

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis desain penelitian ini yaitu Eksplanatif / analitik berupa *eksperimental* dan penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *One Group Pretest – Posttest*, yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment / perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian media permainan edukatif berupa *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak.



Keterangan :

O₁ : Pengukuran motorik halus anak sebelum diberikan permainan *puzzle*

X : Pelaksanaan permainan *puzzle*

O₂ : Pengukuran motorik halus anak setelah diberikan permainan *puzzle*

Gambar 4.1 Desain penelitian Pengaruh Pemberian Metode Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik

4.2 Populasi, Sampel dan Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi ini merupakan keseluruhan obyek dari penelitian yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak prasekolah di TK Dharma Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik yaitu sebanyak 119 anak.

4.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian yang mewakili populasi atau dari obyek yang diteliti. Besar sampel didapatkan berdasarkan jumlah responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Rumus Notoadmojo (2010) dalam penentuan jumlah sampel yang akan diteliti.

$$n = \frac{N \cdot Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \cdot p \cdot q}{(N-1) \cdot d^2 + Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan :

n : Besar sampel minimum

N : Besar Populasi

$Z_{1-\alpha/2}$: Nilai distribusi normal baku (tabel Z) pada α tertentu atau Z pada derajat kemaknaan (biasanya 95%=1,96)

d : Kesalahan (absolut) yang dapat di tolerir terhadap populasi yang diinginkan 10% (0,1), 5% (0,05), 1% (0,01)

p : Proporsi suatu kasus tertentu terhadap populasi dalam penelitian ini ditetapkan 5%

q : 1-p (Notoadmojo, 2010)

Sehingga jumlah sampel yang di butuhkan sesuai dengan rumus besar sampel adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N \cdot Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \cdot p \cdot q}{(N-1) \cdot d^2 + Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 \cdot p \cdot q} \\
 &= \frac{119 \cdot 1,96^2 \cdot 0,05 \cdot 0,95}{(119-1) \cdot 0,05^2 + 1,96^2 \cdot 0,05 \cdot 0,95} \\
 &= \frac{21,71}{0,295 + 0,18} \\
 &= \frac{21,71}{0,475} \\
 &= 45,7 \text{ (46)}
 \end{aligned}$$

Jadi, sampel pada penelitian ini berjumlah 46 anak di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik.

4.2.3 Metode Sampling

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan teknik sampling secara *purposive sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan cara acak tanpa membedakan strata yang ada dalam populasi tersebut.

A. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi dari penelitian ini diantaranya :

1. Umur anak : Anak dengan umur 4-6 tahun
2. Jenis kelamin : keduanya (laki-laki dan perempuan)
3. Persetujuan orang tua dan anak dalam partisipasi kegiatan penelitian
4. Mengikuti intervensi 4 kali dalam 1 bulan

B. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi dari penelitian ini diantaranya :

1. Anak yang tidak hadir dipertemuan awal
2. Anak yang sakit

4.3 Identifikasi Variabel

1. Variabel Independen (variabel bebas) : Metode Permainan *Puzzle*
2. Variabel Dependen (variabel terikat) : Perkembangan Motorik Halus

4.4 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi Operasional Pengaruh Pengaruh Pemberian Metode Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik Tahun 2024

Variabel	Definisi Operasional	Indikator/parameter	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
Permainan <i>Puzzle</i> (Variabel Independen)	Permainan edukatif yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang kembali kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan pasangannya	1. Koordinasi mata dan tangan 2. ketangkasan jari 3. konsentrasi 4. ketekunan dan kesabaran 5. waktu penyelesaian <i>puzzle</i> 6. pengamatan langsung	SOP permainan <i>puzzle</i>	Anak menyelesaikan <i>puzzle</i> dengan waktu maksimal 20 menit	-

Perkembangan Motorik Halus (Variabel Dependen)	Kemampuan anak untuk mengamati dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian tertentu saja dengan otot-otot kecil	Menilai perubahan yang diamati orang tua atau guru dalam keterampilan motorik halus anak	Menggunakan kuesioner alat ukur KPSP usia 4-6 tahun aspek motorik halus	Perkembangan anak Sesuai = jumlah "Ya" 9-10 Meragukan = jumlah "Ya" 7-8 Penyimpangan = Jumlah "Ya" <6	Ordinal
--	--	--	---	---	---------

