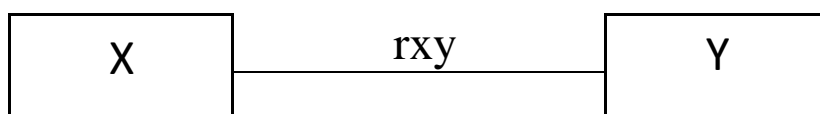


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan studi korelasional karena dalam penelitian ini hanya menyelidiki hubungan dua variabel atau lebih dan menggambarkan sejauh mana kuantitatif terkait, hal itu dilakukan menggunakan koefisien korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mencari ada tidaknya hubungan tingkat penggunaan *gadget* terhadap kemampuan motoric kasar anak usia dini. Menurut Fraenkel dalam bukunya yang berjudul “How to Design and Evaluate Research in Education” bahwa penelitian korelasional dilakukan untuk satu dari dua dasar tujuan baik untuk menjelaskan perilaku manusia yang penting atau untuk memprediksi kemungkinan hasil. Pada desain korelasional terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat penggunaan *gadget*, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan motoric anak usia dini. Desain yang digunakan dapat digambarkan dengan menuliskan dua skor yang akan diperoleh, yang pertama dari subjeknya dan yang kedua dari variabel tersebut yang diobservasikan. Pasangan skor tersebut selanjutnya dikorelasikan, hasil angka korelasi dari pasangan tersebut menunjukkan kadar hubungan dari kedua variabel tersebut. Adapun desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



Keterangan :

X : Tingkat penggunaan *gadget*

Y : Motorik anak usia dini

————— : Hubungan variabel X dan Y

Gambar 3.1 1 Desain Penelitian

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini dengan rentan usia 4-6 tahun

3.2.1 Populasi

Populasi adalah kelompok yang diteliti, kelompok dimana peneliti akan melakukan generalisasi penelitiannya) . Populasi merupakan subyek penelitian. Menurut (Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, 2012),memberikan pengertian bahwa populasi adalah suatu kelompok yang menarik. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Anak-anak usia dini di TK Pertiwi Kecamatan Gunuang Omeh yang berjumlah 50 orang.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel merujuk pada proses pemilihan individu, kelompok, atau objek penelitian. Sampel dalam penelitian ini merupakan kelompok, individu atau objek tempat memperoleh informasi . Dipilih dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, 2012). Alasan menggunakan teknik tersebut karena dalam penelitian ini tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan yang telah penulis tentukan. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 20 orang.

3.3 Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2005:101) mengemukakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. “Instrumen penelitian” yang diartikan sebagai “alat bantu” merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket (*questionnaire*), daftar cocok (*checklist*) atau pedoman wawancara (*interview guide atau interview schedule*), lembar pengamatan atau panduan pengamatan (*observation sheet atau observation schedule*)

soal tes (yang kadang-kadang hanya disebut “tes” saja, inventori (*inventory*), skala (*scala*), dan lain sebagainya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tingkat penggunaan *gadget*

Kuesioner ini di ambil dari penelitian (Gunawan, 2017) . Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan *gadget* (seperti: laptop, handphone, iphone, tablet) dalam setiap harinya. Kuesioner berisi 1 pertanyaan untuk tingkat pemakaian *gadget* dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Berdasarkan pertimbangan peneliti, dalam instrument ditambahkan 2 pertanyaan dengan alasan untuk mengetahui jenis *gadget* yang digunakan dan kegunaan dari *gadget* tersebut.

Kuesioner Penggunaan *Gadget*

Pertanyaan Kuesioner

Hubungan Tingkat Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Motorik Dasar Anak Usia Dini

Nama Anak :

Usia :

Nama Orang tua :

Petunjuk Pengisian

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademis atau penelitian
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur.
Kerahasiaan jawabanterjaga.
3. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan dalam setiappertanyaan berikut.
4. Terima kasih atas partisipasinya.

Penggunaan Gadget

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Berapakah durasi atau total waktu (jam) anak anda bermain <i>gadget</i> (laptop, <i>handphone</i> , tablet, <i>ipad</i>) dalam waktu satuhari? a. < 1 jam b. 1-2 jam c. 3-4 jam	a.
		b.
		c.
2.	Jenis <i>gadget</i> yang digunakan a. Handphone b. Leptop c. Tablet	a.
		b.
		c.
3.	Jenis penggunaan <i>gadget</i> a. Bergmain game b. Menonton c. Belajar carlistung	a.
		b.
		c.

Tabel 3.1 1 Tabel Kuisisioner

2. Kemampuan Motorik Kasar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar anak dalam penelitian ini adalah *Test Gross Motor Development – Second Edition* (TGMD-2 nd Edition) (Ulrich, 2000) dalam (Andy Supriady, 2016) . Tes ini mencakup 12 tes gerak yang dibagi menjadi dua subvariabel Lokomotor (*run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide*) dan *Object Control (striking a stationary ball, stationary dribble, catch, kick, overhand throw, and underhand roll)*. Struktur dan item tes digambarkan melalui table 1.1

Struktur dan Item Tes TGMD-2

Subtes	Skill	Σ Kriteria Performance	Skor Max.
<i>Locomotor</i>	Run	4	8
	Gallop	4	8
	Hop	5	10
	Leap	3	6
	Jump	4	8
	Slide	4	8
<i>Object Control</i>	Strike	5	10
	Dribble	4	8
	Catch	3	6
	Kick	4	8
	Throw	3	6
	Roll	4	8

