

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada BAB ini akan diuraikan hasil penelitian dan analisa data mengenai “Hubungan Pola Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Prasekolah (Usia 5-6 Tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang” dengan jumlah sampel 28 responden, data yang diperoleh berdasarkan hasil jawaban kuisisioner pola penggunaan *gadget* dan tes berpikir kreatif menggunakan *Torrance Test Of Creative Thinking* (TTCT) pada anak usia 5-6 tahun, data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

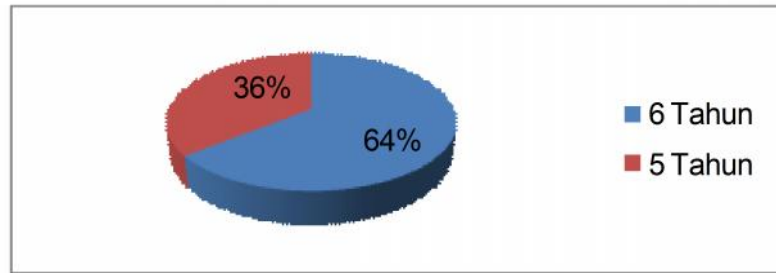
5.1. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini akan menyajikan distribusi data dalam bentuk tabel, diagram, dan narasi yang terdiri dari data umum dan data khusus. Data umum merupakan karakteristik responden penelitian yang meliputi usia dan jenis kelamin, sedangkan data khusus meliputi data pola penggunaan *gadget* dan tes berpikir kreatif menggunakan *Torrance Test Of Creative Thinking* (TTCT) pada responden. Hasil rekapitulasi data responden penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

5.1.1. Karakteristik Responden

5.1.1.1. Karakteristik Usia Responden

Hasil penelitian mengenai karakteristik usia responden disajikan dalam diagram berikut.

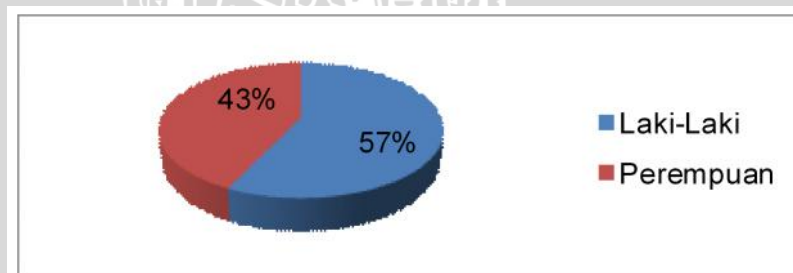


Gambar 5.1 Distribusi Data Karakteristik Usia Responden

Berdasarkan hasil penelitian tentang karakteristik usia responden di TK Brawijaya Smart School Malang menggambarkan bahwa dari total 28 responden terdapat 64% (18) responden berusia 6 tahun dan 36% (10) responden berusia 5 tahun.

5.1.1.2. Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Hasil penelitian mengenai karakteristik jenis kelamin responden disajikan dalam diagram berikut.



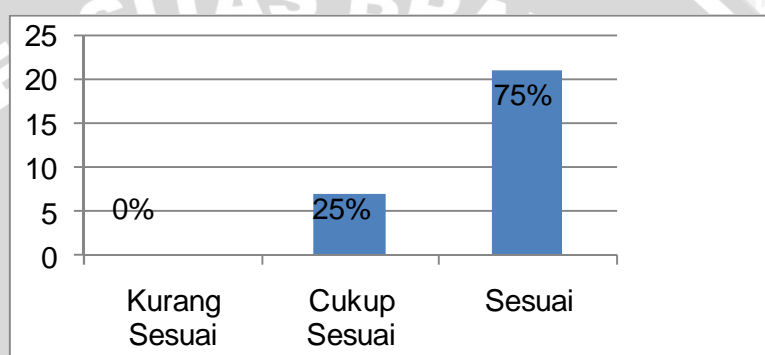
Gambar 5.2 Distribusi Data Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil penelitian mengenai karakteristik jenis kelamin responden di TK Brawijaya Smart School Malang menggambarkan bahwa dari total 28 responden

terdapat 57% (16) responden berjenis kelamin laki-laki dan 43% (12) responden berjenis kelamin perempuan.

