

BAB 4
METODE PENELITIAN

BAB 4**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah rancangan yang digunakan peneliti sebagai petunjuk dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian untuk mencapai suatu tujuan atau menjawab suatu pertanyaan penelitian. Kemampuan dalam menyeleksi dan mengimplementasikan rancangan penelitian sangat penting untuk meningkatkan kualitas penelitian dan hasilnya akan dapat dimanfaatkan (Nursalam, 2011). Bab ini akan membahas tentang: desain penelitian, desain sampling meliputi populasi, sampel, dan teknik pengambilan sampel, variabel penelitian meliputi jenis variabel dan definisi operasional, instrumen penelitian, lokasi dan waktu penelitian, prosedur pengambilan atau pengumpulan data, kerangka operasional, analisis data, etik penelitian dan keterbatasan.

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental* dengan bentuk rancangan pra-pasca test dalam satu kelompok (*one-group pra-post test design*). Ciri tipe penelitian ini adalah mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian di observasi lagi setelah intervensi (Nursalam, 2011).

Tabel 4.1 Desain Penelitian

Subjek	Pra Test	Perlakuan	Pasca Test
K	O	I	OI
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

Keterangan :

K = Subjek (anak *Sibling Rivalry*)

O = Observasi sebelum pemberian intervensi

I = Intervensi

OI = Observasi setelah pemberian intervensi

4.2 Populasi, Sampel, Teknik *Sampling*

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya klien, manusia) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak prasekolah (3-6 Tahun) di TK AL-Azhar Menganti Gresik yaitu sebanyak 36 anak.

4.2.2 Sampel

Menurut Nursalam (2011) ada dua syarat yang harus dipenuhi saat menetapkan sampel, yaitu representatif (mewakili) dan sampel harus cukup banyak. Data populasi diatas kemudian diseleksi melalui kriteria sampel yang terdiri dari kriteria inklusi, yaitu karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti, dan kriteria eksklusi, yaitu menghilangkan/ mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab. Penentuan kriteria sampel sangat membantu peneliti untuk mengurangi bias hasil penelitian. Kriteria penelitian ini sebagai berikut:

Kriteria inklusi :

1. Anak :

- 1) Memiliki adik.
- 2) Mengikuti intervensi yang diberikan sampai selesai.
- 3) Berusia 4-6 tahun.

2. Orang tua :

- 1) Orang tua yang tinggal serumah dengan anak.
- 2) Orang tua yang memiliki anak di TK AL-Azhar Menganti Gresik.
- 3) Orang tua yang dapat membaca dan menulis.

Kriteria eksklusif :

1. Anak :

- 1) Anak dalam keadaan sakit.
- 2) Orang tua yang anaknya tidak bersedia diteliti.

2. Orang tua :

- 1) Orang tua yang tidak bersedia diteliti.

Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 orang yang memenuhi kriteria inklusi.

4.2.3 Teknik *sampling*

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik *sampling* merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengembalian sampel, agar memperoleh yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling nonprobability sampling* dengan kategori *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/ masalah peneliti), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya (Nursalam, 2011).

4.3 Variabel Penelitian

4.3.1 Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. suatu kegiatan stimulus yang dimanipulasi oleh peneliti menciptakan suatu dampak pada variabel dependen. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain (Nursalam, 2011). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah stimulasi boneka tangan.

4.3.2 Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. variabel terikat adalah aspek tingkah laku yang diamati dari suatu organisme yang dikenai stimulus (Nursalam, 2011). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah.

4.3.3 Definisi operasional

Definisi variabel operasional berdasarkan karakteristik yang diamati tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Definisi operasional penelitian stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Bermain boneka tangan	Suatu kegiatan untuk bersenang-senang dan belajar dengan menggunakan alat bantu berupa benda yang mirip dengan manusia dan hanya terdiri dari kepala dan tangan yang cara memainkannya dengan tangan	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengikuti Cerita boneka tangan dengan tema: <ol style="list-style-type: none"> saudara yang baik berbagi itu indah bermain bersama menghargai pendapat saudaraku Intervensi yang diberikan sebanyak 4 kali, masing-masing selama 10-15 menit. 	SAK (satuan acara kegiatan)		
Variabel Dependen: Kejadian <i>sibling rivalry</i>	Kejadian pertengkaran, persaingan, dan kecemburuan antar saudara kandungnya untuk mendapatkan perhatian dari orang tua pada anak usia prasekolah	<ol style="list-style-type: none"> Agresi terdapat pada pertanyaan 2,6,9 Regresi terdapat pada pertanyaan 1,4,13 Sering marah yang meledak-ledak terdapat pada pertanyaan 3,8,11 <i>Dysphoria</i> atau murung berlebihan terdapat pada pertanyaan 7,10,14 Kesulitan tidur terdapat pada pertanyaan 5,12,15 	Kuesioner	Ordinal	Tidak Pernah (TP) = 1 Jarang (J) = 2 Sering (SR) = 3 Selalu (SL) = 4 Total skor jawaban: Skor > 45 : kejadian <i>sibling rivalry</i> tinggi Skor 30-45 : kejadian <i>sibling rivalry</i> sedang Skor < 30 : kejadian <i>sibling rivalry</i> rendah

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data untuk kejadian *sibling rivalry* berupa kuesioner. Peneliti menggunakan kuesioner *sibling rivalry* yang disusun oleh Febrianti (2011) dengan teori reaksi *sibling rivalry* dari Priatna dan Yulia (2006).

Upaya untuk merubah perilaku *sibling rivalry*, peneliti menggunakan stimulasi boneka tangan. Stimulasi ini berdasarkan teori perencanaan pengobatan untuk *sibling rivalry* dari Lusia (2011) dan berdasarkan kriteria dari APE (alat permainan edukatif).

SAK (satuan acara kegiatan) dalam penelitian ini bertema tentang saudara yang baik, berbagi itu indah, bermain bersama, dan asik liburan. Tema tersebut dibuat peneliti berdasarkan teori cara mengatasi *sibling rivalry* dari Pendley (2012).

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilaksanakan di TK AL-Azhar Menganti Gresik pada bulan 14 Mei – 04 Juni 2013.

4.6 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

Penelitian ini diawali oleh peneliti dengan mengajukan surat rekomendasi dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga untuk melakukan proses pengambilan dan pengumpulan data. Peneliti meminta ijin ke TK AL-Azhar Menganti Gresik untuk melakukan penelitian ditempat tersebut. Setelah mendapatkan ijin untuk melakukan penelitian di TK tersebut, peneliti menentukan responden dengan mempertimbangkan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah

ditentukan oleh peneliti. Responden yang didapat sebanyak 15 responden yang terdiri dari 7 responden dari TK A dan 8 responden dari TK B. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Mei s/d 04 Juni 2013. Pada tanggal 14 Mei 2013 peneliti memberikan surat persetujuan menjadi responden (*informed consent*). Langkah awal peneliti setelah mendapat persetujuan dari orang tua responden adalah mengidentifikasi kejadian *sibling rivalry*. Kejadian *sibling rivalry* diidentifikasi menggunakan kuesioner *sibling rivalry* yang diisi oleh orang tua responden (*pre-test*), kuesioner tersebut diberikan saat orang tua responden mengantar atau menjemput responden di sekolah.

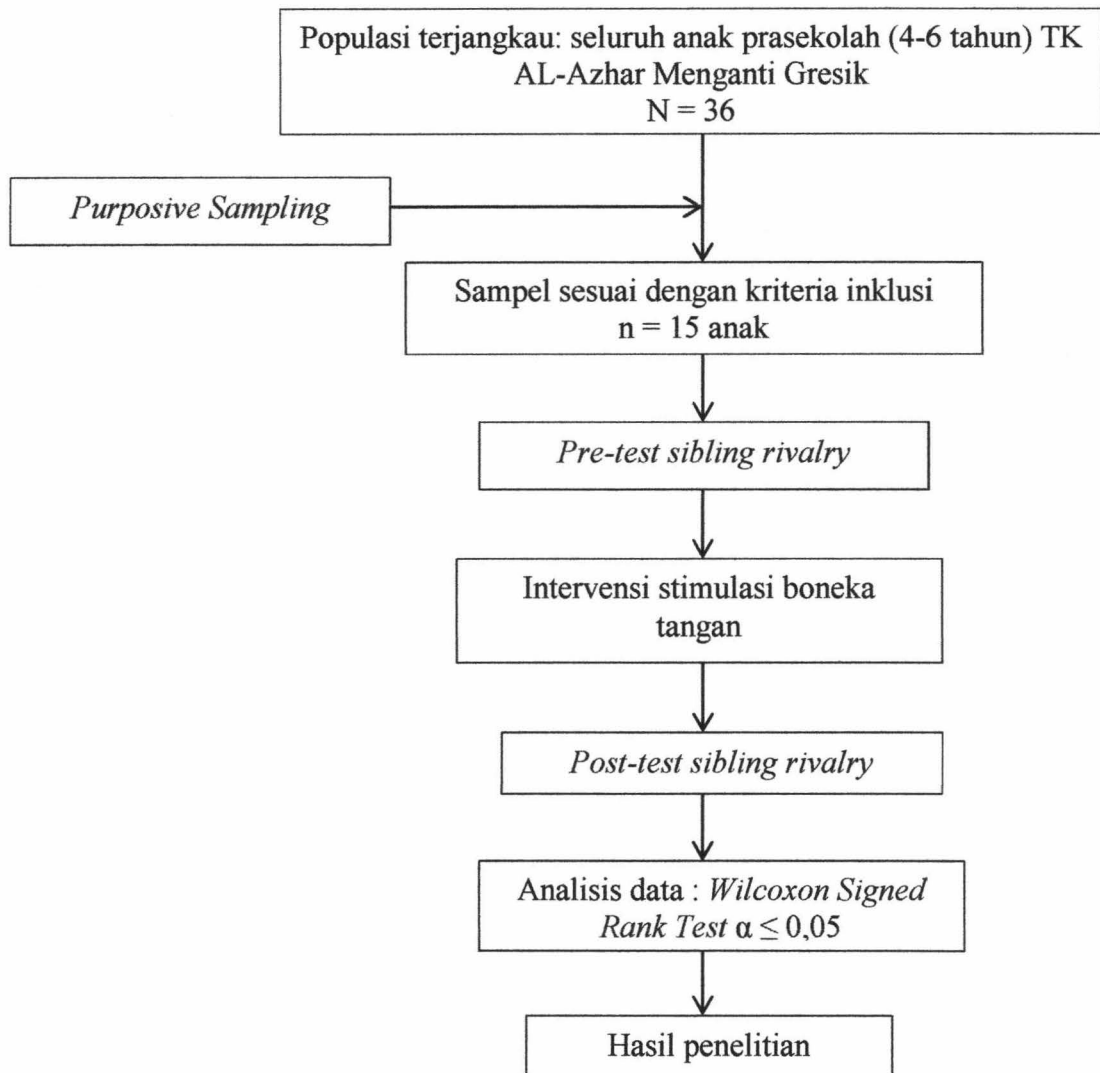
Intervensi stimulasi boneka tangan dilakukan pada tanggal 16 s/d 27 Mei 2013 sebanyak 4 kali. Untuk pertemuan pertama pada tanggal 16 Mei 2013 dengan tema saudara yang baik, untuk pertemuan kedua pada tanggal 20 Mei 2013 dengan tema saling berbagi itu indah, untuk pertemuan ketiga pada tanggal 23 Mei 2013 dengan tema bermain bersama dan untuk pertemuan terakhir pada tanggal 27 Mei 2013 dengan tema menghargai pendapat saudaraku. Tokoh yang diperankan dalam cerita boneka tangan adalah ayah, ibu, kakak, dan adik. Kegiatan ini dilakukan di dalam ruang kelas TK AL-Azhar Menganti Gresik. Pemberian intervensi boneka tangan tersebut akan dibagi menurut kelas masing-masing. Semua siswa TK A maupun TK B mengikuti pemberian stimulasi agar siswa yang bukan responden juga dapat melihat permainan boneka tangan dan responden peneliti duduk di barisan paling depan agar responden dapat mendengarkan intervensi yang diberikan peneliti dengan baik. Pemberian stimulasi boneka tangan yang pertama, peneliti masuk dalam kelas TK A setelah selesai di TK A peneliti melanjutkan kembali memberikan intervensi tersebut di

TK B. Masing-masing intervensi selama 10-15 menit pada jam 08.00 pagi saat jam pelajaran pertama dimulai.

Satu minggu setelah intervensi akan dilakukan pengisian kuesioner *sibling rivalry* kembali kepada oleh orang tua responden guna melihat terjadinya perubahan terhadap kejadian *sibling rivalry* (*post-test*). Peneliti tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada orang tua responden dan kepala sekolah TK AL-Azhar Menganti Gresik. Setelah dilakukan *post-test*, maka tahap akhirnya adalah menganalisis data yang didapat untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh stimulasi boneka tangan dengan kejadian *sibling rivalry*.

4.7 Kerangka Operasional

Kerangka operasional merupakan pentahapan dalam suatu penelitian. Pada kerangka kerja disajikan alur penelitian, terutama variabel yang akan digunakan dalam penelitian (Nursalam, 2008). Kerangka kerja pada penelitian ini disajikan dalam bagan berikut :



Gambar 4.1 Kerangka kerja penelitian stimulasi boneka tangan terhadap kejadian *sibling rivalry* pada anak prasekolah di TK AL-Azhar Menganti Gresik.

4.8 Cara Analisa Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh stimulasi boneka dengan kejadian *sibling rivalry*. peneliti menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebelum dan sesudah dilakukan intervensi tanpa adanya kontrol.

4.9 Etik Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengajukan surat permohonan ijin persetujuan melakukan penelitian di TK AL-Azhar Menganti Gresik, yang sudah direkomendasi dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Setelah peneliti mendapat persetujuan dari TK AL-Azhar Menganti Gresik untuk melakukan penelitian ditempat tersebut, maka peneliti akan memperhatikan dan menekankan pada masalah etika yang meliputi:

1. Surat persetujuan (*informed consent*)

Lembar persetujuan menjadi responden diberikan kepada orang tua responden di TK AL-Azhar Menganti Gresik yang akan diteliti dan memenuhi kriteria inklusi. Responden bersedia diteliti jika orang tua responden tersebut menandatangani surat persetujuan yang diberikan oleh peneliti.

2. Tanpa nama (*anonimity*)

Peneliti menjaga kerahasiaan reponden dengan tidak mempublikasikan nama pada lembar pengumpulan data.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Peneliti menjaga kerahasiaan atas hasil informasi yang didapat dalam penelitian tersebut. Hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil riset peneliti.

4.10 Keterbatasan

Keterbatasan adalah kelemahan atau hambatan dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menyadari bahwa banyak keterbatasan yang dialami oleh peneliti, keterbatasan yang dialami peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sampel yang digunakan terbatas pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK AL-Azhar Menganti Gresik, sehingga hasil masih belum bisa digeneralisasikan ditempat lain.
2. Sebagian orang tua responden mengisi kuesioner *sibling rivalry pre-test* maupun *post-test* dibawa pulang kerumah dikarenakan pekerjaan atau urusan keluarga sehingga peneliti memberikan estimasi waktu keterlambatan maksimal 3 hari kepada orang tua responden, jika dalam 3 hari orang tua responden tidak memberikan kuesionernya maka dianggap tidak mengikuti penelitian.