

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian sebagai salah satu cara kebenaran ilmu pengetahuan atau cara pemecahan suatu masalah pada dasarnya menggunakan metode ilmiah (Notoatmodjo, 2010).

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan hasil akhir dari suatu tahap keputusan yang dibuat oleh penelitian berhubungan dengan bagaimana suatu penelitian bisa diterapkan. Istilah desain penelitian merupakan suatu strategi penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan sebelum perencanaan akhir pengumpulan data, dan kedua rancangan penelitian digunakan untuk mengidentifikasi struktur penelitian yang akan dilaksanakan (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *pre experimental* dengan rancangan *one group pre-test – post test* yang merupakan rancangan penelitian yang dilakukan dengan cara sebelum diberikan *treatment/* perlakuan, variabel diobservasi/ diukur terlebih dahulu (*pre-test*) setelah itu dilakukan *treatment/* perlakuan dan setelah dilakukan *treatment* dilakukan pengukuran/ observasi (*post test*) (Hidayat, 2010).

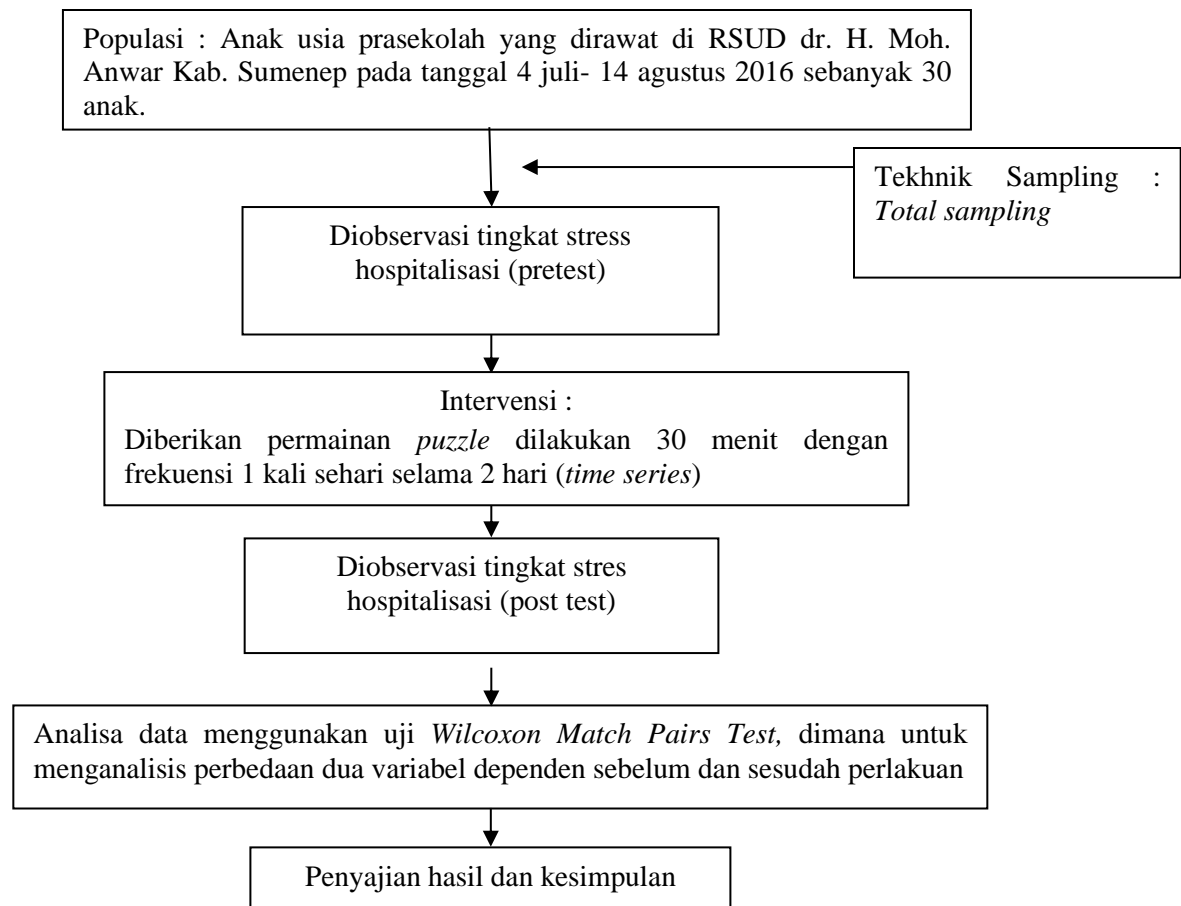
| <i>pre-test</i> | <i>treatment</i> | <i>post-test</i> |
|-----------------|------------------|------------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan : X = *Treatment* yang diberikan (Terapi bermain *puzzle*)

