

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment*. Penelitian eksperimen atau percobaan merupakan suatu penelitian dengan melakukan percobaan atau perlakuan terhadap variabel independennya, kemudian mengukur akibat atau pengaruh percobaan tersebut dengan variabel dependen. penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji hipotesis sebab akibat dengan melakukan intervensi (Notoatmodjo, 2018).

B. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest with control group*. Dalam Notoatmodjo (2014) rancangan *pretest-posttest with control group* ini dilakukan randomisasi, artinya pengelompokan anggota-anggota kelompok kontrol dan kelompok intervensi dilakukan berdasarkan acak atau random. Kemudian dilakukan *pretest* (01, 03) pada kedua kelompok tersebut, dan diikuti intervensi (X) pada kelompok eksperimen. Setelah beberapa waktu dilakukan *posttest* (02, 04) pada kedua kelompok tersebut. Dalam penelitian ini observasi pertama (*Pretest*) menggunakan lembar kuesioner, setelah lembar kuesioner sudah di dokumentasikan selanjutnya responden di beri perlakuan dengan terapi bermain lego block. Terapi bermain ini dilakukan untuk melihat adakah penurunan kecemasan pada anak prasekolah dengan mengisi lembar kuesioner. Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut :

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Intervensi</i>	<i>Posttest</i>
Intervensi	01	X	02
Kontrol	03	Y	04

Tabel 3.1 *Desain Penelitian*

Keterangan:

01 : Tingkat kecemasan diukur sebelum dilakukan terapi bermain lego block pada kelompok intervensi

- 02 : Tingkat kecemasan diukur sesudah dilakukan terapi bermain lego block pada kelompok intervensi
- 03 : Tingkat kecemasan diukur sebelum dilakukan terapi bermain lego block tanpa intervensi
- 04 : Tingkat kecemasan diukur sesudah dilakukan terapi bermain lego block tanpa intervensi
- X : Intervensi (terapi bermain lego block)
- Y : Tanpa diberikan intervensi

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juni-Juli di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung tahun 2022.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dijelaskan secara spesifik tentang siapa atau golongan mana yang menjadi penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah pasien anak prasekolah yang akan menjalani pembedahan elektif di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung Tahun 2022.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya diteliti. Sampel sebagian dari seluruh populasi yang menjadi objek penelitian yang mempunyai karakteristik yang sama dengan populasinya (Arikunto, 1998 dalam Aprina & Anita, 2015). Sampel dalam penelitian ini adalah pasien anak prasekolah preoperasi di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung. Pengambilan sampel yang digunakan *Non Probability Sampling*. Perhitungan sampel menggunakan rumus Supranto J (2000) adalah sebagai berikut:

$$(t - 1)(r - 1) \geq 15$$

Keterangan:

t : banyak kelompok perlakuan

r : jumlah replikasi

$$(t - 1)(r - 1) \geq 15$$

$$(2 - 1)(r - 1) \geq 15$$

$$(r - 1) \geq 15$$

$$r \geq 15 + 1$$

$$r \geq 16$$

Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini yang diambil sebanyak 16 responden dalam 1 kelompok. Sehingga jumlah sampel seluruhnya dalam 2 kelompok adalah 32 responden. Sampel penelitian yang diambil adalah pasien anak preoperasi dengan kriteria:

a. Kriteria Inklusi

- 1) Pasien anak usia prasekolah (3-6 tahun)
- 2) Pasien elektif/terencana
- 3) Di dampingi oleh keluarga terdekat
- 4) Dalam keadaan sadar
- 5) Kooperatif
- 6) Pasien yang mau di berikan terapi bermain
- 7) Orang tua bersedia menjadikan anaknya sebagai responden.

b. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah

- 1) Pasien anak usia 1-3 tahun
- 2) Pasien anak usia > 6 tahun
- 3) Pasien *emergency*/darurat
- 4) Pasien anak kebutuhan khusus
- 5) Pasien dengan penurunan kesadaran
- 6) Pasien dengan diagnosa fraktur

3. Teknik Sampling

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Non Probability Sampling* menggunakan metode *Accidental Sampling* yaitu pengambilan kasus atau responden yang kebetulan ada atau tersedia disuatu tempat sesuai dengan konteks penelitian.(Notoatmodjo, 2018).

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Menurut Notoatmodjo (2018) variabel bebas atau independen merupakan variable risiko atau sebab yang mempengaruhi variabel terikat atau dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi bermain lego block.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau independen dan merupakan variabel akibat atau efek (Notoatmodjo, 2018). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecemasan pada anak yang dapat dipengaruhi oleh variabel independent.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifikasi yang lebih substantive dari suatu konsep. Definisi operasional merupakan penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti (Aprina, 2015). Definisi operasional pada penelitian yang berjudul pengaruh terapi bermain lego block terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak preoperasi yang dirawat diruang perawatan anak RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung Tahun 2022.

