

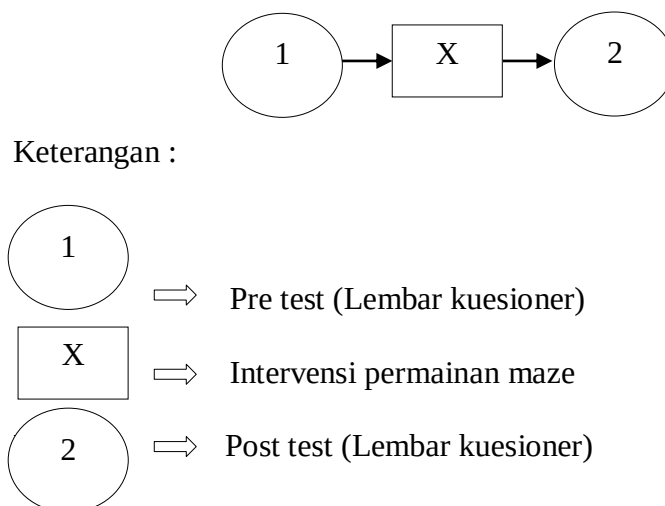
BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang metode penelitian yang meliputi desain penelitian, kerangka kerja, populasi sampel dan sampling, variabel penelitian, definisi operasional, pengumpulan data dan analisa data, etik penelitian

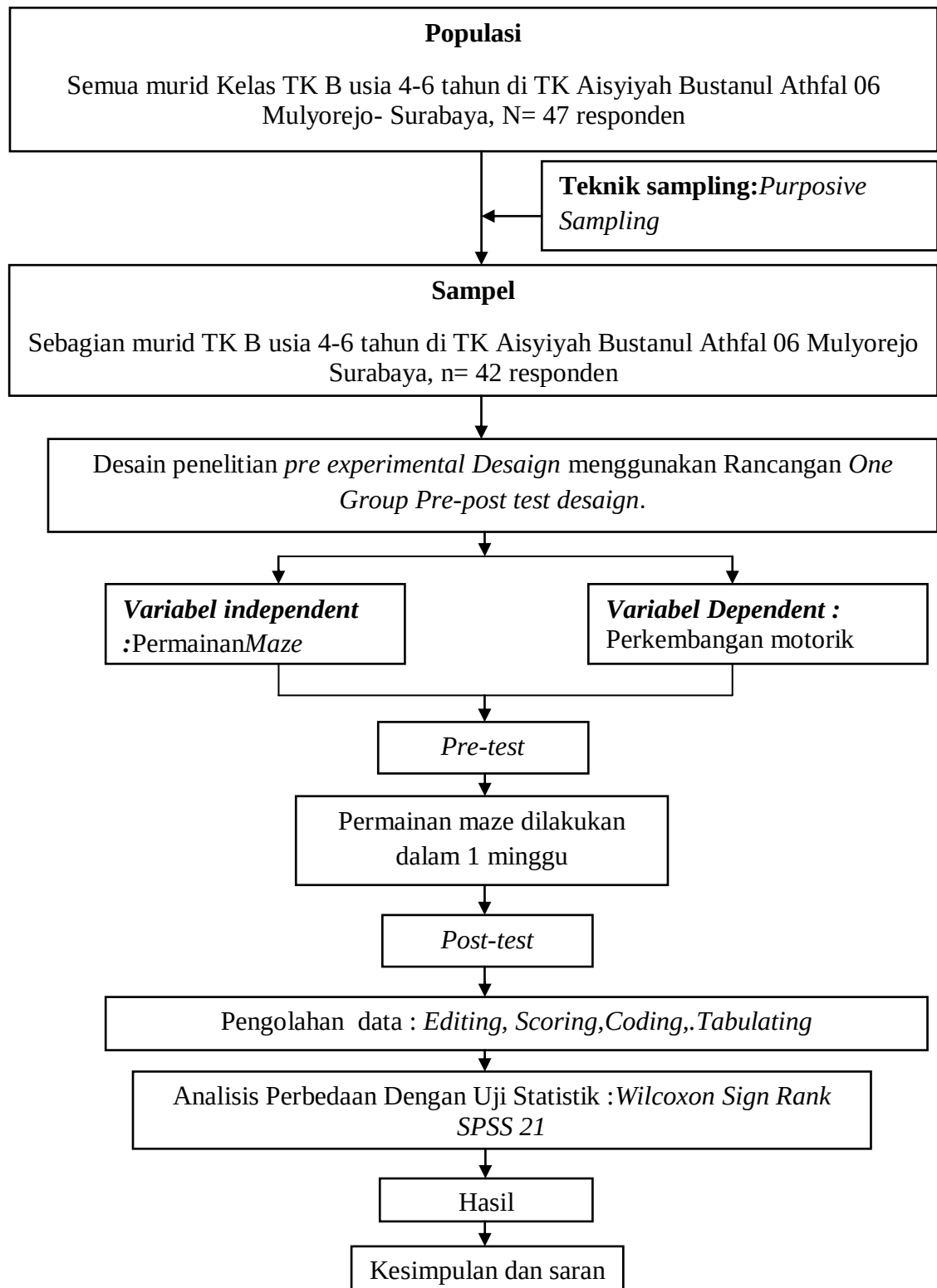
3.1 Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan dalam penelitian adalah *Pre Experimental Design One Group Pre-Post Test Design*, yaitu suatu rancangan desain penelitian yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek yang akan diteliti, di observasi sebelum dan sesudah dilakukan intervensi (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan *Maze* terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.



Gambar 3.1 Rancangan penelitian *Pre-test* dan *post-test One Group Design*

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Pengaruh Permainan Maze Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak PraSekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo- Surabaya.

3.3 Populasi Sampel Dan Sampling

3.3.1 populasi

Menurut Sugiono (2009), populasi merupakan subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang diteliti, bukan hanya subjek atau objek yang akan dipelajari saja tetapi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subjek atau objek tersebut. Pada penelitian ini populasinya adalah murid kelas TK B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya sebanyak 47 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Hidayat, 20010). Sampel dalam penelitian ini yaitu sebagian murid kelas TK B yang diberikan permainan *maze* yang dipilih sebanyak 42 orang. Cara menentukan besar sampel. Pada penelitian ini pemilihan sampelnya adalah peneliti menetapkan kriteria sampel sebagai berikut :

Kriteria *inklusi* adalah kriteria umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dalam penelitian (Nursalam, 2011). Kriteria *inklusi* pada dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagian murid TK B dengan jumlah 42 respondendi TK Aisyah 06 Mulyorejo-Surabaya.
2. Murid TK B yang bersedia diteliti menjadi responden.
3. Anak yang berusia 4-6 tahun.
4. Anak yang mengikuti permainan maze selama 1 minggu.

Kriteria *eksklusi* adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2011).

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

1. Murid kelas TK B yang pada saat penelitian dilakukan, kondisi fisik tidak memungkinkan untuk mengikuti penelitian (sakit).
2. Anak yang motoriknya sudah bagus.
3. Anak bersedia mengikuti permainan maze selama 4 hari.

3.3.3 Teknik 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 (Hidayat, 2010). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* suatu teknik pengambilan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti (tujuan/ masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Nursalam, 2011).

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Independent (bebas)

Variabel independent adalah faktor yang diduga sebagai factor yang mempengaruhi variabel dependent (Nursalam, 2011). Variabel independent dalam penelitian ini adalah permainan *Maze*.

3.4.2 Variabel Dependent (terikat)

Variabel dependent adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independent (Nursalam, 2011). Variabel dependent dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah.

3.5 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala Data	Skoring
1.	Variabel Independent : Permainan <i>Maze</i>	Permainan yang menggunakan lajur-lajur (jalur) berliku dan sempit yang bisa saja ditemukan jalan buntu atau rintangan di dalamnya.	Pemberian permainan <i>maze</i> dilakukan selama 1 minggu 4 hari. Lama permainan selama 20 menit. (Ari Udani, 2014)	SAK permainan <i>maze</i>	-	-
2.	Variabel Dependent: Perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah.	kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan.	1. Mengikuti ke garis tengah 2. Mengikuti lewat garis tengah 3. Memegang icik-icik 4. Mengikuti 1800 5. Mengamati manik-manik 6. Tangan bersentuhan 7. Meraih 8. Mencari benang 9. Menggaruk	Lembar observasi	Ordinal	Jika jawaban Ya diberi nilai: 1 Jika jawaban Tidak diberi nilai: 0 Total skor: Baik : 76-100%

			manik-manik 10.Memindahkan kubus 11.Mengambil dua buah kubus 12.Memegang dengan ibu jari dan jari 13.Membenturkan 2 kubus 14.Menaruh kubus di cangkir 15.Mencoret-coret 16.Ambil manik-manik ditunjukkan 17.Menara dari 2 kubus 18.Menara dari 4 kubus 19.Menara dari 6 kubus 20.Meniru garis vertical 21.Menara dari kubus 22.Menggoyangkan dari ibu jari 23.Mencontoh O 24.Menggambar dengan 3 bagian 25.Mencontoh (titik) 26.Memilih garis yang lebih panjang 27.Mencontoh ð yang ditunjukkan 28.Menggambar orang 6 bagian 29.Mencontoh ð			Cukup : 56-75% Kurang : <56 % (Arigunto 2006)
--	--	--	--	--	--	---

3.6 Pengumpulan dan Pengolahan Data

3.6.1 Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Notoadmodjo, 2005). Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah:

1. Lembar observasi dengan menggunakan kuesioner DDST.

3.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2016.

3.6.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2011). Pengumpulan data permainan *Maze* terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah dilakukan di kelas TK B Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya dengan menggunakan lembar observasi dan intervensi permainan *Maze* dilakukan dalam waktu 4 hari. Alur dalam melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini antara lain: tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan.

a) Tahap Persiapan

1. Meminta persetujuan pengambilan data awal dari TK Aisyiyah Bustanul Atfal 06 Mulyorejo-Surabaya dengan surat pengantar ijin pengambilan data awal dengan surat pengantar FIK Universitas Muhammadiyah Surabaya.

2. Memilih responden dengan cara memilih anak yang bersedia dan turut serta mengikuti permainan maze selama 4 hari berturut-turut.

b) Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan observasi tentang perkembangan motorik halus pada anak prasekolah dengan *checklist* untuk mendapatkan data perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah.
2. Melakukan observasi perkembangan motorik halus dengan dibantu oleh 4 orang teman.
3. Memberi skor
4. Pengkodean atau mengkodekan
5. Melakukan tabulasi.
6. Permainan maze dilakukan selama 20 menit.

3.6.4 Cara Analisa Data

Data yang terkumpul dari observasi yang diisi kemudian dilakukan

3.6.4.1 Pengolahan Data

1. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat, 2010). Pada tahap *editing* ini peneliti melakukan pengecekan data yang ada.

2. *Scoring*

Scoring adalah memberi skor terhadap item-item yang perlu diberi skor. Pemberian skor pada variable dependen (kemampuan motorik halus).

Scoring pada motorik halus 1 Kurang <56%, Cukup 56-75%, Baik 76-100%.

3. *Coding*

Coding yaitu pemberian kode pada data berupa angka yang digunakan untuk mempermudah pengelompokan data. Dengan kode sebagai berikut :

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

4. *Tabulating*

Tabulating yaitu pengorganisasian data sedemikian rupa dengan cara memasukkan data ke dalam table-tabel dan mengatur angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam berbagai kategori.

3.6.4.2 Analisa Data

Analisa data disini dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *maze* terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya. Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze* terhadap perkembangan motrik halus anak pra sekolah, diuji dengan menggunakan uji statistic *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan menggunakan SPSS statistik 21.00.

3.7 Etika penelitian

Penelitian ini menggunakan manusia, maka penilitian harus memahami hak dasar manusia terutama segi etika penelitian yang harus diperhatikan (Hidayat, 2010). Meneliti melakukan penelitian dengan memperhatikan masalah etika penelitian yang meliputi :

3.7.1 *Informed Consent* (lembar persetujuan menjadi responden)

Lembar persetujuan diberikan pada subyek yang akan diteliti. Penelitian menjelaskan maksud dan tujuan riset yang dilakukan. Jika subyek bersedia diteliti maka harus menandatangani lembar persetujuan. Jika subyek menolak untuk diteliti maka peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati haknya.

3.7.2 *Anonymity* (tanpa nama)

Responden tidak perlu mencantumkan nama pada lembar persetujuan, untuk mengetahui keikutsertaan responden peneliti cukup dengan memberi tanda atau kode pada lembar persetujuan menjadi responden.

3.7.3 *Confidentiality* (kerahasiaan)

Peneliti menjamin kerahasiaan informasi yang diperoleh dari responden. Data hanya akan disajikan kepada kelompok tertentu yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.7.4 *Justice* (keadilan)

Selama penelitian dilakukan peneliti memberikan tindakan yang sama kepada semua responden tanpa harus membedakan atau adil kepada semua responden selama perlakuan yang diberikan dan setelah penelitian dilakukan semua anak berjumlah 47 orang dalam 1 kelas diberikan souvenir dan diajak bermain melalui permainan maze baik yang menjadi responden atau yang tidak menjadi responden

3.7.5 Non Maleficience

Penelitian yang dilakukan tidak membahayakan bagi responden. Bahaya yang dapat berarti sengaja membahayakan, resiko membahayakan, dan bahaya yang tidak disengaja.

3.8 Keterbatasan penelitian

1. Karena lembar observasi dimodifikasi, jadi tidak dapat dijadikan sehingga hasilnya tidak digeneralisasikan.