

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah senam refleksi kreatif yang digunakan untuk mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa.

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RS Radjiman Wediodiningrat yang dilakukan secara bertahap, meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 dengan melakukan penyusunan proposal. Tahap pelaksanaan dilakukan pada bulan Januari - Maret 2024 yang meliputi kegiatan: analisis kebutuhan, validasi ahli gerak senam, uji coba 1, uji coba 2, pengolahan dan penyusunan data, serta presentasi laporan.

#### **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah; praktisi senam dan 8 partisipan uji coba.

Sedangkan objek yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan produk seni olah tubuh senam refleksi kreatif yang digunakan untuk mengendalikan halusinasi pada klien dengan gangguan jiwa.

#### **3.4 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian pada tahap pertama ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu pengembangan produk seni olah tubuh dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Mulyatiningsih, 2012). Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *implementation* yaitu membuat produk akhir. Tahapan model atau metode pengembangan ADDIE yaitu:

a. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada perawat. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sasaran implementasi yaitu penderita halusinasi untuk menerapkan seni olah senam refleksi kreatif yang sesuai dan mudah dipahami melalui kajian pustaka dan wawancara.

b. Desain (*Design*)

1) Perancangan desain produk, yaitu merancang seni olah senam dalam kombinasi senam refleksi kreatif. Spesifiknya produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah senam refleksi kreatif dengan tujuan mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa. Dalam pengembangan ini terdapat tiga tahap gerakan yaitu pemanasan, inti dan pendinginan

2) Menyusun penilaian produk. Instrumen penilaian kelayakan seni olah senam kreatif ini berupa *check list* yang digunakan untuk praktisi senam dan klien gangguan jiwa dengan halusinasi sebagai partisipan.

c. Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan produk, yaitu membuat gerakan senam refleksi kreatif bersama praktisi senam.

2) Validasi, melakukan penilaian kelayakan produk ditinjau dari gerakan yang sesuai standar operasional prosedur gerak tubuh. Kemudian hasil dari penilaian digunakan dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

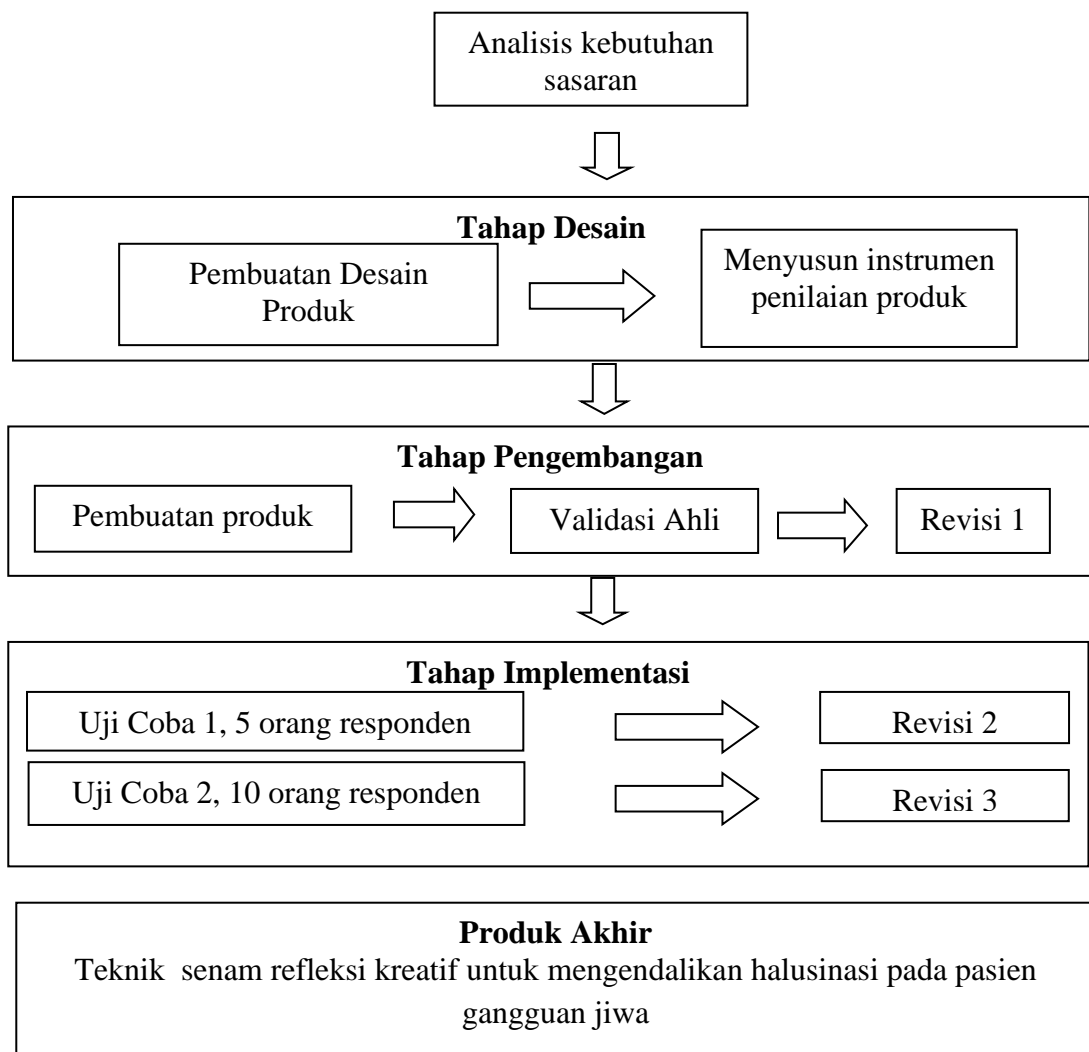
3) Revisi 1, merevisi produk seni senam refleksi kreatif yang pertama berdasarkan hasil validasi praktisi senam.