O₁ = Nilai *pre-test* (Sebelum diberikan perlakuan)

O₂ = Nilai *post-test* (Sesudah diberikan perlakuan)

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 : Kerangka Kerja Terapi Bermain *puzzle* terhadap Stres Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di RSUD H. Moh. Anwar Kab. Sumenep

3.3 Populasi, Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiono (2009) populasi merupakan seluruh subyek atau obyek dengan karakteristik tertentu yang diteliti, bukan hanya obyek atau

subyek yang dipelajari saja tetapi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek tersebut (Dikutip oleh: Hidayat A. Aziz, 2010). Populasi dari penelitian ini adalah pasien anak dengan umur 4-6 tahun yang melakukan perawatan di RSUD H. Moh. Anwar Kab. Sumenep pada tanggal 4 Juli – 14 Agustus 2016 sebanyak 30 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagai jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat A. Aziz, 2010). Dalam hal ini pengambilan sample, peneliti mengambil sampel di RSUD H. Moh. Anwar Kab. Sumenep. Sampel dalam penelitian ini telah ditentukan sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi memiliki arti dimana subyek penelitian dapat mewakili dalam sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel (Hidayat, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi kriteria inklusi antara lain :

- 1) Anak yang berusia antara 4-6 tahun
- 2) Anak yang ditunggu orang tua atau penjaganya
- 3) Tidak ada gangguan aktifitas gerak

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subyek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian

(Hidayat, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi kriteria eksklusi antara lain :

- 1) Orang tua atau pendamping tidak bisa baca tulis
- 2) Anak yang menolak diberikan intervensi

3.3.3 Sampling

Teknik sampling merupakan suatu proses dalam menyeleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili dari keseluruhan populasi yang ada (Sugiono, 2009). Penelitian ini menggunakan *Total Sampling* dimana cara pengambilan sampel dengan mengambil anggota populasi semua menjadi sampel. Cara ini dilakukan bila populasinya kecil, seperti bila sampelnya kurang dari tiga puluh maka diambil seluruhnya, dan dijadikan sampel penelitian (Hidayat, 2010).

3.4 Identifikasi Variabel

3.4.1 Variabel Independen

Variabel Independen adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Suatu keadaan stimulus yang menciptakan suatu dampak pada variabel dependen (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini variabel independennya adalah pemberian terapi bermain (*puzzle*).

3.4.2 Variabel Dependen

Variabel Dependen atau Terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Faktor yang diamati dan struktur untuk menuntukan ada

tidaknya pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah stres hospitalisasi.

