

**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motor Abilities
Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa
Sekuduk**

***Influence Of Gadget Use On Motor Abilities Of Early Children In
Raudhatul Athfal Aman Sentosa Sekuduk Village***

**Anggih April Triansyah¹, Fitriana Puspa Hidasari², Andika
Triansyah³**

*^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Universitas Tanjungpura Pontianak Jl.Prof.Dr.H.Hadari
Nawawi,Bansir Laut Pontianak Tenggara Kalimantan Barat 78124 Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap motor abilities di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif ex post facto, dengan subjek penelitian sebanyak 36 siswa kelas B1 dan B2 dengan purposive sampling. Data penggunaan gadget siswa diambil dengan menggunakan kusioner (angket), dan data motor abilities siswa diambil dengan menggunakan tes. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji linier sederhana dalam penelitian ini adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap motor abilities. Dan dengan hasil R-Square 0,395 atau 39,5% maka disimpulkan besar pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik adalah 39,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik, Penggunaan gadget

Abstract

This study aims to determine the effect of using gadgets on motor abilities in Raudhatul Athfal Aman Sentosa, Sekuduk Village. The method used in this research is ex post facto quantitative method, with 36 students in class B1 and B2 with purposive sampling as research subjects. Data on the use of student gadgets was taken using a questionnaire (questionnaire), and student motor abilities data was taken using tests. The results obtained based on the simple linear regression test showed that the significance value of the simple linear test in this study was $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that the use of gadgets has an effect on motor abilities. And with the results of R-Square 0.395 or 39.5%, it can be concluded that the effect of using gadgets on motor skills is 39.5%, the rest is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: Motor Abilites, Use of Gadgets

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi adalah suatu kebutuhan yang penting saat ini, hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Selain mudah didapat teknologi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada 2 teknologi yang berkembang pesat, pertama telepon seluler atau handphone dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan orang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Kasiyanto Kasemin, 2015).

Salah satu perkembangan teknologi ialah gawai atau lebih dikenal gadget. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini dan akan mendatang. Dengan banyaknya berbagai fitur-fitur dan aplikasi menarik yang ada pada gadget, sehingga membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Gadget berkembang dengan sangat luas, terutama gadget jenis smartphone. Hampir setiap anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki smartphone atau handphone

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan semua orang. Karena pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman yang kita dapatkan melalui proses belajar dengan bentuk formal maupun informal dan berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan dari individu masing-masing. Pendidikan dapat diperoleh dimana-mana seperti di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, tempat bekerja dan lain-lain.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi ini sangat berkaitan erat terhadap dunia pendidikan. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam

penggunaan teknologi media informasi dalam bentuk gadget.

Kelompok umur pengguna gadget pun terus berkembang, dari usia dewasa, remaja, anak-anak hingga balita. Hal ini diketahui dari sebuah survey yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime melalui Survey Mobile Device Usage Among Young Kids pada awal tahun 2014. Sebanyak 2500 orang tua di Asia Tenggara seperti Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina. Hasilnya cukup mencengangkan ternyata 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan perangkat mobile, 67% menggunakan perangkat mobile orang tuanya, 18% menggunakan perangkat keluarga secara bersama-sama, dan 14% menggunakan perangkat mobile miliknya sendiri. Itu berarti dari 2500 anak di Asia Tenggara ada 343 anak yang memiliki gadget pribadi. Gadget seperti smartphone saat ini memang sangat populer. Tidak hanya dikalangan dewasa tapi juga anak-anak balita, hal ini disebabkan fiturnya yang canggih dan cara penggunaannya yang sangat mudah. Navigasi dan pengoperasiannya tidak memerlukan kemampuan mengetik atau membaca, sehingga bahkan anak-anak bisa menggunakannya.

