

## BAB 3

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai rancangan penelitian, kerangka operasional, desain sampling, identifikasi variabel dan definisi operasional, populasi, sampel dan sampling, prosedur pengumpulan data dan etika penelitian.

#### 3.1 Design Penelitian

Desain penelitian adalah pola atau petunjuk secara umum yang bisa diaplikasikan pada beberapa penelitian (Nursalam, 2013). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre-experimental Design* dengan menggunakan pendekatan *One group pre test-post test design* yaitu dilakukan dengan cara sebelum diberikan treatment atau perlakuan, variabel diobservasi atau diukur terlebih dahulu (pre-test) setelah dilakukan treatment atau perlakuan dan setelah treatment dilakukan pengukuran atau observasi (post-test) (Hidayat, 2010).

Tabel 3.1 : Rancangan penelitian Pengaruh Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

Subjek	Pre	Tindakan	Post Test
P	Q	R	S

Keterangan :

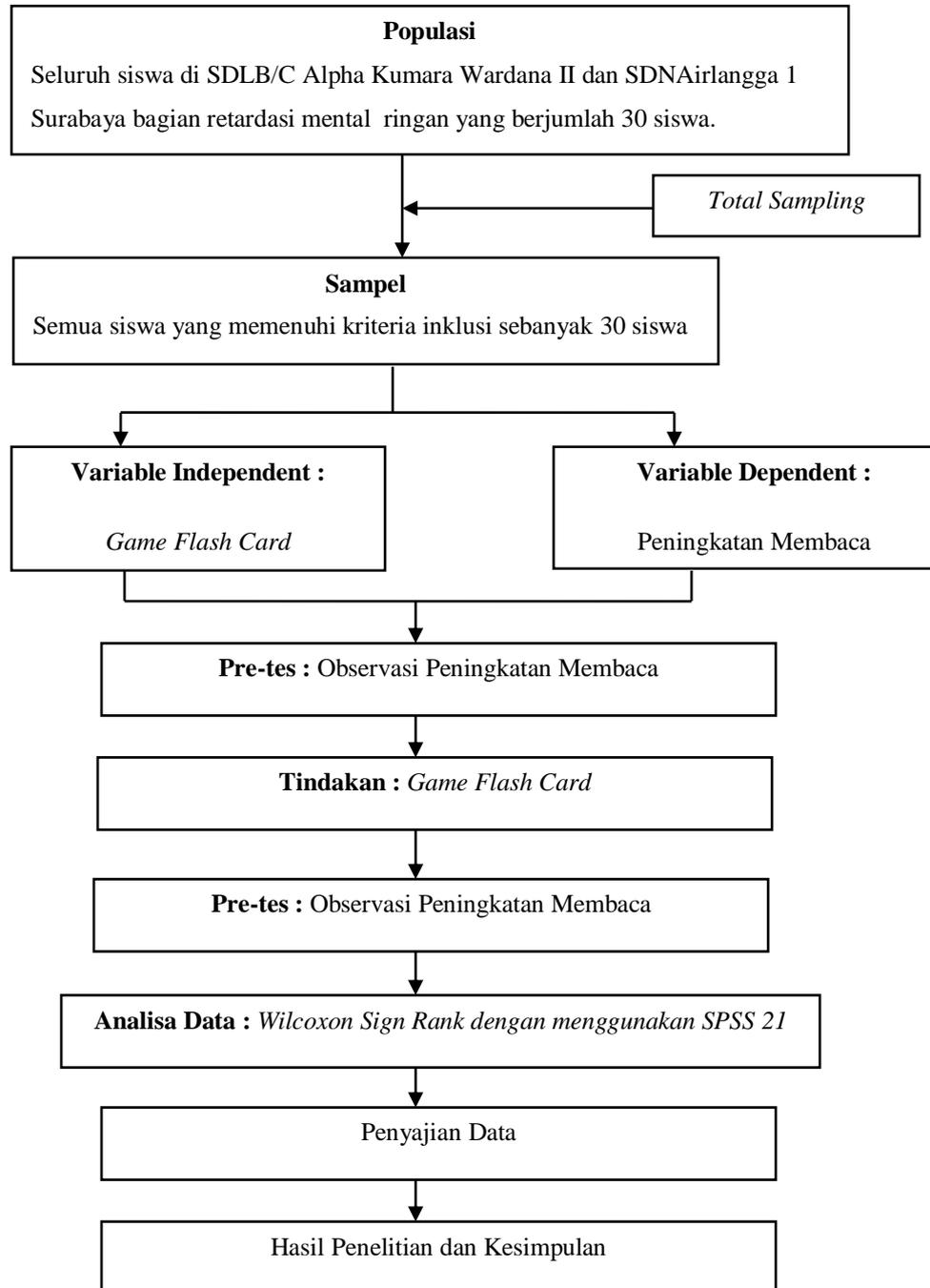
P : Anak retardasi mental ringan dengan peningkatan membaca yang kurang di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