Tabel 3.2 2 Struktur dan Item Tes TGMD-2

1. Validitas Instrument

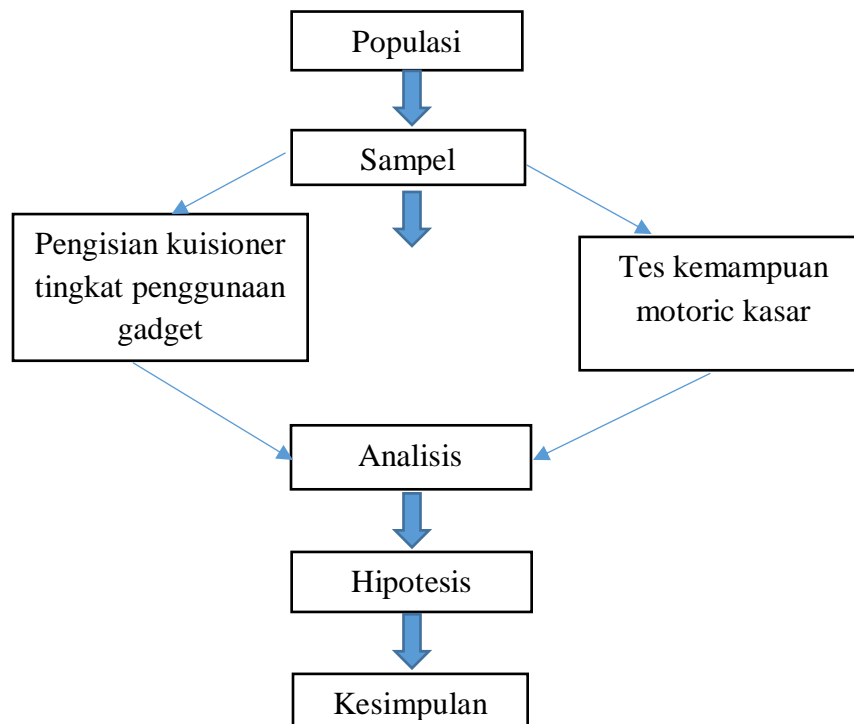
Instrumen TGMD-2 telah diuji validitas terhadap 1.208 anak di Amerika Ulrich, (dalam Wong and Cheung, 2010, Hlm.203). Pengujian dengan teknik *explanatory factor analysis* (EFA) dan *confirmatory factor analysis* (CFA). Hasil dari CFA di Amerika adalah berupa nilai kesesuaian, yakni *goodness-of-fit index* (GFI) sebesar 0,96 dan adjusted GFI (AGFI) sebesar 0,95. Kemudian TGMD-2 diuji kembali validitasnya di Hongkong oleh Wong and Cheung (2010) kepada 614 anak. Hasilnya GFI sebesar 0,95, *root mean square error of approximation* =.06, *standardized root mean square residual* =.04, *comparative-fit index* =.97). *The findings of this study suggested that the two-factor structure proposed by Ulrich (2000) fit the data of Hongkong Chinese children* (Andy Supriady, 2016).

2. Releabilitas instrument

TGMD-2 memiliki reliabilitas tinggi dengan koefisien reliabilitas sub-variabel locomotor dan object control masing-masing 0,91, 0,85 dan 0,88 gabungan Ulrich dalam (Chow and Chan, 2011, Hlm.73).

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini harus dilakukan peneliti yaitu menentukan populasi kemudian mengambil sampel sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sebelum sampel mengisi instrument yang telah digunakan, peneliti menjelaskan informasi dengan maksud dan tujuan instrument yang digunakan. Setelah sampel paham dan menyanggupi dan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian, peneliti memberikan lembaran kesediaan mengikuti penelitian merupakan lembar kesediaan sampel dalam mengikuti penelitian, di mana hal ini merupakan salah satu standar etika dalam penelitian serta menyetujui risiko apapun. Kemudian kuesioner disebar ke orang tua untuk menentukan tingkat penggunaan *gadget* terhadap anak dari orang tua tersebut selanjutnya anak-anak melakukan TGMD 2 untuk melihat kemampuan motoric kasar. Lalu data di input. Selanjutnya akan dilakukan proses analisis data berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Setelah hasil analisis data diketahui, barulah dapat ditarik kesimpulan dari hasil analisis data yang diuji.



Gambar3.2 2 Prosedur Penelitian

3.5 Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Produk for Social Scieance (SPSS)* versi 24. Kemudian mendeskripsikan data, mengolah data, menguji normalitas data. Adapun langkah-langkah dalam mengolah data yaitu sebagai berikut :

1. Deskripsi Data

Pada langkah ini digunakan untuk menampilkan ukuran statistika dalam satu tabel seperti, jumlah sampel, mean, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak, dengan pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal, dan apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov Smirnov.

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji normalitas, apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal dan akan dilakukan analisis uji parametrik dengan menggunakan rumus koefisien korelasi Product Moment/Bivariate, dan apabila data yang diperoleh dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat diartikan bahwa data tidak berdistribusi normal dan akan dilakukan analisis uji non-parametrik dengan menggunakan metode korelasi Spearman Rank.

3. Uji Linearitas

Secara umum uji linearitas untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variable predictor (X) dengan variabel kriterium (Y). Uji yang dilakukan harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y),

sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y).

4. Uji Korelasi

Digunakan untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan perkembangan motorik anak usia dini. Koefisien korelasi memiliki nilai terkecil -1 dan nilai terbesar 1, jika mendekati 1 atau -1 maka hubungan dua variabel semakin kuat, sedangkan mendekati 0 maka hubungan dua variabel semakin lemah. Tanda (+) pada angka korelasi menunjukkan korelasi searah sedangkan tanda (-) pada angka korelasi menunjukkan korelasi berlawanan. Adapun ketentuan yang diambil :

Dasar pengambilan keputusan

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka berkorelasi
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi

Pedoman derajat hubungan

- Nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi
- Nilai Pearson Correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah
- Nilai Pearson Correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
- Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat
- Nilai Pearson Correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna