yang dilakukan akan lebih sulit daripada mengukur pertumbuhan (Tanuwidjaya, IDAI, 2002). Perkembangan anak akan terjadi dengan baik dan optimal apabila terdapat sinkronisasi motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Perkembangan motorik memiliki arti bahwa perkembangan untuk mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan saraf pusat, urat saraf, serta otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan pada masa kelahiran (Hurlock, 2002). Adapun tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Djiwandono (2002) pada anak umur 0-2 tahun, mereka akan masuk kedalam tahap sensori-motorik. Kemampuan yang terdapat pada umur tersebut ialah kemampuan menunjuk pada kecakapan psikis untuk mengerti sebuah objek.

Dunia anak adalah dunia bermain yang dimana pada masa anak-anak, mereka hanya akan berfokus pada bagaimana waktu yang mereka habiskan untuk bermain. Bermain merupakan wahana improvisasi dan kombinasi kebutuhan anak untuk mengeksplorasi kemampuan berfikir abstrak dan memproyeksikan objek secara imajinatif, perkembangan secara fisik (sensori-motorik) dapat dilihat bagaimana anak dapat merespon permainan dengan baik, dinilai dari bagaimana kecakapan anak dalam bermain dan permainan apa yang dipilih oleh anak. Selain itu saat anak bermain, kita juga dapat memahami perkembangan lain pada anak dari bagaimana ia merespon lingkungan saat ia bermain seperti mau bermain bersama dalam kelompok dan juga bagaimana anak mengekspresikan emosi mereka saat bermain baik senang, sedih, kecewa dan lain sebagainya. Dalam teori kognitif menurut Jean Piaget dalam Tedjasaputra (2007) mengemukakan peran bermain dalam perkembangan ialah mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.

Bonita (2018) menyatakan pemberian stimulus pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan selanjutnya terutama pada motorik kasar anak karena pada pemberian stimulus motorik kasar, anak melatih otot mereka seperti berjalan, berlari, melompat serta kegiatan yang lain dalam menjaga keseimbangan tubuh dalam mengkoordinasi gerakan yang lain. Selain itu, pentingnya pemberian stimulus pada anak usia dini akan berpengaruh pada tingkat kepercayaan diri sang anak. Anak yang perkembangan motoriknya kurang akan cenderung menarik diri karena merasa berbeda dari teman sebayanya yang lebih gesit dan tanggap. Apabila anak dapat mengkoordinir gerakan tubuhnya dengan baik, maka anak akan leluasa untuk bermain sembari melatih otot yang lain. Selain itu melatih motorik kasar anak juga dapat membantunya menampilkan sikap perencanaan yang baik dalam melakukan suatu hal sehingga apabila stimulus ini dilatih dengan benar, akan berdampak pada keterampilan anak menyelesaikan persoalan sehari-harinya kelak.

Perkembangan Motorik Anak merupakan suatu proses terjadinya perubahan dalam rentang kehidupan hingga sampai pada kematangan. Perkembangan yang terjadi pun berpengaruh terhadap

kualitas dari individu yang bersangkutan karena perkembangan yang terjadi pada individu satu dengan lainnya memiliki ritme yang berbeda-beda (Erfantino, 2020). Perkembangan tersusun dari urutan-urutan yang saling berkaitan dan sistematis dimana dalam setiap tahapannya akan saling berpengaruh pada lingkup fisik, psikis, dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tugas perkembangan menurut Havighurst (dalam Roslyn, 2001) adalah tugas yang harus dilakukan dan dikuasai individu pada tiap tahap perkembangannya. Tugas perkembangan bayi 0-2 adalah berjalan, berbicara, makan akanan padat, kestabilan jasmani. Tugas perkembangan anak usia 3-5 tahun adalah mendapat kesempatan bermain, berksplorasi, mengenal jenis kelamin, bereksperimen, membentuk hubungan emosional, mampu membedakan benar dan salah, serta mengembangkan proses sosialisasi.