Q : Observasi peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sebelum dilakukan intervensi atau tindakan.

R : Intervensi pemberian Game Flash Card.

S : Observasi peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sesudah dilakukan intervensi atau tindakan.

### 3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1. : Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

### **3.3 Populasi, Sample, Sampling**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak retardasi mental ringan yang bersekolah di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II yang berjumlah 25 anak dan SDN Airlangga 1 Surabaya berjumlah 5 anak jadi total populasi adalah 30 anak.

#### **3.3.2 Sampling**

Sampling adalah suatu proses seleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel mewakili keseluruhan populasi yang ada (Hidayat, 2014). Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* yaitu *total sampling* atau *sampling jenuh* yang merupakan cara pengambilan sampel dengan mengambil anggota populasi semua menjadi sampel. Cara ini dilakukan bila populasinya kecil maka diambil seluruhnya, dan dijadikan sampel penelitian.

#### **3.3.3 Sample**

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian ini adalah semua dari anak SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 30 siswa.

### **3.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional**

Variabel adalah sebuah konsep yang dapat dibedakan menjadi dua. Yakni kuantitatif dan kualitatif (Hidayat, 2014).

### 3.4.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (Hidayat, 2014). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah *Game Flash Card*.

### 3.4.2 Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas (Hidayat, 2014). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah peningkatan membaca.

### 3.4.3 Definisi Operasional

Mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Hidayat, 2014). Perumusan definisi operasional dalam penelitian ini di uraikan dalam tabel definisi operasional.

Tabel 3.2. Definisi Operasional Pengaruh Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

Variable	Definisi	Indicator	Instrument	Skala	Scoring
<i>Independent : Game Flash Card</i>	Metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain gambar dan kata menggunakan media Game Flash Card untuk meningkatkan kemampuan membaca.	1. Permainan dilakukan dengan memberikan game flash card dengan berbagai macam kartu bergambar. 2. Dilakukan dalam waktu 10-15 menit.	1. SAK 2. <i>Game Flash Card</i>	-	-
<i>Dependent :</i>	Kesanggupan	1. Mengetahui	Lembar	Ordinal	Observasi

Peningkatan Membaca	dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang diucapkan dengan menitik beratkan aspek ketepatan.	dan memahami huruf. 2. Memahami dan menerapkan permulaan kata serta perbendaharaan kosa kata.	observasi peningkatan membaca		Sangat baik = 81- 100 Baik = 66 – 80 Cukup = 51- 65 Kurang = 1- 50
---------------------	---	--	-------------------------------	--	---

### 3.5 Pengumpulan Data dan Analisa Data

#### 3.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dengan mengisi hasil jawaban dari responden. Lembar observasi bersumber dari Penelitian Tri Siswati (2009).