5.1.2. Data Pola Penggunaan Gadget

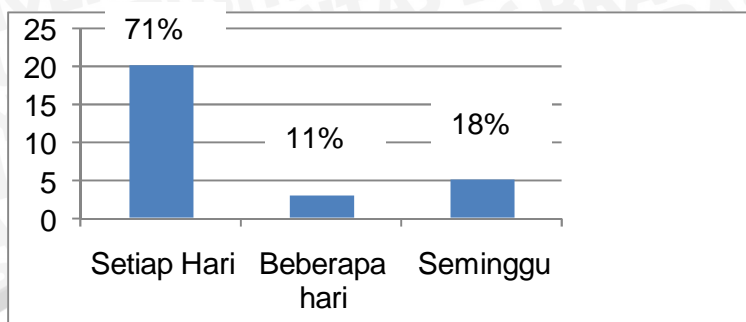
Variabel pola bermain *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang secara keseluruhan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.3 Data Presentase Pola Penggunaan Gadget

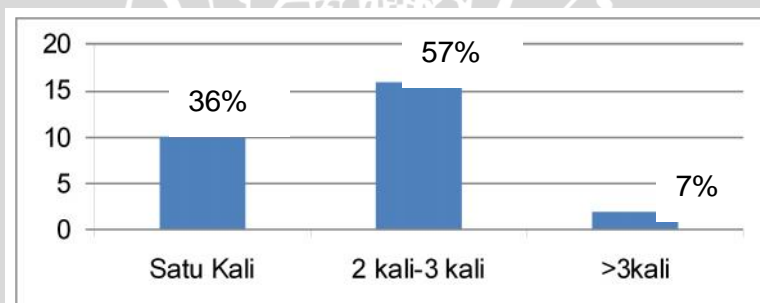
Berdasarkan data hasil penelitian pada pola bermain *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa pola bermain *gadget* dalam kategori sesuai yaitu sebanyak 75% (21) responden, kategori cukup sesuai yaitu sebanyak 25% (7) responden, dan tidak ada responden yang termasuk dalam kategori kurang sesuai.

Data frekuensi penggunaan *gadget* dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.3.1 Data Presentase Frekuensi Penggunaan Gadget

Berdasarkan data hasil penelitian pada frekuensi penggunaan *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* yang setiap hari yaitu sebanyak 71% (20) responden, frekuensi penggunaan *gadget* yang beberapa hari sekali yaitu sebanyak 11% (3) responden, dan frekuensi penggunaan *gadget* yang seminggu sekali yaitu 18% (5) responden.

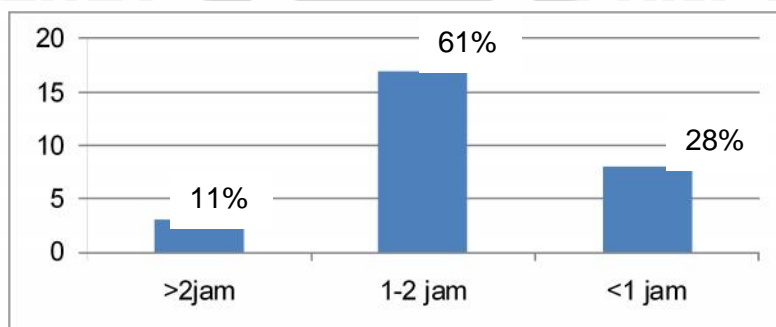


Gambar 5.3.2 Data Presentase Frekuensi Penggunaan Gadget

Berdasarkan data hasil penelitian pada frekuensi penggunaan *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* satu kali sehari yaitu sebanyak 36% (10) responden, frekuensi penggunaan *gadget* 2 sampai 3 kali sehari yaitu sebanyak 57% (16)

responden, dan frekuensi penggunaan *gadget* lebih dari 3 kali sehari yaitu 7% (2) responden.

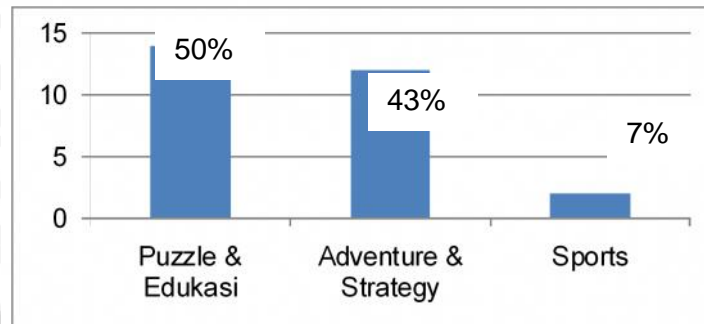
Sedangkan, data durasi penggunaan *gadget* dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.3.3 Data Presentase Durasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan data hasil penelitian pada durasi penggunaan *gadget* di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa durasi penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam perhari yaitu sebanyak 11% (3) responden, durasi penggunaan *gadget* 1 sampai 2 jam perhari yaitu sebanyak 61% (17) responden, dan durasi penggunaan *gadget* kurang dari 1 jam perhari yaitu 28% (8) responden.