Penggunaan gadget secara terus-menerus pada anak-anak dengan waktu yang tidak dibatasi dan tanpa pengawasan orang tua akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini anak-anak lebih sering bermain dengan gadgetnya sehingga membuat anak malas bergerak serta beraktifitas yang akan menghambat perkembangan motorik mereka. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan gadget menikmati fitur-fitur dan permainan yang ada dibanding berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya. Pada dasarnya orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan sebagai media alternatif untuk belajar. Selain terdapat banyak fitur dan permainan yang edukatif yang membuat anak menjadi pintar, gadget juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah di luar jam sekolah mereka. Disisi lain terdapat hal yang berlawanan dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan gadget pada fungsi yang sebenarnya bagi pengguna anak-anak peserta didik, apalagi kalau digunakan dalam waktu yang berlebihan. Hal tersebut

akan berdampak pada perkembangan motorik anak, sehingga menurunkan prestasi akademik maupun non akademik anak, karena banyak menghabiskan waktu dengan gadget nya.

Raudhatul Athfal Aman Sentosa adalah taman kanak-kanak yang terletak di Desa Sekuduk, Kecamatan Sejangkung, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, dengan siswa yang berjumlah 49 siswa dan 4 pengajar. Tidak sedikit murid Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk yang sudah mengenal dan memiliki gadget, terutama gadget jenis smartphone .

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk ditemukan anak yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara pada siswa ditemukan bahwa siswa tersebut telah mengenal gadget dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin mendeskripsikan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap motor abilities anak usia dini di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motor Abilities Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Desa Sekuduk”.

METODE

Penelitian diartikan sebagai cara ilmiah Menurut (Sugiyono, 2011, h.3) “secara umum metode pen ntuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Bentuk penelitian ini adalah ex post facto. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian ex post facto adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa yang sudah terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut”. Ex post facto adalah “sebuah penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti memulai pengamatan variabel terikat dalam suatu

penelitian” (Darmadi, 2013). Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Aman Sentosa yang terletak di Desa Sekuduk, Kecamatan Sejangkung, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat. Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2011). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan siswa kelas rendah di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 49 siswa. Menurut (Sugiyono, 2016) sampel adalah “sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sample”. Purposive sample adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan peneliti menggunakan teknik purposive sample karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai yang penulis teliti” (Sugiyono, 2017, h.85). Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Sudah mengenal dan mengoperasikan gadget. (2) Siswa berumur 5-6 tahun. Berdasarkan uraian di atas sebanyak 13 siswa yang tidak memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Dan siswa yang memenuhi kriteria di atas berjumlah 36 siswa. Maka sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 36 siswa.

Teknik adalah cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan sebuah penelitian. Menurut (Arikunto, 2013), ada lima teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut : (a) Penggunaan tes, (b) Penggunaan kuisioner atau angket, (c) Penggunaan metode interview, (d) Penggunaan metode observasi, (e) Penggunaan metode dokumentasi. Berdasarkan pendapat tersebut teknik pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (a) Kuisioner (angket), Angket adalah “usaha mengumpulkan informasi dan menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis, untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden” (Nawawi, 2012). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah orang tua murid. (b) Tes, Tes adalah “suatu teknik yang digunakan dalam rangka

melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan” (Zainal Arifin, 2016). Adapun tes dalam penelitian ini diambil untuk mengumpulkan data motor abilities siswa Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk.

Alat Pengumpulan Data

Kusioner (angket), Angket berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau dilengkapi oleh responden. Dalam hal ini angket berupa pernyataan yang akan disebarakan untuk orang tua siswa. Angket disusun untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan gadget anak. Kusioner (angket) dalam penelitian ini ,menggunakan skala likert. Skala likert digunakan “untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial” (Sugiyono, 2015). Dengan skala likert variabel x akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Tes, Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data dan keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang” (Arikunto, 2012). Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa lembar checklist yang akan digunakan untuk mengukur motor abilities siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah siswa.

