

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*, hal ini disebabkan karena pengambilan data dilakukan dalam satu kali waktu secara bersamaan.

#### 4.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

##### 4.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelas TK A usia 4 sampai 5 tahun di TK *The Naff School* Kota Kediri sejumlah 30 anak yang memiliki pengalaman menggunakan *gadget* ada saat dirumah.

##### 4.2.2 Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak TK A usia *preschool* (4-5 tahun) di TK *The Naff School* Kota Kediri sebanyak 30 anak yang berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yaitu:

Kriteria Inklusi :

1. anak usia *preschool* (4-5 tahun) yang tidak terkena penyakit kronis bawaan.
2. Anak usia *preschool* (4-5 tahun) yang status gizinya normal atau tidak mempunyai masalah status gizi seperti obesitas.
3. Anak usia *preschool* (4-5 tahun) yang tidak mempunyai masalah *genetik*.

Kriteria Eksklusi :

- Anak usia *preschool* (4-5 tahun) yang menggunakan gadget dan diizinkan orang tua.

#### 4.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total sampling*. *Total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Untuk anak kelas TK A usia 4-5 tahun digunakan sebagai penelitian sebanyak 30 anak.

#### 4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Juni 2016 di TK *The Naff School* Kota Kediri yang berada di perum. Candra Kirana Blok A Kota Kediri pada anak *preschool* (4-5 tahun).

#### 4.4 Variabel Penelitian

##### 1. Variabel *Independent*

Dalam penelitian ini sebagai variable *independen* adalah *Durasi Bermain Gadget*. *Durasi bermain gadget* merupakan sebab timbulnya atau berubahnya variable *dependent*.

##### 2. Variabel *Dependent*

Dalam penelitian ini sebagai variable *dependent* adalah Kemampuan Motorik Kasar anak *preschool* (4-5 tahun), variable tersebut dipengaruhi atau yang menjadi akibat variable bebas.

## 4.5 Alat Pengumpulan Data

### 4.5.1 Instrumen Penelitian

#### A. Data Karakteristik Responden

- Nama anak (inisial)
- Usia
- Jenis kelamin

#### B. Kuesioner *Durasi Bermain Gadget*

- Pertanyaan terkait lama waktu yang digunakan anak selama bermain gadget.
- Cara pengisian kuesioner peneliti dapat menulis jawaban dari responden sesuai dengan kondisi dan kebiasaan sebenarnya.

#### C. Lembar Observasi Modifikasi Kemampuan Motorik Kasar (DDST *modified*)

- DDST (*Denver II Screening Test modified*) adalah cara penilaian gerakan-gerakan yang berfokus pada motorik kasar, Seperti Berdiri, melompat, melempar, menangkap, melempar, dan berjalan.

- Cara observasi motorik kasar dengan memberikan tanda check list (√) di dalam kolom yang telah disediakan peneliti, sebelum observasi dilakukan peneliti memperagakan gerakan motorik kasar terlebih dahulu sesuai di lembar observasi, kemudian jika peneliti selesai memperagakan maka anak secara bergantian memperagakan gerakan yang sudah diperagakan oleh peneliti, dan peneliti dapat memberikan nilai sesuai di lembar observasi.

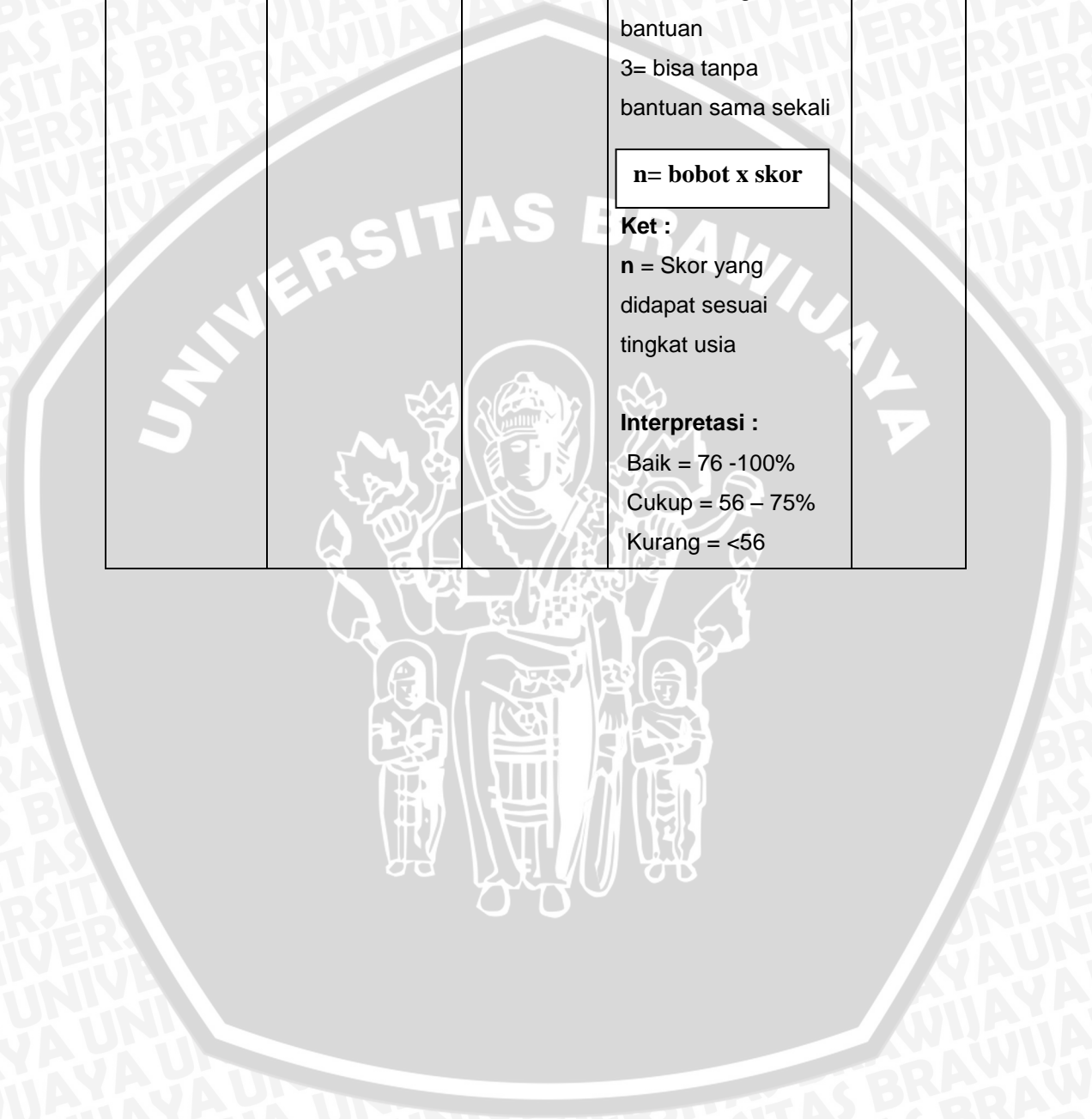


4.6 Definisi Operasional

Tabel 4.1. Definisi Operasional

Variabel Sub Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
<p><b>Variabel Independen:</b></p> <p><i>Durasi</i> bermain/menggunakan <i>gadget</i> pada anak</p>	<p>Waktu atau lamanya yang digunakan anak selama bermain <i>gadget</i>. Jenis <i>gadget</i> yang digunakan seperti <i>Smartphone</i>, <i>Laptop</i> dan <i>Tablet PC</i></p>	<p><i>Kuesioner</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Rendah</b> Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> &lt;1 jam.</li> <li>- <b>Sedang</b> Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> 1-2 jam.</li> <li><b>Tinggi</b> Apabila anak menggunakan <i>gadget</i> &gt;2 jam.</li> </ul>	<p><i>Ordinal</i></p>
<p><b>Variabel dependen:</b></p> <p>Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun</p>	<p>Kegiatan anak dalam Melakukan gerakan otot-otot seluruh tubuh atau bisa menirukan gerakan seperti, jalan, lompat, lari, dan lempar.</p>	<p>Lembar Modifikasi DDST (<i>Denver II Screening Test modified</i>). DDST yang berfokus pada motorik kasar.</p>	<p><b>Bobot :</b> 1= jika bisa melakukan kemampuan motorik kasar yang harus dikuasai secara mandiri sesuai tahap tumbuh kembang pada usianya 2 = jika bisa melakukan kemampuan motorik kasar yang melebihi kemampuan pada tahap tumbuh kembang usianya</p>	<p><i>Ordinal</i></p>

			<p><b>Skor :</b></p> <p>1= bisa dengan banyak bantuan</p> <p>2= bisa dengan sedikit bantuan</p> <p>3= bisa tanpa bantuan sama sekali</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>n= bobot x skor</b></p> </div> <p><b>Ket :</b></p> <p>n = Skor yang didapat sesuai tingkat usia</p> <p><b>Interpretasi :</b></p> <p>Baik = 76 -100%</p> <p>Cukup = 56 – 75%</p> <p>Kurang = &lt;56</p>
--	--	--	--



#### 4.7 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data terkait penelitian ini dilakukan di TK *The Naff School* Kota Kediri. Data penelitian didapatkan dari 30 anak. Adapun prosedur pengumpulan data penelitian ini, sebagai berikut:

1. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah TK *The Naff School* Kota Kediri dengan membawa surat permohonan penggunaan TK sebagai tempat penelitian.
2. Peneliti menemui guru TK untuk menjelaskan tujuan, manfaat penelitian, dan harapan peneliti untuk dapat bekerja sama dan membantu proses penelitian.
3. Peneliti menemui wali murid saat pengambilan raport untuk menjelaskan proses pengambilan sampel yang diinginkan peneliti sesuai dengan kriteria pengambilan sampel yang telah ditetapkan.
4. Peneliti menemui responden untuk menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian ini.
5. Peneliti menjelaskan kepada responden tentang arti penting kejujuran dalam mengisi *kuesioner*.
6. Peneliti meminta responden atau wali murid untuk menandatangani surat persetujuan untuk menjadi subjek penelitian.
7. Peneliti membagikan *kuesioner* kepada masing masing responden dan memberikan penjelasan tentang tata cara pengisian *kuesioner*.
8. Peneliti memberi kesempatan kepada responden untuk mengisi *kuesioner*.
9. Peneliti mengumpulkan *kuesioner* dan meneliti kelengkapan jawaban untuk kemudian dilakukan analisis.

10. Peneliti melanjutkan *observasi* kepada responden terkait kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun.

## 4.8 Pengolahan dan Analisa Data

### 4.8.1 Pengolahan Data

Setelah data didapatkan, proses selanjutnya adalah mengolah data yang ada agar dapat digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Proses pengolahan data dibagi menjadi 5 tahap yaitu *editing*, *coding*, *tabulating*.

#### 4.8.1.1 *Editing*

Pada proses ini peneliti mengecek kembali kesesuaian antara jumlah instrumen yang sudah terkumpul dengan jumlah responden yang ditetapkan, mengecek hasil interview antara responden dan orang tua.

#### 4.8.1.2 *Coding*

Setelah melalui tahap *editing*, proses selanjutnya adalah pemberian kode pada variabel dan data yang ada di lembar observasi untuk mempermudah dalam tabulasi data dan analisa selanjutnya.

#### 4.8.1.3 *Scoring*

Proses *scoring* dilakukan untuk memberikan *score* terlebih dahulu pada setiap pertanyaan yang ada di kuesioner agar nantinya dapat memberikan gambaran informasi yang dibutuhkan terkait penelitian. Pada kuesioner bagian kedua yang mengidentifikasi tentang kemampuan motorik kasar pengukuran dilakukan berdasarkan Hasil Observasi, antara lain:



Baik = 76 -100%

Cukup = 56 – 75%

Kurang = <56

#### 4.8.1.4 Tabulating

Pengumpulan data dalam bentuk tabel, mencacah responden untuk dikelompokkan menurut identifikasi durasi bermain gadget terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun.

### 4.8.2 Analisa Data

Setelah melalui proses pengolahan, data penelitian selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau informasi terkait penelitian yang dilakukan. Analisa data ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian. Selain itu, analisa data juga dapat membuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Analisa data penelitian ini menggunakan program komputer melalui tahap univariat dan bivariat.

#### 4.8.2.1 Analisa Univariat

Analisa *univariat* dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dari data karakteristik responden dan variabel penelitian. Data karakteristik yang diteliti oleh peneliti antara lain *durasi* bermain *gadget*. Selain itu, peneliti juga melihat hasil *observasi* terkait kemampuan motorik kasar.

#### 4.8.2.2 Analisa Bivariat

Analisa *bivariat* ini bertujuan untuk menguji hipotesa dengan menggunakan hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen.

Untuk menguji hipotesis penelitian dalam penelitian ini diuji dengan uji statistik nonparametric, yakni korelasi "*Rank Spearman*" untuk melihat hubungan antara variabel durasi bermain gadget dan kemampuan motorik kasar anak 4-5 tahun, uji korelasi "*Rank Spearman*" digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dimana kedua variabel berbentuk peringkat (rank) atau kedua variabel berskala ordinal (Uyanto, 2009).

Dengan rumus :

$$rs = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

rs = Nilai Koefisien Rank Spearman

di = Disparitas (x1 – x2)

n = Banyaknya pengamatan

Makna nilai korelasi Spearman :

Nilai	Makna
0,00 – 0,19	Sangat rendah / sangat lemah
0,20 – 0,39	Rendah / lemah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi / kuat
0,80 – 1,00	Sangat tinggi / kuat

hasil uji korelasi *Rank Spearman* juga menghasilkan nilai probabilitas atau *p-value*. Jika *p-value* lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) maka ditolak  $H_0$  dimana :

- $H_0$  : Tidak terdapat hubungan nyata signifikan antara durasi bermain gadget dengan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

## 4.9 Etika Penelitian

### 4.9.1 *Respect for person* (menghormati manusia)

Prinsip ini bertujuan untuk menghormati harkat dan martabat manusia dimana peneliti menjelaskan kepada responden tujuan dan maksud penelitian dan dalam penelitian ini subjek atau responden memutuskan kesediannya menjadi responden dalam penelitian tanpa ada paksaan dari siapapun, responden berhak memundurkan diri jika tidak berminat jadi responden, jika berminat responden diwajibkan mengisi lembar persetujuan.

### 4.9.2 *Beneficence* (berbuat baik)

Penelitian ini tidak mencelakakan responden karena menggunakan kuesioner terkait durasi bermain gadget dan lembar observasi terkait kemampuan motorik kasar anak, untuk penilaian kemampuan motorik kasar ini peneliti memperagakan terlebih dahulu kemudian responden mengikuti pergerakan yang sesuai di lembar observasi, jika responden tidak bisa maka peneliti akan mendampingi dan membantu untuk melakukan pergerakan tersebut dengan baik.

#### 4.9.3 *Non maleficence* (tidak merugikan)

Penelitian ini menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Untuk menilai kemampuan motorik kasar responden akan melakukan pergerakan sesuai di lembar observasi, jika responden tidak dapat melakukan maka peneliti akan membantu untuk melakukan pergerakan sesuai di lembar observasi.

#### 4.9.4 *Justice* (Keadilan)

Memberikan perlakuan yang adil untuk semua responden dan tidak adanya diskriminasi bagi mereka yang menjadi responden maupun yang menolak.