Perkembangan motorik ialah proses pemupukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak-anak dimana menciptakan sistem alami dalam tubuh baik sistem halus maupun sistem kasar yang biasa disebut gerak langkah (Roslyn, 2021). Secara umum motorik halus yaitu kemampuan anak untuk melakukan gerakan dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Dalam motorik halus, kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan tangan, jari-jemari, ataupun intrinsik pada tangan seperti memegang pensil, menggambar, menulis, melukis, bermain balok atau lego, dan mengancing pakaian. Perkembangan motorik halus terjadi sesuai dengan usia anak (Roslyn, 2021). Usia 0-6 tahun, anak mulai mengamati gerakan jemari mereka dan mencooba untuk memindahkan objek, mengambil, memegang benda-benda yang ada di sekitarnya. Memasuki usia 6 bulan sampai 1 tahun anak mulai aktif menggunakan jemarinya untuk menggengam dan meremas berbagai benda serta mampu memasukkan benda ke wadah lain, berlatih membalik halaman buku dan memegang makanan. Sementara itu, perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot besar atau seluruh anggota tubuh karena kematangan organ pada anak. Contohnya kegiatan naik turun tangga, melompat, berlari, menendang bola, berjalan, dan kemampuan duduk. Dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak dalam lampiran peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dijelaskan perkembangan motorik kasar anak usia 12-24 bulan yaitu pada tabel berikut :

Tabel 1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 12-24 Bulan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	12 – 18 bulan	18 – 24 bulan
Fisik motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak Dapat bangkit dari posisi duduk Melakukan gerak menendang bola Berguling ke segala arah Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan 	<ol style="list-style-type: none"> Berjalan sendiri tanpa jatuh Melompat di tempat Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan bantuan Berjalan mundur beberapa langkah Menarik dan mendorong benda ringan (kursi kecil) Melempar bola kedepan tanpa kehilangan keseimbangan Menendang bola ke depan Berdiri dengan satu kaki selama satu atau dua detik Berjongkok
B. Motoriik Halus	<ol style="list-style-type: none"> Membuat coretan bebas Menumpuk tiga kubus keatas Memegang gelas dengan dua tangan Memasukkan benda-benda ke dalam wadah Menumpahkan benda-benda dari wadah 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat garis vertical atau horizontal Membalik halaman buku walaupun belum sempurna Menyobek kertas

Cepat lambatnya perkembangan anak baik sensorik maupun motorik bergantung pada bagaimana sistem pola asuh yang diterapkan dari orang tua kepada anaknya. Beberapa kebiasaan yang dulu menjadi hal yang lumrah, kini bergeser menjadi kebiasaan baru dengan kebutuhan baru yang berbeda, salah satunya ialah kebiasaan dalam pengasuhan anak. Walaupun kini manusia hidup dalam era globalisasi, kemajuan teknologi digital biasanya terlihat jelas di kota besar yang membutuhkan komunikasi digital lewat media sosial menggunakan bantuan ponsel. Kabupaten Bangkalan ialah salah satu wilayah yang memerlukan teknologi sebagai alat komunikasi utama mereka sehingga bisa disimpulkan bahwa hampir semua masyarakat Bangkalan memiliki ponsel. Menurut Harlock untuk mengantisipasi anak-anak di zaman era digital sekarang yang paling berkesan adalah pola asuh, pola asuh yang dimaksud ini adalah bagaimana orang tua mampu mengendalikan serta mendampingi anak-anak mereka dalam berkembang dimana berdampingan dengan majunya era digital (Tridonanto, 2014) [24]. Peran pola asuh orang tua yang awalnya penting dengan munculnya teknologi peran orang tua yang memberikan pendidikan kepada anaknya sudah semakin terabaikan di mana orang tua tidak mementingkan pola asuh yang diberikan kepada anaknya namun mementingkan jurang perbedaan antar keluarga. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan anak dan keluarga serta mengobati jurang perbedaan maka orang tua disibukkan dengan bekerja tanpa memikirkan perkembangan anak.

