

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan analisa data mengenai hubungan durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia *preschool* (4-5 tahun). Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 09 Juni 2016 di TK *The Naff School* Kota Kediri dengan jumlah responden sebanyak 30 anak.

#### 5.1 Data Umum Karakteristik Responden

##### 5.1.1 Jenis Kelamin

Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki - laki	14	46.67%
Perempuan	16	53.33%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas karakteristik responden menunjukkan bahwa dari 30 responden didapatkan 14 responden (46,67%) berjenis kelamin laki-laki dan 16 responden (53,33%) berjenis kelamin perempuan.

##### 5.1.2 Usia

Tabel 5.1.2 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
4 Tahun	10	33.33%
4,5 Tahun	8	26.67%
5 Tahun	12	40%
Jumlah	30	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 30 responden didapatkan sampel terbanyak adalah pada usia 5 tahun, yaitu sebanyak 12 responden (40%) dan sampel yang paling sedikit adalah responden pada usia 4,5 tahun sebanyak 8 responden (26,67%).

## 5.2 Data Hasil Penelitian

### 5.2.1 Durasi Bermain Gadget

Tabel 5.2.1 Distribusi Durasi Bermain *Gadget* di TK The Naff School Kota Kediri

Durasi Bermain Gadget	Frekuensi	Persentase
Rendah (< 1 Jam)	6	20%
Sedang (1-2 Jam)	3	10%
Tinggi (>2 Jam)	21	70%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa anak usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri sejumlah 30 responden yang memiliki durasi bermain *gadget* <1 jam perhari sebanyak 6 responden (20%) yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam perhari sebanyak 3 responden (10%) dan yang memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam sebanyak 21 responden (70%).

### 5.2.2 Kemampuan Motorik Kasar

Tabel 5.2.2 Distribusi Data Kemampuan Motorik Kasar di TK The Naff School Kota Kediri

Kemampuan Motorik Kasar	Frekuensi	Persentase
Kurang	15	50%
Cukup	3	10%
Baik	12	40%
Total	30	100

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas data tersebut dapat dinyatakan bahwa anak usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff Smart School* Kota Kediri yang memiliki kemampuan motorik kasar kurang sebanyak 15 responden (50%) yang memiliki kemampuan motorik kasar cukup sebanyak 3 responden (10%), dan yang memiliki kemampuan motorik kasar baik sebanyak 12 responden (40%).

### 5.3 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Motorik kasar Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri

Bentuk tabulasi silang yang dapat menggambarkan penyebaran data secara lebih rinci antara hubungan durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri dapat dilihat pada tabel 5.3

Tabel 5.3 Tabulasi silang antara Durasi Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Motorik Kasar

Durasi Bermain <i>Gadget</i>		Kemampuan Motorik Kasar			Total
		Kurang	Cukup	Baik	
Rendah (< 1 Jam)	f	0	0	6	6
	%	0.00	0.00	20.00	20.00
Sedang (1-2 Jam)	f	0	2	1	3
	%	0.00	6.67	3.33	10.00
Tinggi (>2 Jam)	f	15	1	5	21
	%	50.00	3.33	16.67	70.00
Total	f	15	3	12	30
	%	50.00	10.00	40.00	100.00

Pada tabel 5.3 didapatkan responden yang memiliki kemampuan motorik kasar kurang dengan durasi bermain *gadget* <1 jam sebanyak 0 responden (0%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 0

responden (0%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam sebanyak 15 responden (50%). Responden yang memiliki kemampuan motorik kasar cukup dengan durasi bermain *gadget* < 1 jam sebanyak 0 responden (0%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 2 responden (6,67%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* > 2 jam sebanyak 1 responden (3,33%). Responden yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik dengan durasi bermain *gadget* <1 jam sebanyak 6 responden (20%), yang memiliki durasi bermain *gadget* 1-2 jam sebanyak 1 orang (3,33%), dan yang memiliki durasi bermain *gadget* >2 jam sebanyak 5 responden (16,67%).

#### 5.4 Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri

Hasil penelitian terkait data Durasi bermain *gadget* dengan kemampuan motorik kasar terhadap 30 responden telah dilakukan analisa dengan menggunakan uji spearman correlation rank dengan program aplikasi software SPSS versi 16.00 pada tabel 5.4

Tabel 5.4 hasil analisa Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia *Preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri.

Variabel	Korelasi Spearman	Sig.
DurasiBermain <i>Gadget</i> denganKemampuanMotorikKasar	-0,635	0.00 0

Pada hasil uji dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi spearman bernilai negatif yaitu -0,635 dengan arah hubungan antar variabel terbalik, yang artinya saat variabel independen (durasi bermain *gadget*) semakin baik, maka variabel dependen (kemampuan motorik kasar) akan semakin menurun. Koefisien korelasi yang dihasilkan menunjukkan besarnya hubungan antara variabel X (durasi bermain *gadget*) dengan variabel Y (kemampuan motorik kasar) dengan nilai r (koefisien korelasi) sebesar -0,635. Nilai korelasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas yaitu durasi bermain *gadget* dengan variabel terikat yaitu kemampuan motorik kasar termasuk kategori yang kuat. Hubungan variable Durasi Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Motorik Kasar memiliki hubungan yang signifikan karena memiliki p-value  $(0,000) < 0,05$  (5%), sehingga semakin tinggi bermain *gadget* maka semakin rendah kemampuan motorik kasarnya.