3.4.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional dan berdasarkan karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi/pengukuran secara cermat terhadap suatu obyek/fenomena (Hidayat A. Aziz, 2008). Definisi operasional dari variabel yang diteliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Stres Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah

| No. | Variabel | Definisi operasional | Indikator | Instrumen | Skala | Kriteria |
|-----|--|---|---|-----------|-------|----------|
| 1 | Independent: Terapi bermain <i>puzzle</i> | Alat permainan berupa teknik menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh, dengan gambar-gambar yang menarik untuk anak (hewan, profesi orang, pemandangan, barbie, mobil, tokoh kartun dan lain lain) | Pemberian alat permainan <i>puzzle</i> dilakukan 30 menit dengan frekuensi 1 kali sehari selama 2 hari (<i>time series</i>) dengan prinsip aman (bahannya lembut, tidak tajam) bagi anak. | SAK | - | - |

| | | | | | | |
|---|--------------------------------------|---|--|-----------|---------|--|
| 2 | Dependent: Stres Hospitalisasi | Respon perilaku yang ditunjukkan anak dengan bermacam-macam reaksi ketika masuk rumah sakit dan selama menjalankan perawatan dirumah sakit. | <p>Reaksi terhadap perpisahan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menolak makan 2. Menangis 3. Anak sering bertanya kapan boleh pulang 4. Tidak kooperatif terhadap aktifitas sehari-hari di rumah sakit 5. Membanting mainan <p>Reaksi terhadap kehilangan kendali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sering marah-marah tanpa sebab 2. Menolak ditinggal sendiri dan tergantung pada orang tua <p>Reaksi terhadap perlukaan tubuh dan nyeri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong orang yang melukai 2. Ekspresi verbal yang memarahi <p>Ingin selalu digendong.</p> | Kuesioner | Ordinal | Ya : 1 Tidak : 0 Skor : <24% : Tidak stres 25%-54% : Stress ringan 55%-75% : Stress sedang 76%-100% : Stress berat. (arikunto, 2006), (Nursalam, 2011) |
|---|--------------------------------------|---|--|-----------|---------|--|

3.5 Pengumpulan Data dan Analisa Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Hidayat A. Aziz, 2007). Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah

lembar kuesioner (*check list*) berisikan data demografi responden, dan pertanyaan dalam mengukur tingkat stress anak prasekolah.

3.5.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di RSUD H. Moh. Anwar Kab. Sumenep. Waktu penelitian pada tanggal 4 Juli – 14 Agustus 2016

3.5.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Surabaya dan seizin Kepala Rumah Sakit Umum Daerah H. Moh. Anwar Kab. Sumenep. Sebagai langkah awal penelitian, peneliti akan menyeleksi responden berpedoman pada kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditentukan dan dengan menggunakan teknik sampling *Total Sampling*. Setelah mendapat responden yang dikehendaki maka langkah selanjutnya adalah meminta persetujuan melalui orangtua responden penelitian dengan memberikan surat persetujuan menjadi responden (*informed consent*). Jika orangtua responden menyetujui dan bersedia untuk dijadikan responden, maka langkah selanjutnya yaitu memulai penelitian :

1. Melakukan pretest dengan menggunakan lembar kuesioner tingkat stress hospitalisasi pada anak usia prasekolah
2. Memberikan intervensi berupa permainan *puzzle* gambar selama 30 menit sampai 1 jam dengan frekuensi 1 kali sehari selama 2 hari (*time series*).

3. Melakukan post-test dengan menggunakan lembar kuesioner (*check list*) tingkat stress hospitalisasi pada anak usia prasekolah.
4. Selanjutnya hasil post-test dibandingkan dengan hasil pretest dalam analisa data.

3.5.4 Pengolahan Data

1) *Editing*

Langkah ini untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan dari data yang telah dikumpulkan juga memonitoring jangan sampai terjadi kekosongan dari data yang dibutuhkan.

2) *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori (Hidayat A. Aziz, 2010). Untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban kuesioner yang telah disebarkan diberi kode.

Memberi kode dalam data demografi dengan kategori usia anak 4 tahun : 1, usia 5 tahun : 2, usia 6 tahun : 3. Kategori jenis kelamin laki-laki : 1, perempuan : 2. Kategori hari perawatan 1 hari : 1, 2 hari : 2, 3 hari : 3, 4 hari : 4, 5 hari : 5. Kategori pendidikan Orangtua, SD : 1, SMP : 2, SMA : 3, Sarjana : 4.