1.1. Tujuan Kegiatan

Dalam pengertiannya, perkembangan (*development*) yang terjadi pada anak menunjukkan adanya penambahan kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan bersifat kualitatif, sehingga pengukuran yang dilakukan akan lebih sulit daripada mengukur pertumbuhan (Tanuwidjaya, IDAI, 2002). Perkembangan anak akan terjadi dengan baik dan optimal apabila terdapat sinkronisasi motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Perkembangan motorik memiliki arti bahwa perkembangan untuk mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan saraf pusat, urat saraf, serta otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan pada masa kelahiran (Hurlock, 2002). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menganalisis perkembangan motorik anak yang mengalami kecanduan ponsel, serta memberikan terapi untuk mengurangi rasa ketergantungan tersebut sehingga anak akan mengalami perkembangan motorik dengan lebih optimal.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu memberikan intervensi psikologis bagi subjek untuk mengembangkan fungsi motorik kasarnya, serta mengalihkan perhatiannya dari bermain ponsel kepada permainan dan kegiatan-kegiatan seperti bermain mainan, berlari, berjalan, naik-turun tangga, serta kegiatan yang menyenangkan seperti melukis, menulis, dan menggambar. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut di atas, subjek mampu berkembang dengan lebih baik dari segi motorik dan ketertarikannya dalam permainan anak..

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yakni untuk menggambarkan objek dengan apa adanya. Dalam penelitian kualitatif, data yang didapatkan tidak dapat diukur atau dinilai secara langsung (Amirin (2000), Maleong (2007) dalam Prastowo (2010). Sementara itu, pendekatan yang digunakan adalah dengan pendekatan studi kasus. Adapun Creswell (2014) mengungkapkan bahwa studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyelidiki secara cermat suatu hal dengan pengumpulan informasi lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data. Rancangan penelitian yang digunakan ialah *singlesubject Research* yaitu studi kasus yang memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian yang mengalami masalah yang berhubungan dengan motorik kasar ialah Z yang berumur 2 tahun. Subjek berasal dari Desa X

Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Subjek diketahui mengalami masalah dengan pertumbuhannya. Saat diperiksa di posyandu terdekat, diketahui bahwa subjek mengalami tinggi badan yang kurang dari standar. Penyebabnya, ternyata subjek kurang mengasah motorik kasarnya dikarenakan subjek sering menghabiskan waktunya untuk menonton video dari ponsel daripada bermain. Orang tuanya pun sering memberikan ponsel kepada subjek saat ia rewel supaya cepat tenang dan orang tua dapat melakukan aktivitas yang lain. Hal ini berdampak pada pertumbuhan subjek yang dibuktikan dengan hasil pemeriksaan posyandu tentang tinggi badan subjek yang kurang dari standar dan juga subjek terlihat malu saat bermain dengan teman sebayanya. Informasi tersebut didapatkan dari hasil wawancara yang diberikan oleh ibu dan juga nenek subjek. Berdasarkan kasus tersebut, menunjukkan bahwa masih ada orang tua yang belum mengerti tentang pentingnya pemberian stimulus pada anak dan lebih memilih memberikan fasilitas ponsel yang dapat membuat anak lebih tenang. Kondisi inilah yang menyebabkan peneliti ingin meneliti dampak yang diberikan kepada anak dari terapi motorik kasar kepada balita yang kecanduan ponsel.

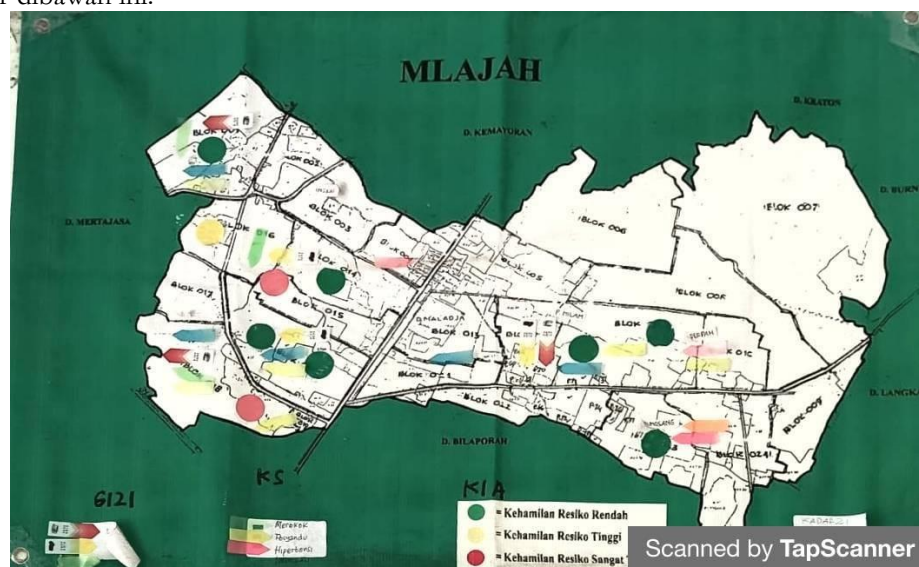
Peneliti ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar anamnesa untuk observasi subjek, media bermain berupa balon, kapur, dan alat tulis, kartu klien dan dokumentasi foto. Peneliti menggunakan teknik wawancara naturalistik yang didapatkan dari orang tua. Wawancara ini dilakukan dengan berbincang bersama orang tua dan menanyakan terkait kebiasaan pengasuhan dari orang tua serta memperinci masalah perkembangan yang sedang dialami anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas dengan meningkatkan ketekunan pengamatan dari data yang telah didapatkan. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif dengan mengamati, mencatat karakter pola asuh serta perkembangan anak yang terjadi sebenarnya.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada bulan Oktober hingga Desember tahun 2022. *Home Visit* dilakukan dengan menunjungi rumah responden dengan kasus stunting kemudian dilakukan intervensi serta konseling guna memberikan pengertian kepada responden mengenai penanganan yang harus dilakukan. Kegiatan home visit juga dilakukan untuk memberikan penyuluhan secara lebih intens kepada klien terkait agar kegiatan ini dapat tepat sasaran. Responden mendapatkan intervensi tepat sasaran dan peneliti dapat mengecek perkembangan klien secara intens sehingga kegiatan pencegahan dan penanganan dapat berjalan tepat sasaran.