Data aplikasi penggunaan *gadget* yang banyak digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

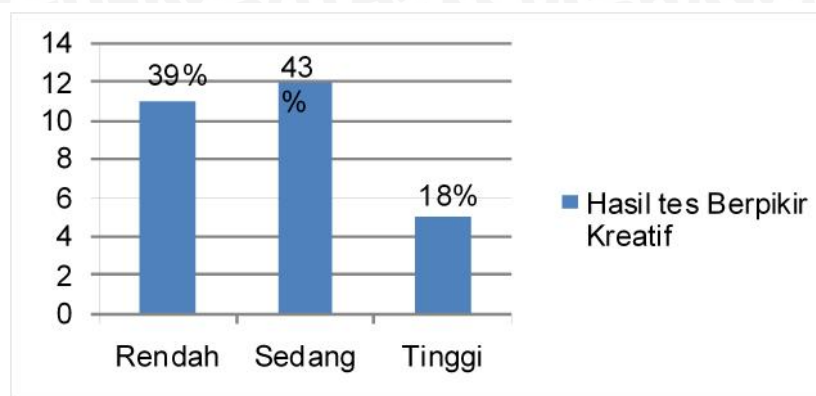


Gambar 5.3.4 Data Presentase Aplikasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan data hasil penelitian pada aplikasi penggunaan *gadget* yang banyak digunakan di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa aplikasi penggunaan *gadget* dengan kategori *Puzzle* dan *Edukasi* yaitu sebanyak 50% (14) responden, aplikasi penggunaan *gadget* dengan kategori *Adventure* dan *Strategy* yaitu sebanyak 43% (12) responden, dan aplikasi penggunaan *gadget* dengan kategori *Sports* yaitu 7% (2) responden.

5.1.3. Data Tes Berpikir Kreatif

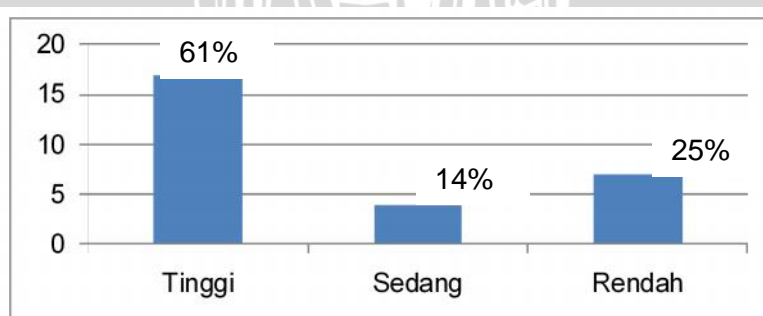
Variabel tes berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang secara keseluruhan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.4 Data Presentase Hasil Tes Berpikir Kreatif

Berdasarkan data hasil penelitian berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan bahwa TTCT dalam kategori rendah sebanyak 39% (11) responden, kategori sedang sebanyak 43% (12) responden, dan kategori tinggi sebanyak 18% (5) responden.

Data tes berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada aktivitas 1 disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

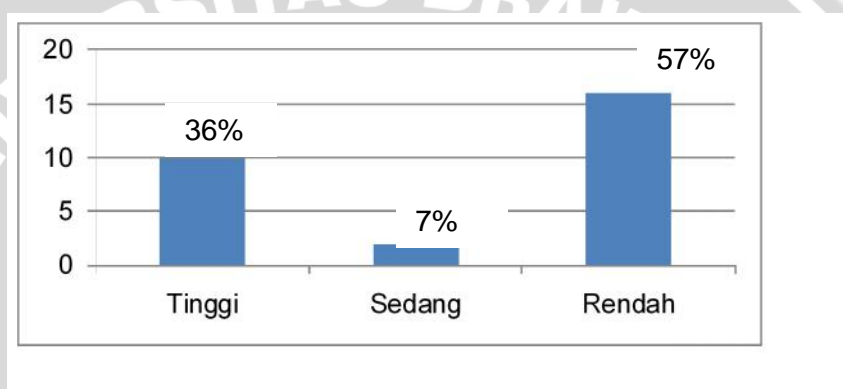


Gambar 5.4.1 Data Presentase TTCT Aktivitas 1

Berdasarkan data hasil penelitian berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada Aktivitas 1 didapatkan

bahwa TTCT dalam kategori rendah sebanyak 25% (7) responden, kategori sedang sebanyak 14% (4) responden, dan kategori tinggi sebanyak 61% (17) responden.