Table 3.2 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Variabel Terikat						
1.	Kecemasan	Kecemasan adalah suatu perasaan tidak santai yang samar-samar karena adanya ketidaknyamanan atau rasa takut yang disertai suatu respons. Kecemasan adalah suatu	Lembar Kuesioner Checklist	<i>Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) Pre school</i>	- (<28) :Ringan - (28-56): Sedang - (57-84): Berat - (>85): Sangat	Skala Interval

		respon psikologis yang dialami pada anak usia 3-6 tahun yang akan dilakukan persiapan sebelum operasi yang diukur menggunakan <i>Preschool Anxiety Scale</i>			berat atau panik	
Variable Bebas						
2.	Terapi Bermain Lego Block	Suatu tindakan terapi bermain yang diberikan pada anak usia 3-6 tahun dalam bentuk terapi bermain lego block di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung. Penyusunan lego block dibuat dalam bentuk sederhana dan hewan.	Observasi	-	-	-

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Alat dan Bahan Penelitian

Alat pengumpulan data adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Notoatmodjo, 2018). Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuesioner menggunakan skala *Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) Pre school*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Notoatmodjo, 2018). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner *Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) Pre school* adalah instrumen kecemasan untuk mengukur

kecemasan pada anak usia pra sekolah. Skala ini terdiri dari 28 pertanyaan kecemasan. Skala ini dilengkapi dengan meminta orang tua untuk mengikuti petunjuk pada lembar instrumen. Jumlah skor maksimal pada skala kecemasan SCAS *pre school* adalah 112 (Spence, 2001). Hasil total kuesioner akan menjadi kriteria tingkat kecemasan anak, dengan rentang skor kecemasan sebagai berikut: ringan (skor <28), sedang (skor 28-56), berat (skor 57-84), dan sangat berat/panic (skor >85)

Lembar observasi ini diberikan kepada responden yang sesuai dengan kriteria inklusi yang sudah peneliti tentukan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti. Tindakan awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan calon responden yang sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, jika bersedia menjadi responden maka calon responden harus menandatangani *Informed consent* kemudian peneliti mengobservasi responden sebelum diberikan terapi bermain dan sesudah diberikan terapi bermain yang diisi menggunakan lembar observasi/kuesioner *Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) Pre school*.

H. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Langkah-langkah persiapan penelitian :

- a. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sebagai terapi bermain (Lembar *Inform Consent*, Lembar observasi, Lego Blok, *Hand sanitizer*)
- b. Peneliti menentukan pasien sesuai dengan kriteria inklusi.
- c. Peneliti melakukan *inform consent* kepada orang tua/wali anak sebagai persetujuan dilakukannya penelitian.
- d. Jika orang tua/wali menyetujui dilakukannya intervensi terapi bermain, peneliti memberikan lembar *inform consent* untuk ditanda tangani oleh orang tua/wali.

2. Pelaksanaan Penelitian

Tahap dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain:

- a. Peneliti mengkaji kecemasan anak menggunakan lembar observasi.
- b. Peneliti melakukan pendekatan kepada anak.
- c. Peneliti memberikan *hand sanitizer* dan mengajarkan anak untuk membersihkan tangannya.
- d. Peneliti memberikan lego block kepada anak dan mengajarkan anak bagaimana cara memainkan dan menyusunnya.
- e. Terapi bermain dilakukan selama 10-15 menit.
- f. Peneliti menjelaskan kepada orang tua agar selalu mengawasi dan mendampingi anak selama anak bermain.
- g. Peneliti membiarkan anak bermain lego block selama satu jam.
- h. Peneliti mengevaluasi kecemasan anak setelah dilakukan terapi bermain selama satu jam.

I. Etika Penelitian

Menurut Hidayat (2011) semua penelitian yang erat kaitannya dengan manusia sebagai objek harus mempertimbangkan etika. Dalam melakukan penelitian harus menerapkan etika sebagai berikut:

1. Persetujuan Riset (*Informed Consent*)

Informed consent merupakan proses pemberian informasi yang cukup dapat dimengerti kepada responden mengenai partisipasinya dalam suatu penelitian. Hal ini meliputi pemberian informasi kepada responden tentang hak-hak dan tanggung jawab mereka dalam suatu penelitian dan mendokumentasikan sifat kesepakatan dengan cara menandatangani lembar persetujuan riset bila responden bersedia diteliti, namun apabila responden menolak untuk diteliti maka peneliti tidak akan memaksa.

2. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Tanggung jawab peneliti untuk melindungi semua informasi apapun data yang dikumpulkan selama melakukan penelitian. Informasi tersebut hanya akan diketahui oleh peneliti dan pembimbing atas persetujuan responden, dan hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan sebagai hasil penelitian.

3. Anonim (*Anonymity*)

Tindakan merahasiakan nama peserta terkait dengan partisipasi mereka dalam suatu proyek penelitian. Hal ini untuk menjaga kerahasiaan informasi yang diperoleh dari responden.

4. *Beneficence*

Peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian guna mendapatkan hasil yang bermanfaat semaksimal mungkin bagi responden penelitian dan dapat digeneralisasikan di tingkat populasi.

