

## BAB IV

### DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai data yang diperoleh dari hasil Observasi dan dokumentasi yang berhasil dihimpun oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

##### 1. Data Hasil Dokumentasi

RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan yang merupakan sebuah lembaga pendidikan swasta yang berada di bawah naungan yayasan Riyadul Muhtadin, penelitian ini memaparkan hasil dokumentasi yang diperoleh yaitu nama-nama anak dengan jumlah 34<sup>1</sup>

##### 2. Data Hasil Observasi

Peneliti disini mengumpulkan data dari hasil observasi yang dilakukan di kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan selama tiga hari berturut-turut.

Peneliti memberikan lembaran kertas yang berisi delapan pertanyaan tentang variabel X (Gadget) yang diberikan pada orang tua anak. Dari itu peneliti memberikan skor dari 0-3 sebagai berikut:

Jawaban (TIDAK) mendapat skor = 0

Jawaban (KADANG-KADANG) mendapat skor = 1

---

<sup>1</sup>Lihat Lampiran 2

Jawaban (IYA) mendapat skor = 2

Jawaban (SERING) mendapat = 3<sup>2</sup>

Jawaban	Skor	Jumlah Anak
(TIDAK)	0	31
(KADANG- KADANG)	1	31
(IYA)	2	34
(SERING)	3	16

Berdasarkan tabel tersebut bahwasanya anak yang mendapat skor 0 ada 31 anak, yang mendapat skor 1 ada 31 anak sedangkan anak yang mendapat skor 2 ada 34 anak dan yang mendapat skor 3 ada 16 anak.

Untuk pengamatan dan pencatatan pada kegiatan praktek sholat, bermain bola dan senam pagi yang dilakukan untuk meneliti tentang variabel Y (Motorik Kasar Anak Usia Dini ).

Sedangkan cara pemberian skor dari masing-masing pengamatan, penulis menggunakan skala skor 0-3 sebagai berikut:

Jawaban (BB) mendapat skor = 0

Jawaban (MB) mendapat skor = 1

Jawaban (BSH) mendapat skor = 2

Jawaban (BSB) mendapat skor = 3<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Lihat Lampiran 2

<sup>3</sup>Lihat Halaman

Jawaban	Skor	Jumlah
(BB)	0	34
(MB)	1	31
(BSH)	2	33
(BSB)	3	22

Berdasarkan tabel bahwasanya anak yang mendapat skor 0 ada 34 anak, yang mendapat skor 1 ada 31 anak sedangkan anak yang mendapat skor 2 ada 33 anak dan yang mendapat skor 3 ada 22 anak

Adapun hasil data mentah dari gadget (variabel x) dan motorik kasar anak usia dini (variabel y) yaitu.<sup>4</sup>

## B. Pembuktian Hipotesis

Hipotesis dilakukan dalam rangka menguji dan membuktikan suatu anggapan terhadap permasalahan yang ada, dalam penelitian ini hipotesis yang akan diuji kebenarannya adalah sebagai berikut:

Untuk menguji kebenaran hipotesis maka akan dilakukan dengan membandingkan "r" kerja dengan harga kritik "r" tabel kolerasi *productt moment* sebagai berikut:

**Tabel.5**

### Harga Kritik darii "r" *productt momentt*

NO	Interval Kepercayaan	
	5%	1%
10	0,632	0,765
20	0,444	0,561
30	0.361	0,463

<sup>4</sup>Lihat Lampiran 3

40	0,312	0,403
50	0,279	0,361
60	0,254	0,330
70	0,235	0,306
80	0,220	0,296
90	0,207	0,270
100	0,195	0,256
150	0,159	0,10

Berdasarkan tabel diatas, diketahui harga kritik “r” N= 34 pada interval kepercayaan 5% adalah 0,312 dan pada interval kepercayaan 1% 0,403. Sedangkan nilai “r” kerja adalah sebesar 0,0791.