Memberi kode jawaban sesuai dengan kategori Stres berat : 4, Stres sedang : 3, Stres ringan : 2, Tidak Stres: 1.

3) *Skoring*

Skor untuk hasil pengukuran berdasarkan nilai diantaranya <24% tidak stres, 25-54% stres ringan, 55%-75% stres sedang, 76%-100%, stres berat.

Penulisan persentase hasil penelitian dikelompokkan menjadi mayoritas = 90-100%, sebagian besar=70-89%, lebih dari 50% =51-69% (Nursalam, 2011).

4) *Tabulasi Data*

Memasukkan data ke dalam tabel – tabel dan mengatur angka sehingga dapat dihitung dan menginterpretasikan karakteristik dari variabel tersebut.

3.5.5 Analisa Data

Data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan uji statistik dan disajikan dalam bentuk tabulasi data.

a. *Analisa Univariat*

Analisa univariat adalah analisa untuk menggambarkan tiap variabel dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Data dari hasil pengisian lembar observasi dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan tabel disrtibusi dan dikonfirmasi dalam bentuk prosentase dan narasi. Skor untuk hasil pengukuran ditentukan berdasarkan nilai diantaranya <24% tidak stres, 25%-54% stres ringan, 55%-75% stres sedang, 76%-100%, stres berat (Arikunto, 2006).

b. Analisa Bivariat

Analisa data statistik disini dimaksudkan untuk mengetahui ada perbedaan variabel, untuk mengetahui perbedaan tersebut dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Match Pairs Test* dimana untuk menganalisis perbedaan dua variabel dependen sebelum dan sesudah perlakuan dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan skala data yang digunakan adalah ordinal.

3.6 Etika Penelitian

3.6.1 Persetujuan Responden

Sebelum menjadi responden, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Setelah responden mengerti maksud dan tujuan penelitian, responden menandatangani lembar persetujuan. Jika responden menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati hak responden.

3.6.2 Anonimity (Tanpa Nama)

Pada anak prasekolah yang bersedia menjadi responden peneliti tidak akan mencatat nama untuk menjaga kerahasiaan data yang diperoleh peneliti tetapi berupa kode huruf depan atau inisial.

3.6.3 Confidentiality (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulin dari responden dijamin oleh peneliti. Dalam penelitian ini data yang nantinya akan dipublikasikan

hanya data yang dibutuhkan oleh peneliti. Sedangkan data yang tidak terkait seperti nama responden akan dirahasiakan.

3.6.4 *Beneficience dan Non Maleficience*

Peneliti wajib berbuat kebaikan yang menguntungkan bagi responden, mempertimbangkan kerugian yang dapat membahayakan sehingga tidak merugikan responden. Dalam penelitian ini, responden akan diberikan terapi bermain *puzzle* sehingga dapat menurunkan tingkat stress pada anak usia prasekolah.

3.6.5 *Justice*

Dalam penelitian ini, peneliti tidak memberikan keistimewaan pada salah satu atau beberapa responden, semua responden mendapat perlakuan yang sama baik secara pemberian terapi bermain *puzzle* hingga penilaian atau pengukuran.

3.7 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan adalah hambatan atau kelemahan dalam penelitian (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini kelemahan atau keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti yaitu:

- a. Instrumen lembar kuesioner (*check list*) memiliki kelemahan dijawab dengan tidak jujur karena orang tua responden malu, takut, dan adanya persepsi yang keliru akan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan.
- b. Desain yang digunakan adalah *Pre-experimental Design One Grup Pre-Post Test Design* yaitu hanya melakukan pengukuran sebelum dan sesudah

intervensi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan hanya pada kelompok perlakuan tanpa adanya pembanding (kontrol) yang tidak diberikan intervensi terapi bermain *puzzle*.