d. Implementasi (*Implementation*)

1) Melakukan uji coba produk yang pertama dengan kelompok kecil yaitu 5 partisipan. Pada tahap ini partisipan diminta mengulangi senam refleksi kreatif setelah melakukan senam refleksi kreatif untuk menilai kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan.

- 2) Revisi 2, pada tahap ini dilakukan revisi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh kelompok kecil dan meminta saran atau masukan praktisi senam agar sesuai dengan penilaian sebelumnya.
- 3) Uji coba produk yang kedua yaitu dengan 10 partisipan. Dalam uji coba ini partisipan juga diminta mengulangi senam refleksi kreatif setelah melakukan senam refleksi kreatif untuk menilai kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan.
- 4) Revisi 3, yaitu merevisi produk berdasarkan penilaian uji coba dua dan meminta saran atau masukan dari praktisi senam agar sesuai dengan penilaian sebelumnya dan menghasilkan produk akhir.

### 3.5 Alur Penelitian



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

### **3.6 Variabel Penelitian**

Pada variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini adalah: Pengembangan teknik senam refleksi kreatif sebagai intervensi terapeutik dalam mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa.

### 3.7 Definisi Operasional

**Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel / Sub variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skore
Variabel 1. Senam refleksi kreatif dalam kombinasi gerak tubuh sebagai intervensi untuk mengendalikan halusinasi pada pasien gangguan jiwa	Suatu upaya untuk mengendalikan halusinasi pada pasien dengan gangguan jiwa melalui teknik senam refleksi kreatif yang terdiri dari gerakan pemanasan, inti dan pendinginan.		-	-
Sub Variabel 1. Analisis kebutuhan senam refleksi kreatif sebagai intervensi dalam mengendalikan halusinasi pada pasien gangguan jiwa.	Merupakan suatu proses perencanaan produk ditinjau dari kebutuhan program dan kemampuan pengguna.	1. Analisis perencanaan produk: a. Analisis kebutuhan sasaran	Wawancara	Lembar Wawancara
2. Perancangan seni senam refleksi kreatif sebagai intervensi terapeutik dalam mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa.	Merancang seni olah senam dengan gerakan refleksi kreatif dengan tujuan mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa, yang melibatkan rancangan	2. Design a. Perancangan pengembangan desain produk	Ceklist	skore: 5 (Sangat layak) 4 (Layak) 3 (cukup layak) 2 (kurang layak) 1 (tidak layak)