#### 3.5.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

#### 3.5.3 Prosedur Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya, kemudian peneliti menemui orang tua siswa untuk menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan baik itu prosedur, lama penelitian, hal-hal yang diteliti, setelah orang tua mendapat penjelasan dan menyetujui dirinya dan anaknya terlibat sebagai responden, maka orang tua diminta untuk menandatangani surat persetujuan sebagai responden. Permohonan persetujuan diminta dari orang tua dikarenakan dalam penelitian ini siswa yang bersangkutan adalah seorang anak kecil yang mengalami retardasi mental, sehingga belum mampu untuk mengambil keputusan.

Penelitian dilakukan selama 4 minggu dalam 2 tempat, untuk mendapatkan data peningkatan membaca pada anak sebelum diberikan intervensi atau tindakan, peneliti melakukan (*pre-test*) dengan memberikan lembar observasi yang di isi oleh peneliti tentang peningkatan membaca pada anak retardasi mental : mengenal macam-macam huruf, mengenal nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama benda untuk mengobservasi kemampuan membaca, *Pre test* dilakukan dalam minggu pertama selama 2 hari di 2 tempat. Penelitian dilakukan dengan cara mengajar seperti halnya guru, setelah itu dipraktikkan oleh anak dengan didampingi oleh peneliti maupun guru. Penelitian dilakukan dalam 1 minggu 3x pertemuan dan selanjutnya intervensi atau tindakan *Game Flash card* diberikan selama 2 minggu, dimana dalam minggu pertama dan kedua terdapat 3x pertemuan di 2 tempat. Game ditujukan untuk melatih peningkatan membaca dengan mengenal macam-macam huruf, nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama buah. Dimana setiap pertemuan dilakukan dengan waktu 30 menit. (Rizkika, 2016)

Dalam setiap tindakan bermain game peneliti dibantu oleh 4 orang teman dimana masing-masing orang berperan sebagai observer, sebelum melakukan tindakan observer akan di briefing tentang bagaimana cara melakukan Game Flash Card supaya persepsi observer dengan peneliti sama, sehingga dalam pemberian tindakan tidak ada perbedaan cara bermain atau berbeda persepsi. Pada minggu ke 4 dilakukan penilaian untuk dijadikan nilai akhir penelitian (*Post-test*). Kemudian dibandingkan

dengan nilai awal (*Pre-Test*) supaya mengetahui pengaruh Game Flash Card terhadap peningkatan membaca pada responden.

### 3.5.4 Analisa Data

Analisis data merupakan cara mengolah data agar dapat disimpulkan atau diinterpretasikan menjadi informasi (Hidayat, 2010). Dalam proses pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh diantaranya:

#### 1. Editing

Editing adalah upaya memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

#### 2. Coding

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori. Untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban yang telah ada pada lembar observasi diberi kode berdasarkan karakter masing-masing yaitu:

- a. Kode angka “4” untuk kemampuan membaca sangat baik.
- b. Kode angka “3” untuk kemampuan membaca baik.
- c. Kode angka “2” untuk kemampuan membaca cukup.
- d. Kode angka “1” untuk kemampuan membaca kurang.

#### 3. Scoring

Untuk penilaian pengetahuan yang digunakan adalah skala *guttman*, dimana setiap jawaban yang benar diberi skor 1(satu) dan

yang salah diberi skor 0 (nol). Setelah diberikan kode, langkah selanjutnya adalah pemberian skor. Total tiap pertanyaan pada lembar observasi dibagi jumlah skor maksimal kemudian dikalikan 100% yang hasilnya berupa presentase dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Prosentase

F: jumlah skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimal

Cara interpretasi data berdasarkan prosentase (KBM SDLB KTSP, 2013) :

1. Angka 81 - 100 : Sangat Baik
2. Angka 66 - 80 : Baik
3. Angka 51 - 65 : Cukup
4. Angka 1- 50 : Kurang

#### 4. Tabulating

Setelah dihitung data dimasukkan didalam tabel untuk dibandingkan antara data sebelum diberikan intervensi dengan sesudah diberikan intervensi.

