

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian observasi analitik. Desain penelitian yang digunakan adalah *prospektif*. Menurut Harlan (2018) Prospektif adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengambil data variabel akibat (dependen) terlebih dahulu, kemudian baru diukur variabel sebab yang telah terjadi pada waktu yang lalu. Penelitian kuantitatif digunakan karena pada penelitian ini terdapat pengukuran untuk setiap variabel yang akan diteliti sehingga diperoleh frekuensi dari masing-masing kategori, selain itu juga dilakukan perhitungan secara statistik untuk membuktikan hipotesis penelitian mengenai pengaruh alat permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA. Ad Da'Wah, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.

B. Subjek penelitian

1. Populasi

Menurut Nanang Martono (2015) Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah serta memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti (Melda Salsabilah, Ahmad Sabandi, Nurhizrah Gistituati, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i yang berusia 4-5 tahun di RA. Ad Da'wah Kec. Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara, pada tahun 2024-2025 berjumlah 30 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purpose sampling* (sampling jenuh) yang termasuk dalam *non probability sampling*. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling jenuh ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil,

kurang dari 50 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan sangat kecil.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di RA.Ad Da'Wah ,Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2024-2025 setelah Skripsi di setujui.

D. Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti saat penelitian atau data yang diperoleh oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber data yang sudah ada (Nurjanah,2021). pada penelitian ini sumber datanya menggunakan data primer, dengan penilaian berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), dan belum berkembang (BB)

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya (Nurjanah,2021) Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berikut :

a. Teknik Observasi.

Observasi yaitu pengamatan dan pencatatan yang secara langsung dilakukan peneliti, sehubungan masalah-masalah yang akan diteliti. Peneliti mengadakan observasi secara langsung pada saat mengikuti proses pembelajaran di RA, khususnya di RA.Ad Da'Wah,Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara. yang dijadikan subyek dalam penelitian ini yang mendeskripsikan pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik halus anak.

b. Teknik dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data pada saat anak

didik melaksanakan kegiatan pemberian tugas. Teknik ini merupakan teknik pendukung, untuk memperoleh data tentang jumlah anak, situasi sekolah RA tersebut

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik, dalam arti lebih sistematis sehingga lebih mudah diolah (Miftah,2023). Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel dengan menggunakan Kuisioner yang terdiri dari 4 komponen penilaian.

3. Cara atau pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dan 3 rekan nya, sebelum dilakukan penelitian dilakukan persamaan persepsi terlebih dahulu. penelitian dilakukan di RA,Ad Da'Wah, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, dan peneliti mengunjungi rumah responden yang tidak hadir dalam kegiatan untuk diberikan intervensi permainan puzzle.

E. Pengolahan dan Analisa Data

1. Pengolahan Data

Dari data yang sudah terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. *Editing*

Editing atau penyuntingan data merupakan tahapan dimana data yang sudah dikumpulkan berdasarkan hasil pengisian kuesioner disunting kelengkapan jawabannya (Supardi,2023).

b. *Scoring*

Menurut Arikunto (2021) dalam Azahrah et al,(2021) scoring merupakan pemberian skor terhadap item-item yang perlu diberi skor. Skoring data dilakukan pada variabel motorik halus anak sebelum bermain puzzle dan motorik halus anak setelah bermain puzzle. Dalam penilaian ini dilakukan penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu :

Dinyatakan Belum Berkembang (BB) apabila nilai 1-6

Dinyatakan Masih Berkembang (MB) apabila nilai 7-12

Dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila nilai 13-18

Dinyatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila nilai 19-24

c. *Entering*

Data yang berisi jawaban dari setiap responden diubah menjadi kode (baik berupa angka atau huruf) dan dimasukkan ke dalam komputer program yang digunakan untuk “entry data” dalam penelitian ini adalah *SPSS For Windows*

d. *Cleaning*

Setelah data atau responden selesai dimasukkan, perlu dilakukan pengecekan ulang untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kesalahan dalam kode, ketidaklengkapan, dan hal lainnya.

2. Analisa Data

Setelah dilakukan pengolahan data maka data yang telah terkumpul dianalisis dengan analisa univariat dan analisis bivariat dengan menggunakan bantuan program komputer

a. Analisa Univariat

Analisa univariat ini untuk menjelaskan dan mendeskripsikan karakteristik semua variabel penelitian. Bentuk analisa univariat berdasarkan dari jenis datanya. Analisis univariat untuk menjelaskan distribusi dan presentasi dari variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, analisis univariat digunakan untuk menggambarkan distribusi frekuensi dan presentase setiap variabel, dimana akan tergambar frekuensi dan presentasi penerapan alat permainan puzzle untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA. Ad Da'Wah, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara. Pengolahan data dan analisa dilakukan menggunakan program komputer, yaitu *SPSS For Windows*.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisis yang dilakukan untuk melihat hubungan dua variabel yang meliputi bebas dan variabel terikat (Notoatmodjo,2010) data yang telah didapatkan akan di analisa dengan uji statistik. Uji yang digunakan pada analisa bivariat ini menggunakan uji *Paired Sample test*. Analisa menggunakan program komputer yaitu *SPSS For Windows*

F. Ethical Clearance

Peneliti akan mempertimbangkan etik dan legal penelitian untuk melindungi responden agar terhindar dari segala bahaya serta ketidaknyamanan fisik dan psikologis. Penelitian ini dilaksanakan dan mendapat persetujuan dari pihak kampus Politeknik Kesehatan Tanjung Karang dan mendapatkan surat izin yang akan diserahkan kepada RA.Ad Da'Wah, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara sehingga perlu memperhatikan hal-hal dibawah ini:

1. Self determinan

Dalam penelitian ini dijaga dengan memberikan kebebasan pada responden memilih dan memutuskan berpartisipasi dan menolak dalam penelitian ini tanpa ada paksaan.

2. Tanpa nama (*anonymity*)

Nama responden tidak perlu dicantumkan pada lembar observasi. Penggunaan anonimity pada penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan kode pada lembar observasi dan mencantumkan tanda tangan pada lembar persetujuan sebagai responden.

3. Kerahasiaan (*confidentialy*)

Kerahasiaan ini diartikan sebagai semua informasi yang di dapat dari responden tidak akan disebarluaskan ke orang lain dan hanya peneliti yang mengetahuinya. Informasi yang telah terkumpul dari subjek dijamin rahasia. Peneliti menggunakan kode yang terdapat pada lembar kusioner sebagai pengganti identitas responden

4. Keadilan (*justice*)

Prinsip keadilan memenuhi prinsip kejujuran, keterbukaan dan kehati-hatian. Responden harus di perlakukan secara adil awal sampai akhir tanpa ada diskriminasi, sehingga jika ada yang tidak bersedia maka harus dikeluarkan. Peneliti memberikan penghargaan kepada semua responden, jika telah mengikuti penelitian dengan baik.

5. Asas kemanfaatan (*beneficiency*)

Asas kemanfaatan harus memiliki tiga prinsip yaitu bebas penderitaan, bebas eksploitasi dan bebas risiko. Bebas penderitaan pada responden. Bebas eksploitasi bila didalam pemberian informasi dan pengetahuan tidak berguna, sehingga merugikan responden. Risiko yang dimaksudkan adalah peneliti menghindarkan responden dari bahaya dan keuntungan kedepannya. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah.

6. Malbeneficiencie

Menjamin bahwa penelitian ini tidak menimbulkan ketidaknyamanan, menyakiti, atau membahayakan responden baik secara fisik atau psikis.