4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengukuran dan menggunakan kuesioner. Kuesioner pengukuran status perkembangan anak yaitu kemampuan motorik halus dengan KPSP 48, 54, 60, 66, dan 72 bulan atau usia 4-6 tahun

4.5.1 Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner lembar observasi KPSP dan lembar Observasi ceklis permainan *puzzle*

4.5.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan tempat penelitian akan dilaksanakan di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik. Dan untuk pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 13-30 September 2024

4.5.3 Prosedur

Pengumpulan data dilakukan setelah mendapat izin dan persetujuan dari Universitas Muhammadiyah Gresik dan kepala Sekolah di TK Dharma Al-

Mu'minah Desa Sembayat Gresik. Peneliti memilih responden dan meminta persetujuan responden. Selanjutnya data di olah untuk bisa mendapatkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari anak pra sekolah usia 4-6 tahun dengan melakukan pre test sesuai dengan lembar Kuisioner Pra Skrining Permembangan (KPSP) aspek motorik halus anak pra sekolah usia 4-6 tahun, dilanjutkan dengan memberikan intervensi selama 1 bulan dengan 4 kali pertemuan. Karena anak perlu dan membutuhkan waktu untuk menyerap informasi yang diberikan dan perlu adaptasi. Cara seorang anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya menentukan perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*. Dan *Mcleod* menyatakan bahwa gagasan Piaget berbeda dari gagasannya karena dia berkaitan dengan anak-anak dia berfokus pada pengembangan. Asimilasi terjadi ketika pengetahuan baru yang diterima sesuai dengan struktur kognitif (skema) yang sudah ada. Akomodasi terjadi ketika struktur kognitif yang sudah ada perlu direkonstruksi sesuai dengan pengetahuan baru. Piaget juga menekankan betapa pentingnya menjaga keseimbangan untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan sambil tetap stabil secara mental (Agustyaningrum *et al.*, 2022). Setelah diberikan intervensi selama 4 minggu dilanjutkan dengan melakukan *post test*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari instansi terkait tentang jumlah anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Sembayat Gresik.

Kegiatan penelitian ini meliputi :

1. Tahap awal (Persiapan)

- a. Mengurus surat pengantar perizinan penelitian kepada institusi Universitas Muhammadiyah Gresik dan Mengajukan surat penelitian ke TK Dharma Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik
- b. Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan izin dan persetujuan dari Universitas Muhammadiyah Gresik dan Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik
- c. Melakukan persetujuan (*informed consent*) kepada responden
- d. Menyiapkan instrument penelitian dan segala kebutuhan dan kelengkapan yang diperlukan dalam penelitian
- e. Penelitian ini sudah dinyatakan laik etik dengan nomor 075/KET/IL.3.UMG/KEP/A2024 pada tanggal 10 September 2024

2. Tahap perlakuan (Intervensi)

Setelah mendapatkan persetujuan dari responden dilanjutkan observasi dan memberikan kuesioner berupa pertanyaan sebelum diberikan permainan *puzzle*, kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 September 2024, setelah itu diberikan intervensi berupa permainan *puzzle*, intervensi pertama dilaksanakan pada tanggal 14 September 2024, intervensi kedua dilaksanakan pada tanggal 20 September 2024, intervensi ketiga dilaksanakan pada tanggal 23 September 2024, dan intervensi keempat sekaligus observasi penilaian KPSP dilaksanakan pada tanggal 30 September 2024. Jenis *puzzle* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Jigsaw puzzle* dengan 6 potong *puzzle* dengan gambar hewan. Hasil observasi responden dijadikan satu dan diolah datanya menggunakan SPSS.

4.5.4 Pengolahan Data

1. *Editing*

Editing adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan.

2. *Coding*

Tahap pembuatan lembaran kode atau pengklasifikasian data yang telah dikumpulkan dan diolah melalui lembar kode dikenal sebagai coding.

Pemberian kode untuk penelitian ini adalah :

a. Jenis kelamin

Perempuan : Kode 0

Laki-laki : Kode 1

b. Pendidikan

SMP : Kode 0

SMA : Kode 1

PT : Kode 2

c. Status perkembangan anak

Sesuai (Skor 9-10) : Kode 1

Meragukan (Skor 7-8) : Kode 2

Penyimpangan (Skor < 6) : Kode 3

3. Scoring

Scoring digunakan untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban dari observasi dan kuesioner dan hasil cek list diberi skor dengan karakteristik masing-masing.