### 3.5.5 Uji Statistik

Data dianalisa dengan menggunakan uji *SPSS 21 Wilcoxon Signed Rank Test (Pre-Post)* yang merupakan uji komparasi pada satu sampel berpasangan (dua pengamatan), yakni ingin membandingkan dua pengamatan yang berasal dari satu sampel (Hidayat, 2010). Untuk

mengetahui pengaruh antara variable independent dan dependent dengan skala data ordinal dan tingkat kemaknaan  $\alpha \leq 0,05$ , keseluruhan pengolahan data statistic dilakukan secara komputerisasi dengan menggunakan *Software Product and Service Solution (SPSS 21)*, maka ada pengaruh yang signifikan antara variable independent dan dependent.

### **3.6 Etik Penelitian**

Penelitian dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya dan atas ijin dari kepala sekolah SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya. Penelitian ini dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian yang meliputi:

#### **3.6.1 Inform Consent ( *Persetujuan* )**

Lembar persetujuan diberikan kepada responden yang diteliti, lembar persetujuan diberikan kepada wali murid kelas 1-3 di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya. Peneliti menjelaskan tujuan, prosedur, dan setelah responden bersedia wali siswa harus menandatangani lembar persetujuan tersebut. Peneliti tidak akan memaksa jika siswa tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian dan peneliti menghargai keputusan tersebut.

#### **3.6.2 Anonimity ( *Tanpa Nama* )**

Kerahasiaan identitas responden harus dijaga. Oleh karena itu peneliti tidak mencantumkan nama responden, hanya cukup memberikan nama inisial. Dalam hal ini responden tidak diharuskan atau tidak perlu untuk

mencantumkan nama yang bersangkutan. Untuk menghindari terjadinya pelanggaran dalam anonymity, maka peneliti harus mencantumkan kode berupa angka pada lembar observasi serta perlu adanya tanda tangan responden pada lembar persetujuan. Peneliti menjaga informasi personal responden dan tidak boleh memberikan informasi tanpa ijin dari responden tersebut.

### **3.6.3 Confidentialy ( Kerahasiaan )**

Kerahasiaan responden dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang disajikan atau dilaporkan sebagai hasil penelitian. Dalam hal ini peneliti akan merahasiakan informasi maupun masalah-masalah lainnya dari responden yang terkait penelitian kepada orang lain. Semua informasi yang telah dikumpulkan dari responden akan dirahasiakan, hanya kelompok data tertentu yang akan disajikan atau dilaporkan pada hasil penelitian.

### **3.6.4 Beneficence dan non-maleficence (Menguntungkan dan Tidak Merugikan )**

Penelitian yang dilakukan memberikan keuntungan atau manfaat dari penelitian. Proses penelitian yang dilakukan juga diharapkan tidak menimbulkan kerugian atau meminimalkan kerugian yang mungkin ditimbulkan.

### **3.6.5 Justice ( Keadilan )**

Dalam penelitian yang dilakukan harus bersifat adil tanpa membedakan subyek maupun perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu peneliti

tidak membedakan antara responden satu dengan yang lain. Jadi semua responden mendapatkan perlakuan yang sama.

### **3.7 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan masih banyak memiliki kekurangan dan keterbatasan diantaranya adalah :

1. Cara komunikasi dan sosialisasi dengan responden harus dengan bahasa, sikap yang bisa dimengerti dan diterima responden.
2. Terdapat responden yang hiperaktif.
3. Terdapat responden yang telat dan tidak hadir saat dilakukannya tindakan akan tetapi tetap mengikuti tindakan namun di hari berikutnya.
4. Masih terdapat beberapa observasi yang tidak bisa di jawab oleh responden karena responden merasa bosan namun penelitian tetap dilakukan di hari berikutnya.