BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan hasil akhir dari suatu tahap keputusan yang dibuat oleh peneliti berhubungan dengan bagaimana suatu penelitian bisa diterapkan .

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif experimen. Pendekatan penelitian yang menjawab permasalahan penelitian memerlukan pengukuran yang cermat terhadap variable-variable dari objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu,tempat dan situasi.(Nursalam, 2020)

3.2 Populasi, Sample, dan Teknik sampling

3.2.1 Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya manusia; klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2020).

Dalam penelitian ini populasinya adalah pasien anak di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi yang berusia 3-6 tahun

3.2.2 Sampel

Sampling adalah proses memilih sebagian dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan sampel, agar diperoleh sampel yang benar-benar mencakup semua subjek penelitian (Nursalam, 2020). Sampel pada penelitian ini adalah pasien anak rawat inap usia 3-

6 tahun di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi yang memenuhi kriteria inklusi dan eklusi sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi
    a. Pasien anak dengan hospitalisasi lebih dari 2 hari
    b. Pasien yang berusia 3-6 tahun
    c. Pasien kooperatif pada saat melakukan penelitian
    d. Anak anak dengan penyakit yang masih memungkinkan untuk diajak melakukan penelitian
2. Kriteria Eklusi
    a. Keluarga yang tidak bersedia dilakukan observasi

3.2.3 Teknik sampling

Peneliti menggunakan teknik total berbasis populasi target level pasien rawat inap anak usia 3-6 tahun antara bulan Januari dan Maret di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi.

3.3 Lokasi dan Waktu

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Ruang Anak (Arimbi) RSUD Ngudi Waluyo Wlingi

3.3.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari sampai Maret 2023.

3.4 Fokus Data

Variable berasal dari dua kata, yaitu variasion(variasi) dan able (dapat). Variable merupakan konstruk/ciri/sifat yang dikaji/diteliti, suatu sifat yang dapat memiliki bermacam-macam nilai (sesuatu yang bervariasi).

Variable pada penelitian ini yaitu penerapan bermain *puzzle* geometri saat hospitalisasi pada anak usia 3-6 tahun.

3.5 Definisi Oprasional

Definisi oprasional dibuat untuk memudahkan pengumpulan data dan menghindarkan perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Variabel yang dimasukkan dalam definisi oprasional adalah variabel kunci/penting yang dapat diukur secara oprasional dan dapat dipertanggung jawabkan.

Variable	Definisi Oprasional	Parameter	Alat ukur	Rasio	Skoring
Penerapan teknik bermain *puzzle* geometri saat hospitalisasi pada anak usia 3-6 tahun	Aktivitas bermain anak menggunakan kepingan gambar bagian satu sama lain yang terpisah dan mencocokkannya sesuai keseluruhan	Dilakukan sesuai dengan SOP bermain *puzzle*	SOP permainan peralatan *puzzle*	ordinal	Setiap jawaban menggunakan besar atau diberi tanda (√), apabila sesuai dengan Tindakan, jika tidak sesuai maka beri tanda (-). Selanjutnya dikategorikan berdasarkan : 1. Ketepatan SOP baik 76% - 100% 2. Ketepatan SOP cukup dengan 56% - 75% 3. Ketepatan SOP kurang <56%

3.6 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

a. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengurus surat permohonan dari Kampus Poltekkes Kemenkes Malang Program Studi D3 Keperawatan Blitar untuk diberikan ke bagian Diklit RSUD Ngudi Waluyo Wlingi.
b. Selanjutnya peneliti menunggu persetujuan dari badan Diklit RSUD Ngudi Waluyo Wlingi untuk melakukan pengambilan data di Ruang Anak
c. Memilih partisipasi dengan melihat data yang memenuhi kriteria pasien anak usia 3-6 tahun dengan kecemasan hospitalisasi yang berada di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi
d. Melakukan pendekatan serta memberikan pengarahan kepada partisipan yang menjadi wali dari partisipan tentang tujuan, teknik pelaksanaan, kerahasiaan data, manfaat dari penelitian, yang dilakukan objek.
e. Setelah partisipan atau wali dari partisipan menyetujui, maka selanjutnya subjek menandatangani informed consent sebagai bukti persetujuan penelitian ini

