

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan menggunakan pre test – post test untuk mengetahui gambaran motorik halus pada anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan Puzzle di TK Muslimat 01 Singosari. Pada penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dilakukan pertama (pre test) sebelum dilakukan intervensi dan pengukuran kedua (post test) sesudah dilakukan intervensi.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi kriteria inklusi dan eksklusi. Subjek penelitian ini adalah anak prasekolah di TK Muslimat 01 dan yang diambil 2 anak prasekolah yang mengalami gangguan dalam perkembangan motorik halus yang sesuai dengan kriteria inklusi. Adapun kriteria inklusi subjek penelitian yang diambil adalah:

- a. Anak usia prasekolah (4-5 tahun), laki-laki/perempuan
- b. Yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus di TK Muslimat 01 berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya dan pertimbangan dari guru.
- c. Orang tua bersedia apabila anaknya diteliti dan anak kooperatif
- d. Anak dalam keadaan sehat tidak mengalami cacat fisik

Adapun kriteria eksklusi subjek penelitian yang diambil adalah :

- a. Anak dengan keterbatasan mental

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-Februari 2022 di TK Muslimat 01 Singosari.

3.4 Fokus studi dan Definisi Operasional Fokus Studi

Tabel 3.1 Definisi operasional mengenai gambaran motorik halus pada anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Permainan *Puzzle* di TK Muslimat 01 Singosari

| Fokus Studi | Definisi Operasional | Parameter | Instrumen Penelitian | Skoring |
|---|--|--|--|---|
| Gambaran Motorik Halus pada anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Permainan <i>Puzzle</i> | Motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan pergerakan otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang cermat menggunakan alat ukur Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Koordinasi mata 2. Koordinasi jari-jari tangan | KPSP, Lembar Observasi : modifikasi KPSP | Total skor lembar observasi motorik halus = 17 - 1-6 = kurang - 7-12 = sedang - 13-18 = baik |

3.5 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan metode kuesioner yaitu KPSP dan observasi untuk mengetahui apakah terjadi perubahan sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle. Anak akan diobservasi kemampuan motorik halus setelah diberikan terapi bermain puzzle. Langkah-langkah pengumpulan data :

3.5.1 Tahap Awal

1. Mengurus surat ijin dari Institusi Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang untuk kegiatan penelitian.
2. Menyerahkan surat izin tersebut kepada Kepala Sekolah TK Muslimat 01 Singosari
3. Menemukan responden sesuai dengan kriteria di TK Muslimat 01 Singosari.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

1. Mendata jumlah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang ada di TK Muslimat 01 Singosari berdasarkan hasil observasi peneliti dan pertimbangan guru serta memenuhi kriteria inklusi.
2. Memberikan penjelasan kepada orang tua subjek penelitian tentang tujuan, teknik pelaksanaan, kerahasiaan data, manfaat dari penelitian yang dilakukan terhadap responden.
3. Responden menandatangani inform consent sebagai bukti persetujuan responden bersedia menjadi subjek penelitian.
4. Melakukan kontrak waktu dengan subjek penelitian untuk melaksanakan terapi bermain *puzzle* sesuai dengan SAB.
5. Melakukan *pre test* dengan menggunakan KPSP untuk mengetahui adanya keterlambatan atau penyimpangan motorik halus pada anak.
6. Menstimulasi bermain *puzzle*. Kegiatan pengambilan data dilakukan selama 3 minggu dengan 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan selama 15 menit.
7. Melakukan *post test* pada pertemuan ke 7 dan membuat diagram batang untuk mengobservasi perkembangan motorik halus setelah diberikan intervensi.
8. Mengumpulkan hasil observasi sebelum permainan dilakukan dan setelah kegiatan permainan dilakukan.

9. Mengelompokkan hasil observasi, serta memeriksa apabila ada hal-hal yang masih perlu diklasifikasi.
10. Menyusun hasil laporan penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan formulir perkembangan motorik halus yang mengacu pada Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang dimodifikasi sebelum dan sesudah dilakukan permainan *puzzle* sesuai dengan kisi-kisi kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP), lembar observasi kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan stimulasi, lembar wawancara terhadap orang tua atau pengasuh subjek dan guru, Satuan Acara Bermain (SAB), dan Standart Operasional Prosedur (SOP). Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang bertujuan untuk menilai perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus. Dalam Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) ini terdapat beberapa indikator untuk mengetahui perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus.

Teknik wawancara dilakukan terhadap orang tua atau pengasuh subjek dan guru untuk mendapatkan informasi objektif mengenai data umum atau data dasar perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus. Intervensi yang dilakukan pada anak yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan Satuan Acara Bermain (SAB) sesuai dengan jadwal kegiatan dan Standart Operasional Prosedur (SOP).. Dalam hal ini, peneliti ingin melihat nilai perkembangan motorik halus pada anak yang mengalami gangguan perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah diberikan permainan *puzzle*.

3.7 Analisis Data dan Penyajian Data

3.7.1 Analisis data

Penelitian ini menggunakan lembar observasi modifikasi KPSP. Terdapat 6 aspek perkembangan pada lembar observasi motorik halus, antara lain : menuangkan benda padat/cair ke dalam tempat penampung tanpa tumpah, meronce benda yang cukup besar, menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, menggunting gambar sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat. Skor total yang didapatkan yaitu 17, dengan kategori sebagai berikut :

- 1-6 = kurang
- 7-12 = sedang
- 13-18 = baik

3.7.2 Penyajian Data

Penelitian ini menyajikan data dalam bentuk tabel dan tulisan. Data keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya disajikan dalam bentuk naratif yang saling mendukung data dalam tabel.

3.8 Etika Penelitian

Peneliti menggunakan berbagai pertimbangan etik dalam proses penelitian. Pertimbangan etik digunakan untuk melindungi responden dari berbagai masalah etik yang mungkin muncul selama penelitian berlangsung. Langkah – langkah yang dilakukan peneliti untuk memenuhi etika penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar persetujuan (*Informed Content*)

Responden diberikan penjelasan mengenai penelitian yang akan dilakukan, apabila responden bersedia untuk diteliti, maka responden harus menandatangani lembar persetujuan tersebut. Jika responden menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghormati haknya.

2. Tanpa nama (*Anonymity*)

Identitas responden tidak dicantumkan dalam lembar pengumpulan data untuk menjaga kerahasiaan. Peneliti hanya memberikan kode tertentu.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti akan menjaga kerahasiaan data responden. Hasil pengumpulan data hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.