4. Tabulating

Tabulating merupakan bentuk analisa yang nantinya akan menggambarkan jawaban dari responden dengan cara pengelompokan tertentu (Priyanto *et al.*, 2024):

100 %	: Seluruhnya
76 – 99%	: Hampir seluruhnya
51 – 75%	: Sebagian besar
26 – 49%	: Setengahnya
1 – 25 %	: Sebagian kecil
0 %	: Tidak satupun

5. Analisis Data

A. Univariat : menggunakan tabel distribusi frekuensi data dan persentase dari setiap variabel yang diteilti

B. Bivariat : menggunakan uji *wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan dari dua kondisi variabel

4.6 Masalah Etik

4.6.1 Ketersediaan responden (*Informed concent*)

Lembar persetujuan merupakan pernyataan responden atas ketersediaanya dalam penelitian yang akan peneliti laksanakan. Lembar diberikan kepada

responden yang akan diteliti. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.

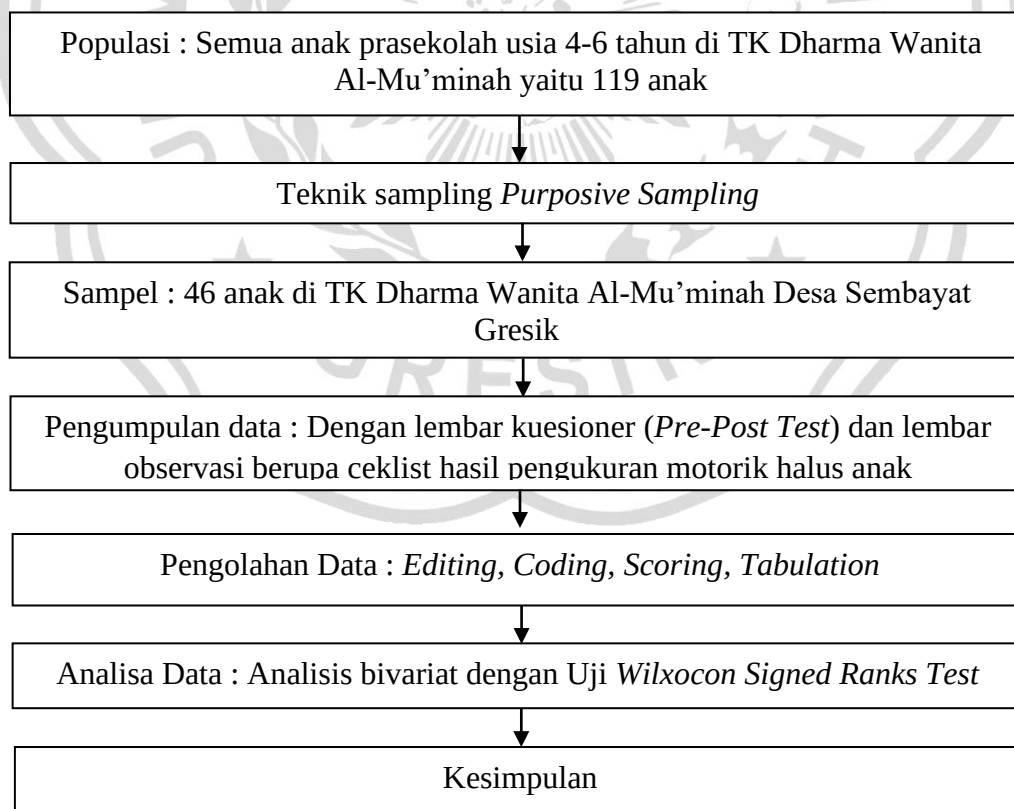
4.6.2 Tanpa nama (*Anonimity*)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden peneliti tidak mencantumkan nama responden dan hanya memberi nama dengan inisial.

4.6.3 Kerahasiaan (*Confidentially*)

Peneliti bersedia menjaga kerahasiaan responden Kerahasiaan informasi responden dan tidak akan disebarluaskan dikalangan umum, hanya akan digunakan sebagai penelitian.

4.7 Kerangka Operasional



Gambar 4.2 Kerangka Operasional Pengaruh Pemberian Metode Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Al-Mu'minah Desa Sembayat Gresik

