

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

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Pra-Eksperimental dengan pendekatan *One Group Pra-Post Test Design*. Ciri tipe penelitian ini adalah mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subyek. Kelompok subyek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi (Nursalam., 2013).

Tabel 3.1 Skema Rancangan Penelitian

Subyek	Pra-Tes	Perlakuan	Post-Tes
S	O1	X	O2

Keterangan :

S : Subyek

O1 : Observasi tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain mewarnai gambar

X : Intervensi (terapi bermain mewarnai gambar)

O2 : Observasi tingkat kecemasan setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan juli 2022 di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung.

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 masa sekolah yang dirawat dan 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 (Aprina, 2015). Sampel dalam penelitian ini adalah pasien anak masa sekolah postoperasi di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung. Pengambilan sampel yang digunakan *Non Probability Sampling*. Perhitungan sampel menggunakan rumus (Lemeshow, 1990) adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 1-\alpha/2 P(1-P)N}{d^2 (n-1) + Z^2 1-\alpha/2 P(1-P)}$$

Keterangan:

- n : Besar sampel
 $Z^{2 1-\alpha/2}$: Derajat kemaknaan (biasanya 95% = 1,96)
 P : Proporsi bila tidak diketahui ditetapkan (50% = 0,5)
 d : Derajat penyimpangan 0,05 (5%)
 N : Jumlah populasi anak usia prasekolah (36)

Perhitungan estimasi proporsi:

$$n = \frac{(1,96) 0,5 (1 - 0,5) 36}{(0,05)^2 (36 - 1) + (1,96) 0,5(1 - 0,5)} n = \frac{17,64}{0,0876 + 0,49}$$

$$n = \frac{17,64}{0,5775}$$

$$n = 30,5$$

$$n = 31$$

Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini yang diambil sebanyak 31 responden.

Sampel penelitian yang diambil adalah anak pre operasi dengan kriteria:

a. Kriteria Inklusi

- 1) Pasien anak usia prasekolah (7-12 tahun)
- 2) Pasien elektif
- 3) Dilakukan intervensi 24 jam sebelum operasi
- 4) Di dampingi oleh keluarga terdekat
- 5) Dalam keadaan sadar
- 6) Kooperatif
- 7) Pasien yang mau di berikan terapi bermain
- 8) Orang tua bersedia menjadikan anaknya sebagai responden.

3. Teknik Sampling

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Non Probability Sampling* menggunakan metode *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (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 puzzle.

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 variable 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 puzzle terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak preoperasi yang dirawat di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung Tahun 2022.

Table 3.2
Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Variabel Terikat						
	Kecemasan	Kecemasan adalah suatu perasaan tidak santai yang samar-samar karena adanya ketidakyamanan atau rasa takut yang disertai suatu respons. Kecemasan adalah suatu respon psikologis yang dialami pada anak usia 4-6 tahun yang akan dilakukan persiapan sebelum operasi.	Kuiseinoer	Mengisi kuisioner	-Nilai rata-rata kecemasan sebelum prilaku. -Nilai rata-rata kecemasan setelah prilaku. : <15 tidak ada kecemasan :16-30 cemas ringan :31-45 cemas sedang :46-60 cemas berat	Skala Ordinal

Variable Bebas						
	Terapi Bermain puzzle	Suatu tindakan terapi bermain yang diberikan pada anak usia sekolah dalam bentuk terapi bermain puzzle di RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung. Penyusunan lego puzzle dibuat dalam bentuk sederhana dan hewan.		Teknik Terapi Bermain		

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 yang dibuat sendiri oleh peneliti.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Notoatmodjo, 2018). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner, dalam kuesioner ini mencakup pernyataan dari anak (*Spence Children's Anxiety Scale*) dan laporan orang tua (*Spence Children's*

Anxiety Scale Parent Report). Terdiri dari 15 item pertanyaan. Dari semua item pertanyaan dengan masing masing pemberian skor 0-4. Skor : 0 = tidak, skor : 1 = jarang, skor : 2 = kadang-kadang, skor : 3 = sering, skor : 4 = sangat sering. Total skor yang di dapat dapat menentukan tingkat kecemasan pada anak dengan total skor: kurang dari 14 = tidak ada kecemasan, 14-20 = kecemasan ringan, 21-27 = kecemasan sedang, 28-41 = kecemasan berat, 42-56 = kecemasan berat sekali. 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.

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, *Puzzle*, *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 puzzle kepada anak dan mengajarkan anak bagaimana cara memainkan dan menyusunnya.
- e. Peneliti memberikan pesan moral untuk menyemangati anak.
- f. Terapi bermain dilakukan selama 10-15 menit.
- g. Peneliti menjelaskan kepada orang tua agar selalu mengawasi dan mendampingi anak selama anak bermain.
- h. Peneliti membiarkan anak bermain puzzle selama satu jam.
- i. Peneliti mengevaluasi kecemasan anak setelah dilakukan terapi bermain selama satu jam.

I. Etika Penelitian

Menurut (A, Aziz, 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. *Beneficience*

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

5. *Nonmaleficience*

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 membedakan 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. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, tujuannya untuk mengetahui pengaruh pemberian terapi bermain puzzle terhadap kecemasan anak post operasi. penelitian ini menggunakan *software* computer untuk melakukan pengujian, untuk mengetahui kemaknaan hasil pengujian dilihat dari *p-value* yang dibandingkan dengan nilai α 0,05 apabila probabilitas $p\text{-value} \leq 0,05$ artinya ada pengaruh pemberian terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak post operasi.