c. Tempat Kegiatan

Lokasi pengabdian ini desa Mlajah, kabupaten Bangkalan, dijelaskan dan diberikan map pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Peta Lokasi Pengabdian Masyarakat.

2.2. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Data penilaian proses dari hasil wawancara peneliti kepada orang tua subjek dimasukkan dalam lembar anamnesa, sedangkan terapi bermain terhadap subjek dan hasil kemampuan motorik kasar yang dihasilkan dikumpulkan dalam kartu klien. Nilai yang dikumpulkan dalam bentuk tabel dari hasil terapi bermain.

Tabel 2. Hasil Pertemuan dan Terapi Peneliti Kepada Subjek.

Pertemuan ke -	Kegiatan	Hal yang diharapkan	Hal yang di hasilkan
1.	Mengunjungi rumah subjek	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mendapatkan izin dari orang tua subjek serta melakukan wawancara dan observasi awal mengenai subjek. 2) Mencoba berinteraksi dengan subjek dan mengobservasi subjek. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mendapatkan izin dari orang tua dan mendapatkan data subjek antara lain mengenai data diri, data keluarga subjek, keluhan fisik dan psikologis, anamnesa subjek dan diagnosis sementara subjek. Pada pertemuan ini didapatkan hasil bahwa orang tua sering memberikan ponsel kepada anaknya dengan tujuan membuat anak menjadi tenang dan tidak rewel ketika orang tua sibuk bekerja, sehingga anak tidak akan mengganggu. Dari pemberian ponsel tersebut, orang tua menuturkan sering memutar video-video dari laman YouTube untuk menghibur anaknya. 2) Membangun <i>rapport</i> dengan subjek. Peneliti mendapati subjek memang terlihat malu dan enggan bertemu dengan peneliti. Subjek lebih memilih menonton video dari ponselnya dan menghiraukan peneliti. 3) Didapati juga kemampuan bicara subjek baru sebatas kata “mama” dan tidak banyak bicara atau mengeluarkan suara saat bersama peneliti. Namun menurut pernyataan dari ibu subjek, subjek sudah dapat makan sendiri tanpa disuapi.
2.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bermain mobil-mobilan dan bermain tangkap bola bersama subjek. 2) Peneliti berusaha mengajak subjek bermain dengan tetap meletakkan ponsel didekat subjek. 3) Peneliti berusaha melatih subjek 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Diharapkan peneliti dapat menili intensitas perhatian subjek terhadap ponsel didekatnya. 2) Diharapkan subjek dapat mengalihkan perhatiannya dari ponsel. 3) Diharapkan subjek dapat melatih motoric kasar saat dihadapkan dengan permainan tangkap bola yang dimana subjek diharuskan focus pada bola dan menangkapnya dengan berlari atau jalan lalu mengembalikannya kepada peneliti dengan cara dilempar atau ditendang. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Setelah membangun <i>rapport</i> beberapa kali dengan subjek, akhirnya peneliti dapat menjalin <i>rapport</i> dengan subjek dan subjek mulai nyaman saat peneliti mengajaknya bermain. 2) Mendapati perhatiannya subjek akan kembali kepada ponsel saat lingkungan sekitar tidak terlalu aktif untuk bermain bersama subjek. Hal ini terjadi apabila peneliti mulai diam dan membiarkan subjek bermain sendiri, maka tidak lama kemudian, subjek mulai mencari ponselnya kembali. 3) Pada awal permainan, subjek terlihat sulit beradaptasi dengan permainan yang dilakukan dan cepat bosan. Namun, dengan mencoba berperan dan mengarahkan subjek dengan perintah yang jelas, pada akhirnya subjek mulai mengikuti permainan yang ada. 4) Terlihat juga subjek mulai belajar berlari saat mengejar bola dan juga mulai memahami arti apresiasi saat peneliti bertepuk tangan kepada subjek, subjek akan merasa senang dan makin suka bermain.