	tiga tahap gerakan yaitu: pemanasan, inti dan pendinginan	b. Penyusunan instrument penilaian		Jika nilai prosentase skor: Sangat layak (85 % - 100 %) Layak (69 % - 84%) Cukup layak (53 % - 68 %) Kurang layak (37 % - 52%) Tidak layak (20% - 36%)
3. Pengembangan seni senam refleksi kreatif sebagai intervensi terapeutik dalam mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa	Memvisualisasikan gerakan senam refleksi kreatif dengan tujuan mengendalikan halusinasi pada klien gangguan jiwa, yang melibatkan visualisasi tiga tahap gerakan yaitu: pemanasan, inti dan pendinginan	3.Pengembangan a. Pembuatan produk b. Validasi ahli c. Revisi 1	Ceklist	skore: 5 (Sangat layak) 4 (Layak) 3 (cukup layak) 2 (kurang layak) 1 (tidak layak) Jika nilai prosentase skor: Sangat layak (85 % - 100 %) Layak (69 % - 84%) Cukup layak (53 % - 68 %) Kurang layak (37 % - 52%) Tidak layak (20% - 36%)
4. Uji kelayakan teknik senam refleksi kreatif sebagai intervensi teurapetik dalam mengendalikan	Kelayakan merupakan serangkaian aktivitas pengujian yang dilakukan untuk menentukan	5. Implementasi a. Uji coba produk ke 1, pada 5	Ceklist	skore: 5 (Sangat layak) 4 (Layak)

<p>halusinasi pada klien gangguan jiwa.</p>	<p>apakah seni senam refleksi kreatif layak sebagai alat intervensi dalam mengendalikan halusinasi pada pasien gangguan jiwa, yang meliputi tahap uji coba dengan partisipan, penilaian dan revisi</p>	<p>responden dan revisi 2 b. Uji coba produk yang ke 2, pada 10 responden dan Revisi 3</p>	<p>3 (cukup layak) 2 (kurang layak) 1 (tidak layak) Jika nilai prosentase skore: Sangat layak (85 % - 100 %) Layak (69 % - 84%) Cukup layak (53 % - 68 %) Kurang layak (37 % - 52%) Tidak layak (20% - 36%)</p>
---	--	--	---

### **3.8 Pengumpulan Data**

#### **3.8.1 Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a. Data hasil wawancara tentang seni senam refleksi kreatif untuk mengendalikan halusinasi pada klien dengan gangguan jiwa.
- b. Data hasil pengukuran kelayakan seni senam refleksi kreatif dari partisipan, yaitu praktisi senam dan klien gangguan jiwa dengan halusinasi.

#### **3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Macam instrumen data meliputi:

- a. Panduan wawancara dengan menggunakan alat perekam audio untuk memperoleh data secara verbal data kualitatif dalam bentuk uraian.
- b. *Check list* untuk praktisi senam, untuk mengukur kelayakan seni senam refleksi kreatif.
- c. *Check list* untuk partisipan uji coba, untuk mengukur kelayakan seni senam refleksi kreatif.

#### **3.8.3 Prosedur Pengumpulan Data**

Peneliti memperoleh izin penelitian dari RSJ Radjiman Wedyodiningrat Kemudian menentukan partisipan yang sesuai dengan kriteria subyek penelitian. Selanjutnya menjelaskan tujuan penelitian kepada subyek penelitian, kemudian partisipan diminta mengisi lembar informed consent sebagai bukti persetujuan untuk dilibatkan dalam penelitian. Kegiatan pengambilan data dilakukan selama 1 kali pertemuan dengan durasi pertemuan 30 menit.

Rincian penelitian yang dilakukan yaitu: pertama melakukan wawancara mengenai seni senam refleksi kreatif untuk mengendalikan halusinasi pada klien dengan gangguan jiwa. Kedua, penilaian terhadap produk oleh praktisi senam. Penilaian produk meliputi kualitas dan kelayakan gerakan. Kemudian hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Ketiga, hasil revisi 1 produk digunakan

untuk melakukan uji coba kepada kelompok kecil yaitu 5 partisipan. Partisipan diminta untuk menilai produk dengan mengisi *check list* yang telah disediakan. Hasil penilaian digunakan untuk dasar merevisi produk dan meminta saran atau masukan ahli gerak tubuh/praktisi senam agar sesuai dengan penilaian sebelumnya. Keempat, hasil revisi 2 produk digunakan melakukan uji coba dua kepada 10 partisipan. Partisipan diminta untuk mengulangi gerakan senam refleksi kreatif sebagai intervensi untuk mengurangi halusinasi pada klien gangguan jiwa. Hasil penilaian digunakan untuk dasar merevisi produk dan meminta saran atau masukan ahli gerak tubuh/praktisi senam agar sesuai dengan penilaian sebelumnya. Kelima, hasil revisi 3 merupakan hasil akhir produk yang dikembangkan.

### **3.9 Analisis Data**

#### **3.9.1 Analisis Data Pengembangan Produk**

Analisis data dengan melakukan wawancara sehingga mendapatkan data yang diolah dalam bentuk kata-kata.

#### **3.9.2 Analisis Data Kelayakan Produk**

Analisis data kelayakan produk menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang digunakan mengolah data dari hasil pengumpulan data untuk mengukur kelayakan seni senam refleksi kreatif yang berbentuk angka (skor) sesuai penilaian dari ahli gerak tubuh/praktisi senam dan klien gangguan jiwa sebagai pengguna seni senam refleksi kreatif dengan menggunakan skala *Likert*. Hasil penilaian *check list* dianalisis dengan kriteria sebagai berikut: sangat layak skor 5, layak skor 4, cukup layak skor 3, kurang layak skor 2, tidak layak skor 1 (Sugiyono, 2019).

Menurut Sugiyono (2019) skor penilaian total dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

**Keterangan:**

- P = Presentase skor (dibulatkan)
- SP = Jumlah skor perolehan
- SM = Jumlah skor maksimum

Untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan kriteria produk diperoleh dengan cara: (a) Menentukan nilai presentase maksimum atau skor ideal (100%). (b) Menentukan presentase minimum atau skor terendah (20%). (c) Menentukan range dengan cara mencari selisih presentase maksimum dan minimum (80). (d) Menentukan interval yang dikehendaki yaitu 5 (sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, tidak layak). (e) Menentukan lebar interval yaitu range dibagi interval (16). Kriteria kelayakan produk didapatkan sangat layak (85%-100%), layak (69%-84%), cukup layak (53%-68%), kurang layak (37%-52%), tidak layak (20%-36%).

**Tabel 3. 2 Skore Penilaian**

<b>Rata-rata skor</b>	<b>Klasifikasi</b>
85 % - 100 %	Sangat layak
69 % - 84%	Layak
53 % - 68 %	Cukup layak
37 % - 52%	Kurang layak
20% – 36%	Tidak layak

### **3.10 Etika Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan objek yang di teliti yaitu manusia begitupun yang yang melakukan penelitian. Maka penelitian ini dilakukan sesuai etika berikut ini:

1. Menghargai harkat dan martabat manusia (*Respect for human dignity*)  
 Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan pasien dengan memberikan lembar persetujuan. Peneliti memberikan informasi secara lengkap kepada pasien tentang tujuan penelitian yang dilaksanakan dan hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak.
2. Menghormati privasi dan kerahasiaan (*Respect for privacy and confidentiality*)  
 Pasien mempunyai hak untuk menerima bahwa yang diberikan harus dirahasiakan, untuk itu perlu adanya *anonymity* (tanpa nama) dan *confidentiality* (rahasia). Peneliti memberikan jaminan kerahasiaan hasil

penelitian, baik informasi maupun masalah lainnya.

3. Menghormati keadilan (*Respect for justice*)

Peneliti memberikan penjelasan secara rinci tentang penelitian yang dilakukan dan bertanggung jawab ketika melaksanakan penelitian tersebut. Apabila pasien mengalami cedera yang diakibatkan oleh penelitian ini, maka peneliti bertanggung jawab sampai tahap pelayanan kesehatan tingkat pertama (puskesmas).

4. Menyeimbangkan kerugian dan manfaat (*Balancing harms and benefit*)

Prinsip ini mengharuskan peneliti untuk memperkecil resiko dan memaksimalkan manfaat. Penelitian terhadap manusia diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kepentingan manusia secara individu atau masyarakat secara keseluruhan. Prinsip ini meliputi hak untuk mendapatkan perlindungan dari penderitaan dan kegelisahan dan hak untuk mendapatkan perlindungan dari eksploitasi.