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti membagi beberapa hal yang termasuk dalam pelaksanaan penelitian di lapangan yaitu berupa instrumen langkah-langkah dalam pemeriksaan keabsahan data terdiri dari:

Tahap uji coba instrumen. Menurut Subana dan Sudrajat (2005), karakteristik instrumen atau alat yang baik sebagai alat evaluasi hendaklah memenuhi persyaratan sebagai berikut:

Validitas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Dalam skripsi Sinta uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji dengan rumus korelasi product moment. dengan hasil yang telah diketahui dari

tabel korelasi bahwa nilai r tabel sebesar 0,553. Karena r hitung $>$ r tabel maka butir soal tersebut dinyatakan valid.

Reliabilitas Tes

Dalam melakukan pengujian reliabilitas (keajegaan) instrumen dapat dilakukan secara eksternal ataupun internal. "Pengujian instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan hasil peneliti terdahulu yang sudah diuji, dengan hasil sebagai berikut" (Sugiyono, 2015). Berdasarkan hasil analisa, dapat diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach sebesar 0,929. Karena nilai alpha cornbach $0,929 > 0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa alat pengumpul data tersebut dinyatakan reliabel.

Analisis Data

Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov untuk mengetahui kenormalan distribusi data dengan bantuan program SPSS versi 19.0 dengan syarat jika nilai Signifikansi $<$ 0,05 kesimpulannya data tidak berdistribusi normal dan jika signifikansi $>$ 0,05, maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dalam variabel x dan y bersifat homogen atau tidak. Data diolah dengan menggunakan bantuan program spss 19.0. uji homogenitas dapat diketahui apabila nilai signifikansi $<$ 0,05. Maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama sedangkan nilai signifikansi $>$ 0,05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Uji regresi linier sederhana

Dalam pengujian ini peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana (Simple Linier Regression) untuk menguji pengaruh satu variabel

independen terhadap satu variabel dependen. Regresi linier sederhana sebagai sebuah alat statistik baru yang digunakan untuk menentukan hubungan antara satu prediktor (independen) variabel dan satu respon (dependen) variabel. Analisis regresi linier sederhana menghasilkan sebuah persamaan regresi yang dapat digunakan dalam prediksi. Persamaan regresi tersebut bermanfaat untuk meramalkan rata-rata variabel Y bila X diketahui dan memperkirakan rata-rata perubahan variabel Y untuk setiap perubahan X. Secara matematis dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

Keterangan :

Y= merupakan variabel dependen

X = merupakan variabel independen

α = merupakan intercept

β = merupakan slope

e = merupakan error term

Berdasarkan persamaan diatas, maka nilai a dan b dapat diketahui dengan menggunakan rumus least square sebagai berikut:

Rumus untuk mengetahui besarnya nilai a:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Rumus untuk mengetahui besarnya nilai b:

$$b = \frac{n(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Dimana :

n = Jumlah data sampel

Untuk melakukan perhitungan rumus-rumus diatas peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 19 (statistical product and service solution).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengaruh

gadget terhadap motor ability pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Hasil pembahasan yang diperoleh peneliti berupa angket dan tes dengan jumlah responden 36 orang. Berikut pemaparan hasil penelitian yang dilakukan peneliti.

Kategori skor penggunaan gadget

Data yang disajikan ialah data hasil angket berupa jawaban responden (siswa). Setelah angket terkumpul maka terlebih dahulu diperiksa untuk mengetahui ada tidaknya kekeliruan dalam pengisian, dalam memudahkan pengolahan data dan analisis data dari hasil angket direkapitulasi. Langkah selanjutnya adalah mengolah data dan sekaligus menganalisis. Data penggunaan gadget diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa Raudhatul Afthfal Aman Sentosa Desa Sekuduk disebar di dua kelas yaitu siswa dengan jumlah sampel yang diambil 36 siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data terdapat hasil penggunaan gadget, untuk menjawab sub masalah satu menggunakan persentase:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