5. *Nonmaleficence*

Peneliti meminimalisasi dampak yang merugikan bagi responden. Jika selama penelitian responden merasa tidak nyaman, responden berhak untuk mengakhiri terapi.

6. Keadilan

Peneliti harus bersikap adil dan tidak membeda-bedakan derajat pekerjaan, status sosial, dan kaya ataupun miskin selama intervensi kepada responden.

J. Pengolahan Data

1. Tahap Pengolahan

Menurut Notoatmodjo (2018) pengolahan data pada umumnya melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Editing* (Penyuntingan Data)

Hasil wawancara, angket atau pengamatan dari lapangan harus dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. Secara umum *editing* adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut. Apabila ada jawaban-jawaban yang belum lengkap, kalau memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi jawaban-jawaban tersebut. Tetapi apabila tidak memungkinkan, maka pertanyaan yang jawabannya tidak lengkap tersebut tidak diolah atau dimasukkan dalam pengolahan "*data missing*".

b. *Coding*

Setelah semua kuesioner diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan pengkodean atau “*coding*”, yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Misalnya jenis kelamin: 1 = laki-laki, 2 = perempuan. Coding penelitian ini yaitu: jenis kelamin: 1 = Laki-laki, 2 = Perempuan, riwayat dirawat: 1 = Pernah, 2 = Tidak pernah, riwayat dioperasi: 1 = Pernah, 2 = Tidak pernah, jenis operasi: 1 = Mayor, 2 = Minor, 3 = Biopsi, tingkat kecemasan responden: 0 = Tidak cemas, 1 = Cemas ringan, 2 = Cemas sedang, 3 = Cemas berat, 4 = Cemas berat sekali. Koding atau pemberian kode ini sangat berguna dalam memasukkan data (*data entry*).

c. Memasukan Data (*Data Entry*) atau *Processing Data*

Yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk kode (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program atau software komputer. *Software* komputer ini bermacam macam, masing masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Salah satu paket program yang paling sering digunakan untuk "entri data" penelitian adalah paket program *SPSS for Window*. Dalam proses ini juga dituntut ketelitian dari orang yang melakukan data entry ini. Apabila tidak maka akan terjadi bias, meskipun hanya memasukkan data saja.

d. Pembersihan Data (*Cleaning*)

Apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan. perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan sebagainya. Kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi. Proses ini disebut pembersihan data (*data cleaning*). Adapun cara membersihkan data dapat diberikan contoh sebagai berikut:

1) Mengetahui *missing data* (data yang hilang)

Untuk mengetahui data yang hilang (*missing*) dapat dilakukan dengan membuat distribusi frekuensi masing masing variabel.

2) Mengetahui variasi data

Dengan melihat variasi data dapat dideteksi apakah data yang dimasukkan benar atau salah. Cara mendeteksi dengan membuat distribusi masing masing variabel seperti telah disebutkan di atas bahwa data dimasukkan (*entry*) dalam bentuk kode atau angka.

3) Mengetahui konsistensi data

Cara untuk mengetahui adanya ketidakkonsistensian data dapat dilakukan dengan menghubungkan dua variabel. Setelah pembersihan data selesai selanjutnya mulai proses analisis data, yang dilakukan oleh pakar program komputer itu sendiri.

2. Analisis Data

Menurut Notoatmodjo (2018), analisa data ada dua jenis yaitu analisa univariat dan analisa bivariat.

a. Analisa Univariat

Bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Analisa univariat ini tergantung dari jenis datanya, untuk data numerik digunakan nilai *mean* atau rata-rata, median, dan standar deviasi (Notoatmodjo, 2018). Bentuk analisis univariat tergantung dari jenis datanya. Untuk data numerik digunakan nilai mean atau rata rata, median dan standar deviasi. Pada umumnya dalam analisis univariat hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari tiap-tiap variabel. Analisa univariat dalam penelitian ini untuk mencari statistik yang meliputi *mean*, *median*, *modus* dan standar deviasi dengan menggunakan uji pada komputer.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga memiliki hubungan atau berkorelasi. Sebelum dilakukan analisa bivariat hasil data harus di uji menggunakan uji normalitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable, apakah data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Hasil uji normalitas pada penelitian ini berdistribusi normal sehingga analisa bivariat menggunakan *Paired Sample T-Test* dan *Independent T-test*. Analisis

bivariat menggunakan uji dependen (*Paired Sample T-Test*), tujuannya untuk mengetahui pengaruh terapi bermain lego block terhadap penurunan tingkat kecemasan pasien pre operasi pada anak dan menggunakan uji independent (*Independent T-test*). Penelitian ini menggunakan *software* komputer untuk melakukan pengujian dengan menggunakan uji *paired sample T-test* dan *independent T-test* untuk mengetahui kemaknaan dari hasil pengujian dilihat dari *p-value* yang dibandingkan dengan nilai α 0,05, apabila probabilitas *p-value* \leq 0,05 artinya ada pengaruh terapi bermain lego block pada anak prasekolah terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pasien pre operasi.