3.6.2 Instrument Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa ceklist SOP sebagai alat deteksi penerapan teknik bermain *puzzle* pada anak usia 3-6 tahun.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan
Kemampuan mengenal bentuk geometri	1.Menyebutkan bentuk geometri	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri yang ada dalam *puzzle*. anak mampu menyebutkan ciri-ciri bentuk geometri
	2.Menunjukkan bentuk bentuk geometri	anak mampu menunjuk bentuk geometri sesuai perintah
	3.Mengambil bentuk geometri	anak mampu mengumpulkan *puzzle* berbentuk geometri sesuai perintah
	4.Mengelompokkan bentuk geometri	anak mampu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna

Sumber:(Sholihah, 2019)

3.7 Pengolahan, Analisa, Penyajian

3.7.1 Pengolahan data

Data yang terkumpul dari lembar kuesioner kemudian diolah dengan tahap berikut:

a) Editing

Pada Langkah ini upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang telah diperoleh. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul

b) Scoring

Pada tahap ini dilakukan dengan menilai semua tanggapan dari responden untuk memudahkan pengelolaan data. Dalam penelitian ini pemberian nilai dilakukan dengan cara :

1. Memberi tanda (√) yang bernilai 1 pada ceklist untuk Tindakan yang sesuai.
2. Memberi tanda (-) yang bernilai 0 pada ceklist untuk Tindakan yang tidak berhasil dilakukan

Rumus yang digunakan adalah: P= F/N X 100%

Dimana:

P : Presentase

F : Skor perolehan (Responden Frekuensi)

N : Skor maksimal (Jumlah data / sampel

Dari presentase diatas ,selanjutnya ditafsirkan ke dalam skala kualitatif dengan kategori pengetahuan : Baik = bila prosentase 76-100%, cukup = bila prosentase 56-75% dan kurang = bila prosentase < 55%

c) Coding

Jika proses editing sudah selesai maka catatan pada daftar pertanyaan dianggap cukup untuk menghasilkan data yang benar dan

akurat. Pada Langkah perkodean ini, memberi skor dan biasanya diberikan pada tanggapan responden untuk pemrosesan data nanti.

d) Memasukkan Data *(Data Entry)*

Entry data yaitu data dari masing-masing responden berupa "kode" yang dimasukkan kedalam program atau "software". Dalam proses ini juga dituntut untuk ketelitian dari peneliti.

e) Pembersihan data *(cleaning)*

Jika semua data masing-masing responden telah diperiksa untuk kesalahan kode, ketidaklengkapan dll, kemudian melakukan koreksi.

3.7.2 Analisa Data

Analisa data adalah proses dan analisis data secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis sehingga dapat mendeteksi hubungannya.

a) Data terkumpul kemudian diproses dan dianalisa sesuai variabel yang diteliti.
b) Data yang ditabulasi dengan kriteria proponsi frekuensi dan presentase.

3.7.3 Penyajian Data

Dari hasil pengolahan dan dijelaskan secara deskriptif dengan menggunakan table frekuensi yang dianalisa dalam bentuk cerita atau narasi dan presentase.

3.8 Etika Penelitian

a. Lembar persetujuan (*Informed Consent*)

Merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan sebelum melakukan penelitian. Tujuannya agar subjek mengerti maksud dan tujuan dari penelitian dan mengetahu dampak kedepannya.

b. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Peneliti memberikan jaminan dalam menggunakan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden melainkan menggunakan kode atau inisial nama responden pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian.

c. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti memberikan jaminan hasil, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Segala informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti. Hasil penelitian hanya akan diketahui oleh kelompok tertentu, misalnya seperti tim penelitian dan peneliti selanjutnya.

d. Berikan Hadiah (*Rewerd*)

Peneliti memberikan hadiah kepada responden sebagai bentuk terimakasih atas partisipasi responden telah bersedia sebagai responden.