Kemudian untuk membuktikan diterima tidaknya hipotesa kedua yang diajukan yaitu “ Gadget dengan Motorik kasar anak di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan. Maka nilai “r” kerja diperoleh nilai sebesar 0,0791 terlebih dahulu dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r yaitu sebagai berikut

**Tabel.6**

**Tabel Interpretasi**

NO	BESARNYA NILAI r	INTERPRESTASI
1	0,800-1,000	Sangat Tinggi
2	0,600-0,799	Tinggi
3	0,400-0,599	Cukup
4	0,200-0,399	Rendah
5	0,000-0,199	Sangat rendal

Berdasarkan interpretasi nilai “r” diatas diketahui bahwa nilai “r” kerja sebesar 0,0791 berada pada rentang angka 0,600 sampai dengan 0,799 dengan

interpretasi tinggi . berarti ada hubungan antara gadget dengan motorik kasar anak di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan, dengan interpretasi tinggi.

$$\sum X = 360$$

$$\sum Y = 348$$

$$\sum X^2 = 4062$$

$$\sum Y^2 = 3970$$

$$\sum XY = 3710$$

$$r_{xy} = \frac{34.3710 - 360.348}{(\sqrt{34.4062 - 360^2})(34.3970 - 348^2)}$$

$$r_{xy} = \frac{126140 - 125280}{\sqrt{(138108 - 129600)(134980 - 121104)}}$$

$$r_{xy} = \frac{860}{\sqrt{8508.13876}}$$

$$r_{xy} = \frac{860}{\sqrt{118057008}}$$

$$= \frac{860}{10865,4042}$$

$$= 0,0791$$

## A. Pembahasan

Setelah pengujian atau pembuktian hipotesis dilakukan, maka selanjutnya mengenai Pengaruh Gadget Terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini di kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan.

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan hal-hal baru yang dapat membantu aktifitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain teknologi dikenal secara umum, sedangkan gadget merupakan anggapan secara rinci. Hal yang menjadikan gadget beda dengan alat elektronik yang lainnya yaitu adanya unsur kebaruan, dalam artian gadget selalu hadir dari masa ke masa dengan membawa hal-hal baru sehingga hal tersebut memudahkan aktifitas sehari-hari.<sup>5</sup>

Jika gadget merupakan salah satu alat elektronik yang semakin berkembang di setiap waktunyaapalagi di masa yang serba canggih seperti saat ini, maka sangat diperluukan memanfaatkan gadget dengan baik dan benar untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini sebagai alat bantu atau stimulus pada anak, ada banyak aplikasi dan video yang bisa membantu perkembangan motorik kasar anak seperti halnya contoh video senam, dan tokoh kartun yang lengkap dengan goyongannya, namun banyak juga aplikasi yang tidak baik untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini, seperti contoh aplikasi game online.

Motorik kasar merupakan aspek dari aktifitas motorik yang memerlukan keterampilan otot-otot besar, gerakan ini sering menuntut kekuatan fisik dan

---

<sup>5</sup>Sylvie Puspi, *Monogrog Fenomina Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (surabaya:CiptaMediaNusantara, 2020),

keseimbangan, selain itu gerakan ini memerlukan kematangan dalam koordinasi, berbagai macam gerakan motorik kasar yang telah dicapai oleh anak sangatlah bermanfaat untuk masa yang akan datang, salah satu contohnya berjalan, melompat, melempar serta menangkap.<sup>6</sup>

Perkembangan motorik kasar anak usia dini telah menjadi bagian terpenting dalam perkembangan kinerja anak, dengan mendorong anak bergerak dengan baik bahkan belajar sambil bermain yang sudah menjadi salah satu upaya cara dalam meningkatkan kinerja motorik kasar anak usia dini, sebagai pendidik harus memberikan yang terbaik untuk membantu mengembangkan motorik kasarnya yang salah satu caranya memberikan stimulus atau pembelajaran sesuai usia anak dan jamannya.

Setelah dilakukan analisis terhadap data hasil dokumentasi dan observasi tentang Pengaruh Gadget Terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan Pamekasan ternyata menunjukkan hasil positif, karena “r” kerja 0,0791 lebih besar dari “r” tabel *product moment* pada interval kepercayaan 5%, ataupun pada interval kepercayaan 1% dimana N= 34 nilai 0,312 dan 0,403, dengan demikian juga karena nilai “r” kerja sebesar 0,0791 pada interpretasi nilai “r” berada pada rentang angka 0,600 sampai dengan 0,799 interpretasi tinggi.

Demikian pembahasan tentang pengaruh gadget terhadap motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Miftahul Ulum 1 Pasanggar Pegantenan

---

<sup>6</sup>Khadijah, Amelia Nuril, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), 55

Pamekasa. Yang mana memiliki pengaruh yang berada pada interpretasi tinggi. Bahwa sanya gadget berpengaruh terhadap peningkatan motoriik kasar anak usiia dini yang mana hal tersebut telah sesuai dengan hasil dari pengamatan yang dilakukan.