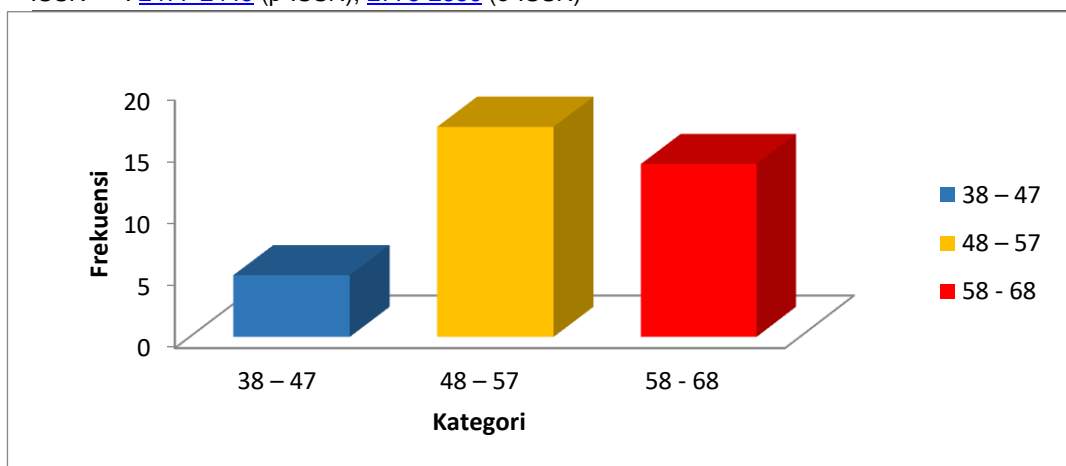
Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, tolak ukur kategori hasil inventori ini dapat menunjukkan, seseorang memiliki kebiasaan bermain gadget jika skor jawaban tinggi mencapai kategori 70% keataadan kategori sedang mencapai 33% pada kebiasaan bermain gadget tersebut.

Secara lebih rinci gambaran tentang kategori skor penggunaan gadget siswa disajikan pada tabel

Tabel 1 Distribusi frekuensi variabel penggunaan gadget

Sumber : Data olahan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	38 – 47	5	13.9	Tinggi
2	48 – 57	17	47.2	Sedang
3	58 – 68	14	38.9	Rendah
	Total	36	100	



Gambar 1 Histogram Distribusi variabel penggunaan gadget

Berdasarkan tabel 4.2, sebanyak 17 atau 47,2% siswa menggunakan gadget dengan intensitas sedang. Selain itu ada sebanyak 14 atau 38,9% siswa dengan intensitas pemakaian penggunaan gadget rendah, sebanyak 5 atau 13,9% siswa dengan pemakaian penggunaan gadget dengan kategori tinggi.

Untuk lebih jelas distribusi data disajikan dalam bentuk histogram berikut ini : Berdasarkan distribusi frekuensi data di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget siswa kelompok B1 dan B2 Raudhatul Atfhal Aman Sentosa Desa Sekuduk tergolong sedang.

Kategori skor motoric abilities

Data yang disajikan ialah data hasil tes kemampuan motorik siswa. Setelah data terkumpul maka terlebih dahulu diperiksa untuk mengetahui ada tidaknya kekeliruan dalam pengambilan data, dalam memudahkan pengolahan data dan analisis data dari hasil data direkapitulasi. Langkah selanjutnya adalah mengolah data dan sekaligus menganalisis. Data skor kemampuan motorik yang diperoleh dari rangkaian tes yang telah terisi dari siswa Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk dengan jumlah sampel 36 siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data terdapat hasil kemampuan motorik, untuk menjawab sub masalah satu menggunakan persentase:

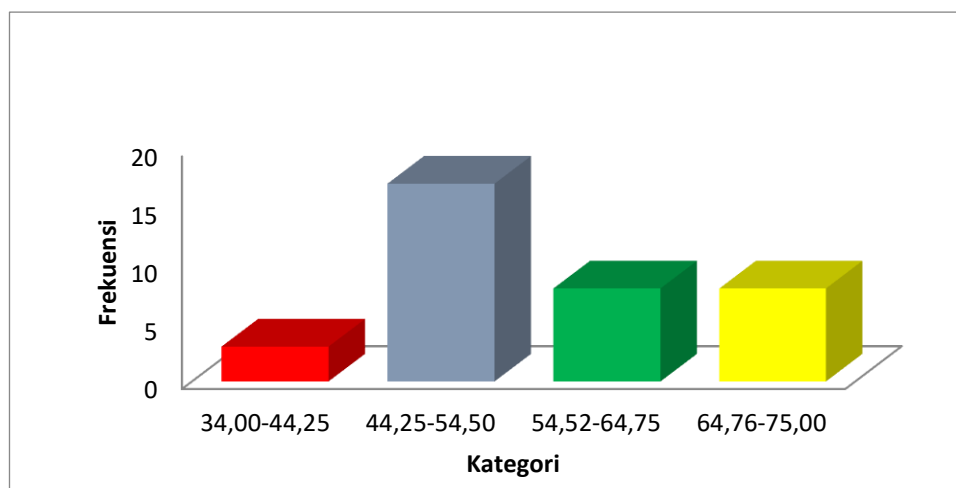
$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, tolak ukur kategori hasil inventori ini dapat menunjukkan, siswa memiliki kebiasaan bermain gadget jika skor jawaban tinggi mencapai kategori 70% keatas dan kategori sedang mencapai 33% pada kebiasaan bermain gadget tersebut.

Berikut data distribusi kemampuan motorik siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Distribusi frekuensi variabel *Abilities Motor*

No	Kategori	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	34.00 – 44.25	3	8.4	Kurang baik
2	44.25 – 54.50	17	47.2	Cukup baik
3	54.51 – 64.75	8	22.2	Baik
4	64.76 – 75.00	8	22.2	Sangat baik
Total		36	100	



Gambar 2 Histogram Distribusi frekuensi variabel motor abilities

Berdasarkan tabel 4.3, sebanyak 17 atau 47,2%, siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong cukup baik. Selain itu sebanyak 8 atau 22,2% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong baik dan sangat baik. Sebanyak 3 atau 8,4% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong kurang baik.

Berdasarkan distribusi frekuensi data diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa kelompok B1 dan B2 tergolong cukup baik.

Analisis Data

Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan SPSS 19.0 dengan uji Kolmogrov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Dalam uji normalitas data, penarikan kesimpulan data didasarkan pada nilai significant, apabila :

Nilai Sig. atau Signifikansi (nilai probabilitas) > 5% (0,05) maka data berdistribusi normal.

Signifikansi (nilai probabilitas) < 5% (0,05) maka data tidak berdistribusi normal. (Nuryadi.dkk, 2017, h.87)

Uji normalitas data ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 19 dengan hasil Residential Standard pada tabel berikut:

Tabel 3 Rangkuman hasil uji normalitas

Data	Sighitung	Sig	Keterangan
penggunaan <i>Gadget</i>	0,200	0,05	Normal
kemampuan <i>Motoric</i>	0,091	0,05	Normal

Dari tabel 3 diketahui signifikansi untuk variabel penggunaan gadget (x) dan kemampuan motorik (y) Nilai Sig. atau Signifikansi > 5% (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Perhitungan

uji homogenitas menggunakan SPSS.19 dengan uji levene. Dari hasil perhitungan didapatkan hasil yang disajikan dalam output Homogeneity of Variance Test. Penarikan kesimpulan didasarkan pada jika nilai Sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data adalah homogen (Nuryadi.dkk, 2017).

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan nilai signifikansi diketahui $0,056 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian dari dua atau lebih adalah sama.

