

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan analisa data mengenai “Hubungan durasi bermain *gadget* terhadap tingkat kemampuan kognitif anak usia *preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri”. Data yang di dapatkan dari hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan narasi. Cara penyajian data dibagi menjadi 2 yaitu 1) Data umum 2) Data khusus. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 anak usia 4-5 tahun yang merupakan siswa/siswi dari TK *The Naff School* Kota Kediri.

5.1 Data Umum Karakteristik Demografi Responden

Data umum berisi tentang karakteristik responden yang merupakan siswa/siswi dari TK *The Naff School* Kota Kediri. Data umum tersebut meliputi nama, usia dan jenis kelamin.

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
L	18	60 %
P	12	40 %
Total	30	100 %

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa responden yang memiliki jenis kelamin laki – laki sebanyak 18 responden atau 60%, yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 12 responden atau 40%.

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia	Frequency	Percent
4	13	43 %
5	17	56 %
Total	30	100 %

(Sumber : Data Primer)

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa responden yang memiliki usia 4 tahun sebanyak 13 responden atau 43%, dan responden yang memiliki usia 5 tahun sebanyak 17 responden atau 56%.

5.2 Data Khusus Durasi Bermain *Gadget*

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain *Gadget*

Durasi Bermain <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase
1 Jam/hari (Rendah)	4	13 %
2 Jam/hari (Sedang)	4	13 %
> 2 Jam/hari (Tinggi)	22	73 %
Total	30	100 %

(Sumber : Data primer)

Tabel diatas merupakan tabel terkait durasi bermain *gadget* anak di TK *The Naff School* Kota Kediri. Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa yang memiliki durasi bermain *gadget* 1 Jam/hari sebanyak 4 responden atau 13%, yang memiliki durasi bermain *gadget* 2 Jam/hari sebanyak 4 responden atau 13%, dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 Jam/hari sebanyak 22 responden atau 73%.

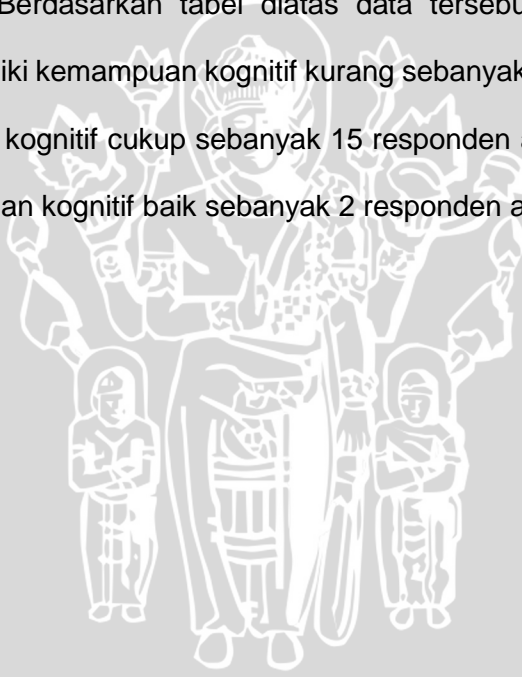
5.3 Data Khusus Tingkat Kemampuan Kognitif

Tabel 5.4 Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif	Frekuensi	Persentase
Kurang	13	43 %
Cukup	15	50 %
Baik	2	7 %
Total	30	100 %

(Sumber : Data Primer)

Tabel diatas merupakan tabel tingkat kemampuan kognitif anak setelah bermain *gadget*. Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa yang memiliki kemampuan kognitif kurang sebanyak 13 responden atau 43%, kemampuan kognitif cukup sebanyak 15 responden atau 50%, dan yang memiliki kemampuan kognitif baik sebanyak 2 responden atau 7%.



5.4 Tabulasi Silang Durasi Bermain *Gadget* Terhadap Tingkat Kemampuan Kognitif

Bentuk tabulasi silang yang dapat menggambarkan penyebaran data secara lebih rinci antara durasi bermain *gadget* dengan tingkat kemampuan kognitif dapat dilihat pada Tabel 5.5

Tabel 5.5 Tabulasi Silang antara Durasi Bermain *Gadget* dengan Tingkat Kemampuan Kognitif

Durasi Bermain <i>Gadget</i>		Kemampuan Kognitif			Total
		< 56% (Kurang)	56% - 75% (Cukup)	75% - 100% (Baik)	
Rendah (1 Jam/hari)	f	0	2	2	4
	%	0	7	7	13
Sedang (2 Jam/hari)	f	0	4	0	4
	%	0	13	0	13
Tinggi (> 2 Jam/hari)	f	13	9	0	22
	%	43	30	0	73
Total	f	13	15	2	30
	%	43	50	7	100

Pada Tabel 5.5 di atas dapat dilihat bahwa dari 30 responden terbagi menjadi 9 golongan, untuk responden yang mengalami tingkat kemampuan kognitif kurang yaitu responden yang memiliki durasi bermain *gadget* 1 jam/hari sebanyak 0 anak atau 0%, durasi bermain *gadget* 2 jam/hari sebanyak 0 anak atau 0%, dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam/hari sebanyak 13 orang atau 43%. Responden yang memiliki tingkat kemampuan kognitif cukup dan memiliki durasi bermain *gadget* 1 jam/hari sebanyak 2 anak atau 7%, durasi bermain *gadget* 2 jam/hari sebanyak 4 anak atau 13%, dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam/hari sebanyak 9 orang atau 30%. Responden yang memiliki tingkat kemampuan kognitif baik memiliki durasi bermain *gadget* 1 jam/hari sebanyak 2

anak atau 7%, durasi bermain *gadget* 2 jam/hari sebanyak 0 anak atau 0%, dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam/hari sebanyak 0 anak atau 0%

5.5 Hubungan Durasi Bermain *Gadget* Terhadap Tingkat Kemampuan Kognitif

Hasil penelitian terkait data durasi bermain *gadget* dan data tingkat kemampuan kognitif terhadap 30 responden telah dilakukan analisa dengan menggunakan uji *spearman correlation rank* dengan program aplikasi *software* SPSS versi 16.00 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 5.3 :

Tabel 5.6 Hasil Analisa Hubungan Durasi Bermain *Gadget* Terhadap Tingkat Kemampuan Kognitif Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK The Naff School Kota Kediri dengan menggunakan uji *spearman correlation rank*

Variabel	Korelasi Spearman	Sig.
Durasi Bermain <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Kognitif	-0.611	0.000

Pada hasil uji dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi spearman bernilai negatif yaitu - 0.611 yang artinya saat variabel X (durasi bermain *gadget* semakin lama, maka variabel Y (kemampuan kognitif) akan semakin menurun. Koefisien korelasi yang dihasilkan menunjukkan besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu variabel X (durasi bermain *gadget*) dengan variabel terikat yaitu variabel Y (kemampuan *kognitif*) dengan nilai r (koefisien korelasi) sebesar -0,611. Nilai korelasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas yaitu durasi bermain *gadget* dengan variabel terikat yaitu kemampuan kognitif memiliki korelasi yang kuat. Hubungan variabel durasi bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif keterkaitan yang signifikan karena memiliki p-value (0,000) <0,05. .