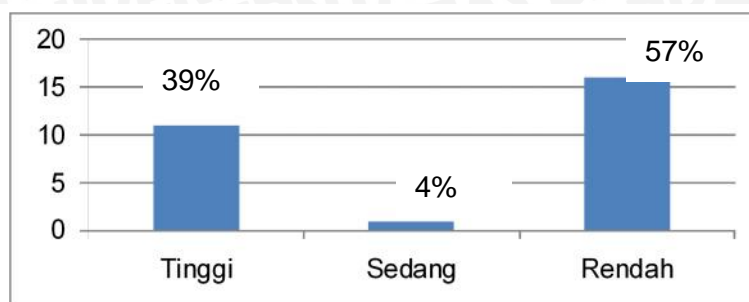
Sedangkan, data tes berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada aktivitas 2 disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.4.2 Data Presentase TTCT Aktivitas 2

Berdasarkan data hasil penelitian berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada Aktivitas 2 didapatkan bahwa TTCT dalam kategori rendah sebanyak 57% (16) responden, kategori sedang sebanyak 7% (2) responden, dan kategori tinggi sebanyak 36% (10) responden.

Data tes berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada aktivitas 3 disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5.4.3 Data Presentase TTCT Aktivitas 3

Berdasarkan data hasil penelitian berpikir kreatif dengan menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) di TK Brawijaya Smart School Malang pada Aktivitas 3 didapatkan bahwa TTCT dalam kategori rendah sebanyak 57% (16) responden, kategori sedang sebanyak 4% (1) responden, dan kategori tinggi sebanyak 39% (11) responden.

5.1.4. Tabel Silang Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Prasekolah (Usia 5-6 Tahun) di TK Brwaijaya Smart School Malang.

Untuk mengetahui adanya hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) maka diperlukan pengujian statistik. Pengujian hubungan ini menggunakan uji *Rank Spearman* dengan program *SPSS 16 for Windows*.

Tabel 5.1 Tabel silang hubungan pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang

		Berpikir Kreatif			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
Bermain Gadget	Kurang Sesuai	0	0	0	0
	Cukup Sesuai	6 (21,4%)	1 (3,6%)	0 (0%)	7 (25%)
	Sesuai	5 (17,9%)	11 (39,3%)	5 (17,9%)	21 (75%)
Total		11 (39,3%)	12 (42,9%)	5 (17,9%)	28 (100%)

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *gadget* dalam kategori sesuai sebanyak 75% (21) responden, dengan tingkat berpikir kreatif dalam kategori rendah sebanyak 17,9% (5) responden, kategori sedang sebanyak 39,3% (11) responden, dan kategori tinggi sebanyak 17,9% (5) responden. Responden yang menggunakan *gadget* dalam kategori cukup sesuai sebanyak 25% (7) responden, dengan tingkat berpikir kreatif dalam kategori rendah sebanyak 21,4% (6) responden, kategori sedang sebanyak 3,6% (1) responden, dan tidak ada responden yang berada dalam kategori tinggi. Sedangkan, tidak ada satu pun responden yang menggunakan *gadget* dalam kategori kurang sesuai.

5.2. Analisa Data

Hasil pengujian dengan menggunakan Korelasi *Rank Spearman* untuk menguji hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang didapatkan nilai $p(\text{value})$ 0,000 dan untuk nilai adalah 0,05. Maka, dapat dilihat bahwa nilai $p(\text{value}) <$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan ada hubungan antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah usia (5-6 tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang. Koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,733 yang menunjukkan hubungan yang kuat dan arah positif yang menunjukkan bahwa hubungan searah sehingga semakin sesuai pola bermain *gadget* pada anak maka semakin tinggi pula tingkat berpikir kreatif anak.