	<p>untuk focus kedalam permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan bola yang beragam warna serta ukuran dan juga permainan mobil-mobilan dengan berperan menjadi seorang supir.</p>		
3.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan terapi bermain diluar rumah dengan mengajak subjek bermain permainan engkle bersama kedua saudara subjek. 2) Peneliti juga mengajak subjek untuk menangkap balon dengan cara melompat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Subjek dapat melatih perkembangan otot kakinya sehingga diharapkan mampu membantu pertumbuhan kakinya. 2) Dapat mengalihkan perhatiannya dari ponsel dan membuat anak lebih asik bermain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Subjek sudah mulai nyaman dengan peneliti sehingga peneliti dengan mudah mengajak subjek bermain diluar rumah. 2) Subjek belum bisa melompat dengan sempurna, bahkan subjek hanya mampu untuk jinjit, hal ini membuat peneliti tidak melanjutkan permainan engkle bersama subjek. 3) Peneliti mendapati subjek lebih mudah untuk fokus kepada balon yang diterbangkan di atasnya dan secara spontan, subjek juga melatih kakinya untuk melompat sedikit demi sedikit dan akhirnya subjek dapat melompat sekitar 0,5 cm diatas tanah dan ini terus terjadi selama permainan menangkap balon yang diterbangkan diatas subjek. Hal ini menunjukkan sebuah kemajuan dari yang sebelumnya subjek hanya mampu berjinjit. 4) Peneliti mendapati subjek memahami arti apresiasi saat subjek dapat melakukan gerakan sesuai arahan peneliti, maka subjek akan tepuk tangan dengan sendirinya sambil menunjukkan emosi bahagia.
4.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan terapi bermain donat kerucut, berlatih meniup lilin dengan benar dan mencoba mengajak subjek 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Diharapkan peneliti dapat menilai motoric halusnya dan juga menilai perkembangan oral subjek (mulut) 2) Dapat mengalihkan perhatiannya dari ponsel dan membuat anak lebih asik bermain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peneliti mendapati subjek menunjukkan sikap agak bingung dengan donat kerucut. Awalnya, subjek akan memukul mukul donat mainan dengan kerucut, namun lama kelamaan subjek memahami aturan permainan donat kerucut dan subjek mampu menyusun tumpukan donat sesuai urutannya dari yang terbesar hingga yang terkecil. 2) Pada saat peneliti menyulut api, subjek terlihat terkejut dan menjauh dari api. Respon ini merupakan respon yang baik dari subjek yang memahami bahaya yang ada disekitarnya.

	<p>belajar mengecap makanan. Makanan yang dipilih adalah beberapa potong buah semangka.</p>		<p>3) Awalnya, subjek kesusahan untuk meniup apinya. Subjek berusaha meniupnya namun mulutnya terlihat seperti tertutup dan hanya air liur yang keluar. Peneliti pun memberikan arahan lebih kepada subjek dengan mencontohkan kepada subjek dan pada percobaan meniup lilin yang ke ke 4, subjek baru bisa meniup lilin. Hal ini dilakukan berulang kali hingga subjek benar benar bisa meniup lilin dengan baik.</p> <p>4) Saat peneliti mengajak subjek untuk memakan potongan semangka, subjek tidak begitu tertarik dengan semangka yang dihidangkan dan lebih memilih untuk bermain bahkan subjek meminta peneliti untuk menghidupkan kembali lilinnya. Peneliti pun berinisiatif menyingkirkan segala hal yang mendistraksi subjek agar fokus memakan potongan semangkanya sendiri. Setelah dirasa tidak ada hal lain yang dapat mengganggu subjek untuk makan, akhirnya subjek mau menyantap potongan semangka sedikit demi sedikit dengan menggunakan garpu. Subjek diarahkan untuk berlatih mengecap semangka yang dikunyahnya. Subjek hanya mau memakan 3 potong semangka ukuran sedang (seukuran ibu jari dewasa).</p>
5.	<p>Peneliti bercerita kepada subjek dengan media menggambar.</p>	<p>1) Diharapkan peneliti dapat mengamati motorik halus subjek untuk menilai perkembangan subjek.</p>	<p>1) Saat subjek diajak bercerita tanpa media, subjek terlihat tidak memahaminya dan subjek terlihat cuek kepada peneliti.</p> <p>2) Peneliti mencoba mengajak subjek untuk menggambar sambil bercerita mengenai gambar yang dibuat peneliti. Subjek pun tertarik dan ikut menggambar. Subjek pun dapat memahami benda yang ia gambar menurut pengertian peneliti seperti bunga, burung dan kucing.</p>



Gambar 2. Pemberian terapi bermain dan wawancara.

2.3. Masyarakat Sasaran

Pengabdian kepada masyarakat ini diberikan kepada keluarga yang memiliki anak dengan stunting, anak dengan kekurangan gizi, anak dengan masalah makan, hingga ibu hamil yang kurang gizi. Sasaran yang peneliti berikan asesmen serta intervensi adalah seorang balita yang memiliki masalah dengan kecanduan ponsel serta didiagnosis stunting oleh pihak posyandu. Sistem yang

peneliti gunakan yaitu dengan *home visit* atau mengunjungi rumah klien untuk memberikan intervensi. *Home Visit* dilakukan dengan mengunjungi rumah responden dengan kasus stunting kemudian dilakukan intervensi serta konseling guna memberikan pengertian kepada responden mengenai penanganan yang harus dilakukan. Kegiatan *home visit* juga dilakukan untuk memberikan penyuluhan secara lebih intens kepada klien terkait agar kegiatan ini dapat tepat sasaran. Responden mendapatkan intervensi tepat sasaran dan peneliti dapat mengecek perkembangan klien secara intens sehingga kegiatan pencegahan dan penanganan dapat berjalan tepat sasaran.

3. Tinjauan Hasil yang dicapai

Perkembangan anak akan terjadi dengan baik dan optimal apabila terdapat sinkronisasi motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Perkembangan motorik memiliki arti bahwa perkembangan untuk mengendalikan gerakan tubuh melalui kegiatan saraf pusat, urat saraf, serta otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan pada masa kelahiran (Hurlock, 2002). Perkembangan motorik ialah proses pempupukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak-anak dimana menciptakan sistem alami dalam tubuh baik sistem halus maupun sistem kasar yang biasa disebut gerak langkah (Roslyn, 2021).

Data hasil dari proses penelitian dan hasil kemampuan motorik kasar dikumpulkan dalam lembar observasi berupa kartu klien. Didapati pada awal-awal intervensi, responden masih sering teralihkan fokusnya pada ponsel yang dibawa oleh orang dewasa di sekitarnya, bahkan meminta untuk memainkan ponsel tersebut. Kali pertama, orang tuanya tidak tega saat subjek sedikit rewel saat tidak ingin menemui peneliti dan ingin bermain ponsel namun untuk waktu yang sebentar kemudian diambil lagi dengan tanpa kesadaran subjek yang dialihkan dengan mainan-mainansaat bersama peneliti. Pada pertengahan hingga akhir intervensi yang dilakukan peneliti, responden tidak lagi begitu menghiraukan ponsel meski peneliti meletakkan ponsel di dekatnya dan lebih tertarik untuk bermain mainan yang sudah disiapkan seperti mobil-mobilan, balon, engkle, lilin dan alat tulis untuk media menggambar. Sehingga dapat dikatakan ada perubahan dari ketika awal diberikan intervensi dengan setelah diberikan intervensi.

Hasil dari terapi bermain yang telah dilakukan juga menunjukkan perkembangan motorik kasar dari subjek harus diasah terlebih dulu untuk menuju hasil yang diinginkan. Menurut aturan permendikbud yang ada, kemampuan motorik kasar subjek dapat dikatakan baik karena sesuai dengan capaian tahap perkembangan subjek dengan umur subjek. Hasil dari terapi bermain ini juga menunjukkan perkembangan emosi yang signifikan antara pertama kali peneliti mengintervensi subjek dengan penolakan yang dilakukan subjek, malu malu hingga mengacuhkan peneliti, makin sering subjek diajak untuk bersosialisasi saat bermain dan memahami emosi yang ada, subjek pun dapat merasakan bahagia, tertawa dan juga subjek tidak lagi terlalu memedulikan ponsel yang ada disekitarnya dan lebih fokus kepada lingkungan sekitar seperti bermain bersama saudaranya.

4. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Ibu Netty yang telah memberikan doa serta bimbingan untuk menyusun tulisan penelitian ini, terimakasih diucapkan pula kepada klien yang telah berkenan memberi izin untuk melakukan penelitian ini.

5. Daftar Pustaka

- [1] Adi, B., 2013. Hubungan Pola asuh dengan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 2 Edisi 1

- [2] Andriyani, J., 2016. Korelasi Keluarga terhadap Penyesuaian Diri Remaja. *Jurnal Al-Bayan*. 22 (34).
- [3] Arisandi, R., 2019. Faktor yang Mempengaruhi Picky Eating pada Anak. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10 (2), Pp. 238–241. DOI: 10.35816/jiskh.v10i2.158
- [4] Aslan., 2019. Peran Pola Asuh Orangtua di Era Dgital. *Jurnal Studia Insania*, 7 (1), pp. 20–34. DOI: 10.18592/jsi.v7i1.2269
- [5] Asri, S., 2018. Hubungan Pola Asuh Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (1), Pp. 1–9.
- [6] Ayun, Q., 2017. Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Thufula*, 5 (1), pp. 103–122.
- [7] Eka, R. F. & Setyaningsih, A., 2012. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 1-3 Tahun. *Jurnal Kebidanan*, 4 (2).
- [8] Erfantinno, I. H., 2019. *Psikologi Perkembangan Anak*. Malang: UIN Maliki Malang Press.
- [9] Fadhilah, H. dkk., 2021. Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua terhadap Perkembangan Sosial–Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 5 (2).
- [10] Faisal, N., 2016. Pola Asuh Orang Tua dalam Mendidik Anak di Era Digital, *Jurnal An-Nisa*, 9, pp. 121-137.
- [11] Hasanah, N. Sugito., 2020. Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterlambatan Bicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- [12] Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3 (1), pp. 1–12.
- [13] Krisdiyanto, E. dkk., 2012. Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia 3–5 TAHUN. *Karya Ilmiah STIKES Tologorejo*. Vol 2.
- [14] Kurniawati, L. D. & Mardiyanti, I., 2014. Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Perkembangan Balita di Posyandu Arjuna RW IV POS 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7 (12) pp. 9–16.
- [15] Mahmud, B., 2018. Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*. 12 (1).
- [16] Murdoko, E. W. H., 2017. *Parenting With Leadership, Peran Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Dan Memberdayakan Potensi Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [17] Muthi, A. dkk., 2020. Pengaruh Pola Asuh Permisif terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Udia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (2).
- [18] Nasution, M., 2018. Pola Asuh Permisif terhadap agresifitas Anak di Lingkungan X Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor. *Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APPPTM). Prosding Konferensi Nasional Ke–8*.
- [19] Permendikbud., 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, pp. 8-9



- [20] Riati, I, dkk., 2016. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Infantia*. 4 (2).
- [21] Rohmah, N. (2018). *Terapi Bermain*. LPPM Universitas Muhammadiyah Jember
- [22] Roslyn, Rhomey., 2021. *Metode Pengembangan Motorik Anak*. Karanganyar: Intera.
- [23] Tidhonanto, Al., & Agency, Beranda., 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: Gramedia.
- [24] Tridonanto., 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [25] Widyarini., 2009. *Relasi Orang Tua dan Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.