Uji Regresi Linear

Uji regresi linier sederhana (Simple Linier Regression) digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji regresi linier sederhana dapat diketahui apabila nilai signifikansi < 0,05. Data diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS 19.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan peneliti nilai signifikansi dalam penelitian ini adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget (X) berpengaruh terhadap kemampuan motorik (Y).

Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik dapat diketahui pada output spss tabel Model Summary kolom R-Square dengan hasil 0,395 atau 39,5% maka dapat disimpulkan besar pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik adalah 39,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan distribusi frekuensi data dari kemampuan motorik (motor abilities) menunjukkan bahwa 17 siswa atau 47,2% kemampuan motorik siswa tergolong cukup baik. Dan distribusi frekuensi data dari penggunaan gadget menunjukkan bahwa 17 siswa atau 47,2% penggunaan gadget siswa kelompok Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk tergolong sedang.

Berdasarkan angket dan tes pengukuran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk, hasil penelitian ini untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Untuk mengetahui uji hipotesis dilakukan dengan cara uji regresi linear sederhana sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan motorik siswa. Dan diketahui nilai R-Square sebesar 0,395 atau 39,5% maka dapat disimpulkan besar pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik adalah 39,5%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan gadget terhadap motor abilities di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Adapun kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan sub-sub masalah sebagai berikut:

Penggunaan gadget

Berdasarkan jawaban angket yang disebar kepada orang tua siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk menunjukkan hasil statistik dekriptif tentang penggunaan gadget siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk dengan hasil distribusi frekuensi data menunjukkan sebanyak 17 atau 47,2%, siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong cukup baik. Selain itu sebanyak 8 atau 22,2% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong baik dan sangat baik. Sebanyak 3 atau 8,4% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong kurang baik. Berdasarkan distribusi frekuensi data diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk tergolong cukup baik.

Motor abilities

Berdasarkan tes yang dilakukan kepada siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk menunjukkan hasil tentang kemampuan motorik siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk dengan hasil distribusi frekuensi

data yang menunjukkan sebanyak 17 atau 47,2%, siswa memiliki motor abilities yang tergolong cukup baik. Selain itu sebanyak 8 atau 22,2% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong baik dan sangat baik. Sebanyak 3 atau 8,4% siswa memiliki kemampuan motorik yang tergolong kurang baik.

Berdasarkan distribusi frekuensi data diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk tergolong cukup baik.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap motor abilities

Berdasarkan data angket kusioner dan tes pengukuran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk, hasil penelitian ini untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Untuk mengetahui uji hipotesis dilakukan dengan cara uji regresi linear sederhana dengan hasil sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan motorik siswa. Dan diketahui nilai R-Square sebesar 0,395 atau 39,5% maka dapat disimpulkan besar pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik adalah 39,5%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap motor abilities anak di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk. Oleh karena itu kepada orang tua dan siswa di Raudhatul Athfal Aman Sentosa Desa Sekuduk disarankan :

Kepada orang tua boleh memberikan gadget pada anak dengan catatan selalu terus mengawasi anak saat menggunakan gadget, memberikan batas waktu, mengkhususkan gadget anak, melakukan pemeriksaan pada gadget anak, membatasi koneksi internet dan memilih aplikasi-aplikasi yang dapat mengasah perkembangan anak.

Kepada siswa diharapkan untuk mengembangkan dan meningkatkan motor abilities serta meluangkan waktu untuk melakukan aktivitas gerak dalam kegidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2016. Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur),. Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya
- _____ (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka
- Darmadi, Hamid. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta
- Kasemin Kasiyanto (2015). Agresi Perkembangan Teknologi Informasi. Jakarta. Prenadamedia Grup
- Nawawi, Hadari. 2012. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gajah. Mada University Press
- Nuryadi.dkk
- Subana. R, M. dan Sudrajat. (2005). Statistik Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka