

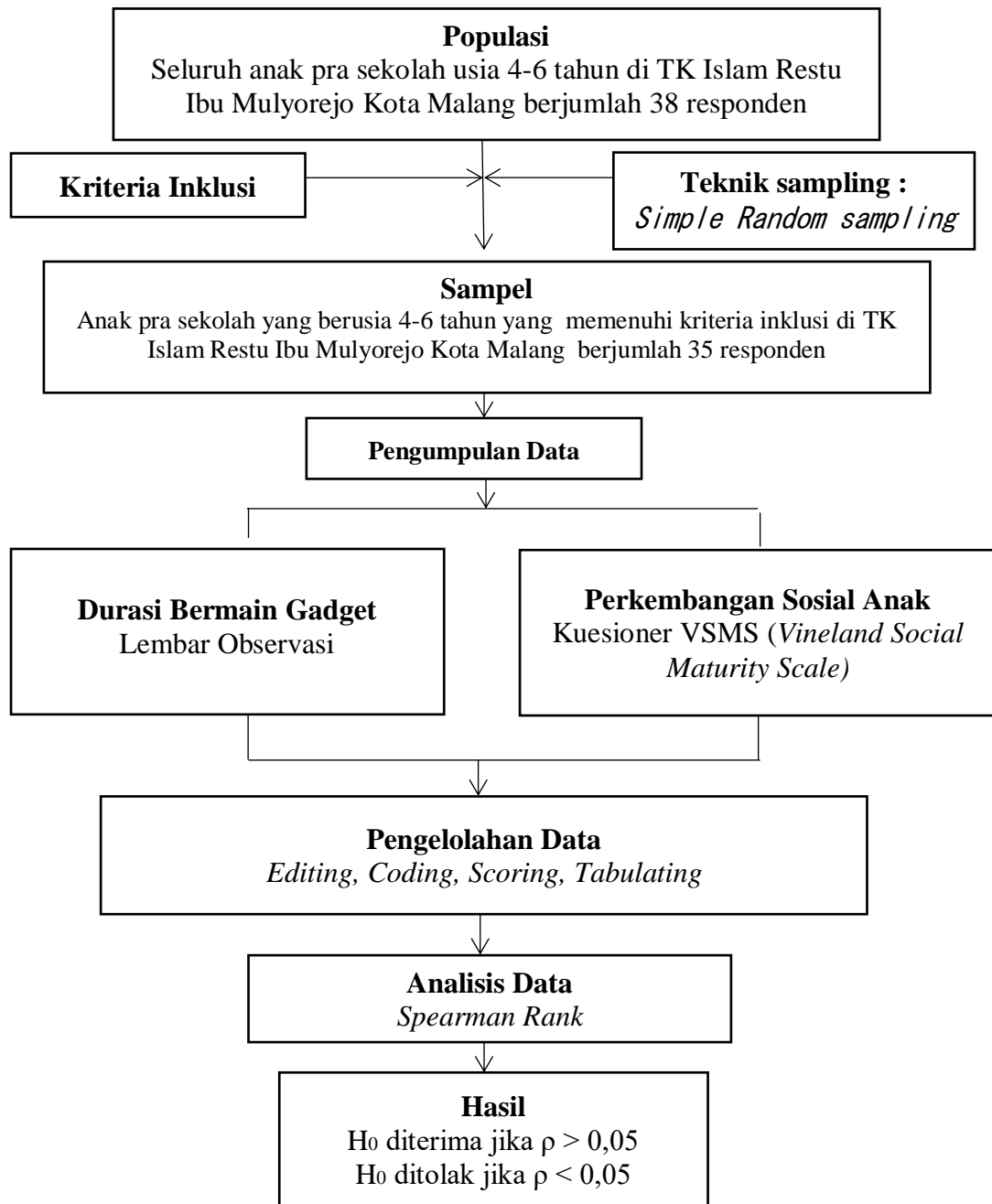
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Dalam penelitian ini metode analitik korelasional digunakan untuk menganalisis hubungan antara durasi bermain gadget anak dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun dengan pendekatan *cross sectional* yaitu melakukan pengumpulan data sekaligus pada variabel durasi bermain gadget dan perkembangan sosial anak pra sekolah (4-6) Tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.

3.2. Kerangka Operasional



Gambar 3.1 Kerangka Operasional Gambaran Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.

3.3. Populasi; Sampel dan Sampling

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang berjumlah 38 responden.

3.3.2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian anak pra sekolah yang berusia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria inklusi di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang berjumlah 35 responden.

Besar sampel pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus slovin yaitu sebagai berikut:

Untuk menghitung besar sampel menggunakan rumus :

$$n = \frac{N}{(N \cdot e^2) + 1}$$

Keterangan :

n = Besar sampel

N = Besar populasi

e^2 =Persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan Pengambilan sampel dalam penelitian, persisi yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial adalah 1%, 5%, 10%.

Presisi yang digunakan dalam penelitian ini diambil nilai $e= 5\%$.

$$n = \frac{38}{(38 \cdot 0,05^2) + 1}$$

n = 34,7

n = 35

3.3.3. Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Dimana dalam penelitian ini pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak dengan cara membuat daftar nama seluruh anggota populasi dengan nomer urut 1 sampai dengan 38 kemudian membuat gulungan kertas berjumlah 38 yang berisi nomer 1 sampai 38 dan dimasukkan ke dalam kotak. Selanjutnya dikocok dan mengambil sebanyak 35 gulungan yang akan dijadikan sebagai sampel dan dari 35 sampel tersebut sudah memenuhi kriteria inklusi.

3.4. Kriteria Sampel/ Subjek Penelitian

3.4.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi responden dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak/murid TK Restu Ibu yang berusia 4-6 tahun.
- 2) Anak/murid TK Restu Ibu yang kesehariannya bermain/menggunakan gadget.
- 3) Anak/murid TK Restu Ibu yang diasuh oleh orangtuanya sendiri.
- 4) Anak/murid TK Restu Ibu yang tidak dibatasi dalam penggunaan gadget oleh orangtuanya.
- 5) Orangtua dan anak yang bersedia ikut serta dalam penelitian dan bersedia menandatangani informed consent.

3.4.2 Kriteria Ekslusi

Kriteria eksklusi responden dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak/murid TK Restu Ibu yang berkebutuhan khusus.

3.5. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel dibagi menjadi 2, yaitu:

- a. Variabel bebas (Independen)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah durasi bermain *gadget* pada anak prasekolah di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.

- b. Variable terikat (Dependen)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang

3.6. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Penelitian Hubungan Durasi Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah (4-6) Tahun.

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Kriteria
Variabel bebas (Independen) : Durasi bermain <i>gadget</i> pada anak.	Waktu yang menunjukkan menit yang dibutuhkan anak dalam bermain gadget dalam sehari penuh, yang diukur selama 1 minggu dan dicari rata-rata bermain dalam seharinya.	Lembar Observasi	Interval	Menit
Variabel terikat (Dependen) : Perkembangan sosial pada anak.	Kesiapan yang dimiliki atau ditampikan oleh anak bergabung dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya, dan dapat menjalankan tugas-tugas perkembangan sesuai taraf perkembangannya sosialnya.	Kuesioner VSMS (<i>Vineland Social Maturity Scale</i>).	Ordinal	Skor kematangan sosial VSMS dikategorikan sebagai berikut : 1. Tinggi = $SQ \geq \text{Mean} + SD$ 2. Sedang = $\text{Mean} - SD \leq SQ < \text{Mean} + SD$ 3. Rendah = $SQ < \text{Mean} - SD$

3.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2019 sampai Juni 2020.

b. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.

3.8. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mengukur durasi bermain gadget dengan lembar observasi yang diberikan kepada orangtua untuk mengidentifikasi durasi bermain gadget anak selama 7x24 jam. Untuk mengetahui perkembangan sosial anak dengan kuisisioner baku yaitu menggunakan kuisisioner VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*). Serta menggunakan lembar wawancara dalam mengetahui identitas dan karakteristik anak.

3.9. Metode Pengumpulan Data

Proses persiapan pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- 1) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu kuesioner perkembangan sosial (kuisisioner baku) dan lembar observasi durasi bermain gadget anak yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data.
- 2) Mempersiapkan keperluan penelitian seperti permohonan menjadi responden, penjelasan sebelum persetujuan dan *informed consent*.
- 3) Peneliti meminta perizinan untuk melakukan penelitian dari Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang ke TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang pada tanggal 13 Maret 2020.
- 4) Peneliti meminta perizinan di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang pada tanggal 18 Maret 2020.
- 5) Peneliti menjelaskan maksud, prosedur dan tujuan penelitian kepada kepala sekolah Taman Kanak-kanak Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota

Malang untuk melakukan pengambilan data serta menentukan kesepakatan waktu untuk pelaksanaan penelitian.

Proses pelaksanaan pengambilan data yaitu :

- 1) Peneliti mendatangi TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang sesuai dengan waktu yang telah disepakati pada tanggal 19 Maret 2020.
- 2) Peneliti menemui guru sekolah TK Restu Ibu Mulyorejo untuk memberikan kuisisioner dan lembar observasi, lampiran serta souvenir untuk diberikan secara kolektif kepada responden melalui guru di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang
- 3) Peneliti memberikan penjelasan terkait dengan questioner dan lembar observasi serta lampiran yang digunakan dalam proses penelitian kepada guru TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang.
- 4) Peneliti melakukan pendekatan kepada wali/subyek penelitian dengan menjelaskan maksud/tujuan penelitian dan juga memberikan arahan terkait prosedur pengisian questioner, lembar observasi serta lampiran permohonan menjadi responden, penjelasan sebelum persetujuan dan *informed consent* kepada orangtua responden secara daring pada tanggal 19 Maret 2020.
- 5) Questioner dan lembar observasi diambil oleh orangtua responden saat pengambilan tugas mingguan anak sesuai dengan jadwal pengambilan tugas yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah pada jam operasional di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang yaitu pada tanggal 20 Maret 2020.

- 6) Peneliti meminta bantuan kepada guru TK untuk memberikan penjelasan kembali terkait dengan prosedur pengisian lembar observasi dan questioner pada orangtua responden saat membagikan kuisioner perkembangan sosial dan lembar observasi durasi bermain gadget anak, serta lampiran permohonan menjadi responden, penjelasan sebelum persetujuan dan *informed consent* yang akan diisi oleh orangtua ketika dibawa pulang/dirumah selama 1 minggu. Namun sebelum mengisi guru mengingatkan kembali pada orangtua responden untuk membaca petunjuk pengisian dan bertanya apabila ada kesulitan dalam pengisiannya.
- 7) Peneliti meminta bantuan guru TK saat pengumpulan lembar observasi dan questioner, serta lampirannya untuk memberikan reward pada responden berupa bingkisan penelitian yaitu pada tanggal 28 Maret 2020.
- 8) Peneliti mengambil hasil lembar observasi dan kuisioner serta lampiran permohonan menjadi responden, penjelasan sebelum persetujuan dan *informed consent* yang telah diisi oleh orangtua responden yang telah dikumpulkan melalui guru TK di TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang pada tanggal 03 April 2020.
- 9) Peneliti melakukan pengecekan kelengkapan data.
- 10) Peneliti melakukan proses pengolahan data dan analisis data.

3.10. Metode Pengolahan Data

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data penelitian, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan tahap-tahap sebagai berikut:

3.10.1 Editing

Pada tahap ini, peneliti melakukan editing dimulai saat kuesioner selesai diisi oleh responden yang telah dikumpulkan kolektif oleh guru TK Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang. Peneliti memeriksa kembali data yang telah didapat melalui kuisisioner yang telah dibagikan sebelumnya. Ada beberapa responden yang tidak mengisi data secara lengkap lalu peneliti mengembalikan kembali pada responden melalui guru TK yang dapat diambil oleh orangtua responden saat pengambilan tugas mingguan anak, selanjutnya responden dapat melengkapinya. Setelah data sudah diisi lengkap reponden dapat mengumpulkan kembali melalui guru TK pada waktu pengumpulan tugas anak. Sehingga ketika memasukan data pada kolom hasil penelitian, tidak ditemukan adanya data responden yang kurang.

3.10.2 Coding

Peneliti memberikan kode tertentu untuk data-data yang telah didapat agar memudahkan proses tabulasi dan analisa data.

a. Kode responden (anak pra sekolah usia 4-6 tahun)

Responden 1 : R1

Responden 2 : R2

Responden 3 : R3

b. Pekerjaan Ibu	
Bekerja	: 1
Tidak Bekerja	: 2
c. Penghasilan Orang Tua	
< Rp.500.000	: 1
Rp. 500.000 – Rp. 1000.000	: 2
Rp. 1000.000 – Rp. 2000.000	: 3
Rp. 2000.000 – Rp. 3000.000	: 4
>Rp. 3000.000	: 5
d. Jenis kelamin anak	
Laki-laki	: 1
Perempuan	: 2
e. Usia anak sekarang	
4 tahun	: 1
5 tahun	: 2
6 tahun	: 3
f. Durasi bermain gadget	
< 30 menit	: 1
30 menit – 60 menit	: 2
60 menit – 90 menit	: 3
90 menit – 120 menit	: 4
120 menit – 150 menit	: 5
150 menit – 180 menit	: 6

> 180 menit : 7

g. Perkembangan sosial

Rendah : 1

Sedang : 2

Tinggi : 3

3.10.3 Scoring

Sebelum memasukan data durasi bermain gadget dan perkembangan sosial anak ke dalam master sheet peneliti melakukan penentuan skoring pada durasi bermain gadget yaitu sesuai dengan waktu dalam menit yang dibutuhkan anak dalam bermain gadget dalam sehari. Serta perkembangan sosial dengan kategori rendah , sedang, tinggi.

Durasi Bermain Gadget Anak

Penilaian durasi bermain gadget anak menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada orangtua terkait durasi anak dalam bermain gadget setiap harinya selama 7 hari. Penilaian diambil dari waktu yang menunjukkan menit yang dibutuhkan anak dalam bermain gadget yang diukur selama 1 minggu dan dicari rata- rata bermain dalam seharinya.

Perkembangan Sosial Anak

Sistem penilaian pada lembar kuesioner perkembangan personal sosial anak usia sekolah menggunakan pedoman penilaian dari Vineland sebagai berikut:

- a. Bila subjek penelitian benar-benar memiliki kemampuan seperti yang tertulis dalam form VSMS, maka mendapatkan nilai + (plus) = 1

- b. Bila subjek penelitian belum cukup memiliki kemampuan seperti yang tertulis dalam form VSMS (kadang mampu, kadang tidak), maka diberikan nilai +/- (plus minus) = $\frac{1}{2}$.
- c. Bila subjek penelitian tidak mampu dan atau belum mampu melakukan seperti yang tertulis dalam form VSMS, maka mendapatkan nilai – (minus) = 0
- d. Bila subjek penelitian tidak memiliki kemampuan karena tidak ada atau tidak diberi kesempatan untuk melakukannya = NO (*No Opportunity*)

Pelaksanaan penilaian dilaksanakan terus menerus dari periode awal penilaian sampai dengan satu periode yang hasil penilaiannya menunjukkan nilai – (negatif) = 0 keseluruhan. Penilaian :

- a. Skor dasar, skor dasar diperoleh dari nomor soal terakhir dari periode umur yang mempunyai nilai plus (+) semua.
- b. Skor tambahan, skor tambahan diperoleh dari penjumlahan nilai periode umur – umur selanjutnya setelah skor dasar sampai periode umur yang mempunyai nilai negatif (-) semua.
- c. Skor total = skor dasar + skor tambahan.
- d. Menentukan *Social Age (SA)*, *Life Age Means* dari nomor item yang menjadi skor total
- e. Menentukan *Life Age (LA)*, Cara perhitungan LA adalah dari umur subjek penelitian.
- f. *Social Quotient (SQ)*

$$SQ = \frac{SA}{LA} \times 100$$

LA

Keterangan:

- SQ: *Social Quotient* (nilai kematangan sosial)
- SA: *Social Age* (nilai kematangan sosial atau keterampilan hidup yang dimiliki oleh anak ketika dilakukan tes)
- LA: *Life Age* (usia kronologis adalah usia sesungguhnya saat dilakukan tes).

Kategori skor kematangan sosial VSMS dapat dikategorikan berdasarkan norma kelompok (Sufren & Natanael, 2013) yaitu:

- a. Tinggi = $\text{Mean} + \text{SD} \leq X$
- b. Sedang = $\text{Mean} - 1\text{SD} \leq X < \text{Mean} + 1\text{SD}$
- c. Rendah = $X < \text{Mean} - 1\text{SD}$

3.10.4 Transferring

Peneliti memindahkan data yang telah diberi kode ke dalam tabel rekapitulasi (*master sheet*) yang telah ditentukan.

3.10.5 Tabulating

Peneliti memasukan data ke dalam tabel distribusi frekuensi yang disajikan dalam presentase.

3.11. Analisa Data

a. Analisa Univariat

Analisis univariat digunakan untuk menjabarkan secara deskriptif mengenai distribusi frekuensi dan proporsi masing-masing variabel yang diteliti, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari tiap variabel. Setelah hasil penelitian data terkumpul yaitu data deskriptif seperti karakteristik umum dan khusus responden kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

Keterangan :

P : Presentasi

F : Frekuensi Responden

N : Jumlah Responden

Menurut Arikunto (2010) ketentuan dalam interpretasi data pada data hasil penelitian diberi indikator sebagai berikut :

0% = Tidak satupun dari responden

1 – 25% = Sebagian kecil dari responden

26 – 49% = Hampir setengahnya

50% = Sebagian dari responden

51 – 75% = Sebagian besar dari responden

76 – 99% = Hampir seluruhnya

100% = Seluruhnya

b. Analisa Bivariat

Pada tahap ini diteliti hubungan antara dua variabel meliputi variabel bebas dan terikat untuk membuktikan adanya hubungan serta menunjukkan kuatnya hubungan antara durasi bermain gadget dan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang. Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala interval dan ordinal, maka uji statistik yang dipilih adalah korelasi *Spearman Rank* (ρ = koefisien korelasi *Spearman Rank*) dengan menggunakan aplikasi SPSS. Rumus Korelasi *Spearman Rank* (Narlan & Juniar, 2018) :

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

Keterangan :

ρ : Koefisien korelasi *Spearman Rank*

d_i : Beda ranking antara dua pengamatan berpasangan

Kesimpulan :

- a. Jika $\rho < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang
- b. Jika $\rho > 0,05$ maka H_0 diterima artinya tidak ada hubungan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang

Data yang menunjukkan kuatnya hubungan antara dua variabel dilihat dari koefisien korelasi dengan kriteria sebagai berikut :

- a. $0,00 - 0,199 =$ Korelasi sangat rendah
- b. $0,20 - 0,399 =$ Korelasi rendah
- c. $0,40 - 0,599 =$ Korelasi sedang
- d. $0,60 - 0,799 =$ Korelasi kuat
- e. $0,80 - 1,000 =$ Korelasi sangat kuat

3.12. Etika Penelitian

3.12.1 Izin Penelitian

Peneliti sudah mendapatkan surat izin pelaksanaan penelitian yang telah dikeluarkan oleh Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang, Dinas Pendidikan Kota Malang dan juga Kepala Sekolah TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang sebagai tempat dilaksanakan penelitian.

3.12.2 *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Informed Consent (Lembar Persetujuan) diberikan kepada responden. Namun sebelumnya peneliti mengutarakan maksud, tujuan serta dampak yang akan terjadi selama proses pengumpulan data (penelitian) agar responden mengetahui maksud, tujuan maupun dampak yang mungkin akan terjadi, setelahnya seluruh orang tua responden yang akan menjadi subyek penelitian menandatangani lembar persetujuan tersebut.

3.12.3 *Anonimity* (Tanpa Nama)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data untuk menjaga kerahasiaan responden. Namun untuk mengetahui keikutsertaan responden, peneliti mencantumkan kode nama pada masing-masing lembar.

3.12.4 Confidential (Kerahasiaan)

Segala informasi yang telah dikumpulkan atau didapat dari responden dijamin kerahasiaanya oleh peneliti. Hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan pada hasil penelitian.