

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *cross-sectional* yaitu pengambilan data yang dilakukan hanya dalam periode tertentu atau dalam satu waktu saja (Nursalam, 2017). Adapun rancangannya adalah deskriptif korelasi yaitu penelitian yang mengkaji hubungan antara dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat (Machali, 2018).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan suatu kumpulan dari subjek, konsep, variabel, dan fenomena yang dapat diteliti untuk mengetahui sifat-sifat yang terdapat dalam suatu kumpulan (Machali, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 6 tahun yang duduk di kelas B TK/RA Perwanida 01 Pancir dengan jumlah 66 siswa dengan rincian laki-laki 34 anak dan perempuan 32 anak.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah wakil dari anggota populasi penelitian yang diambil dengan tehnik *sampling* (Nursalam, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak yang berusia 6 tahun yang duduk di Tk kelas B di RA Perwanida Pancir 01 dengan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

1) Kriteria Inklusi

- Anak usia 6 tahun

- Anak yang menonton video kartun (dengan tema bebas)
- Kecerdasan anak diatas rata-rata yaitu nilai rentang 91-110
- Anak yang sudah mampu memahami cerita

2) Kriteria Eksklusi

- Anak yang mengalami keterlambatan bicara
- Anak yang mengalami gangguan penglihatan dan pendengaran
- Anak yang sedang sakit yang dapat mengganggu proses observasi

3.2.3 Tehnik Sampling

Tehnik *sampling* adalah cara mengambil sampel dalam suatu penelitian (Machali, 2018). Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan disesuaikan dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

3.2.4 Besar Sampel

Besar sampel dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Peneliti telah menyebarkan 48 kuisisioner pada tanggal 17 Mei 2022. Setelah dilakukan evaluasi terdapat 2 responden yang tidak memenuhi kriteria inklusi sehingga pada penelitian ini hanya melibatkan 46 responden.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sifat atau karakteristik dari seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki perbedaan nilai atau variasi tertentu.

1. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya (Nursalam, 2017). Variabel bebas dalam

penelitian ini adalah kebiasaan menonton video kartun. Kebiasaan menonton video kartun dibagi menjadi 2 kategori yaitu:

- Intensitas menonton video kartun
- Jenis kartun yang ditonton

2. Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Selain itu, variabel terikat merupakan aspek yang akan diukur untuk mengetahui ada atau tidak hubungan/pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2017). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak prasekolah.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan atau istilah mengenai variabel-variabel dalam penelitian (Machali, 2018). Definisi operasional berfungsi untuk mengarahkan pada variabel yang diukur dengan instrument (alat ukur) penelitian (Notoatmojo, 2018). Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi:

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skor	Skala
Kebiasaan menonton kartun	Kegiatan menonton kartun yang dilakukan anak usia 5-6 tahun setiap hari yang di ukur intensitas waktu dan jenis kartun yang di tonton.	Intensitas waktu anak menonton kartun dihitung perhari dalam bentuk menit	Lembar kuisioner	Menit	Skala Interval
		Jenis video kartun yang di tonton oleh anak	Lembar kuisioner	Setiap video diberikan kode dalam bentuk angka 1: Upin dan Ipin 2: Doraemon 3: Shibi's House 4: Nusa dan Rara 5: Shiva	Skala Nominal
Perkembangan kognitif anak	Pencapaian kemampuan anak dalam berpikir yang meliputi: Kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan	Mampu belajar dan memecahkan masalah, meliputi: 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Lembar observasi dengan penilaian setiap soal: 4: berkembang sangat baik	Skor 17-68 (sesuai skor yang telah dicapai anak pada saat penelitian)	Skala Interval

<p>berpikir simbolik sesuai Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014.</p>	<p>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</p> <p>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p> <p>7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu</p> <p>8. Memahami posisi dalam keluarga dan lingkungan sosial</p> <p>Mampu berpikir logis, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sejenis dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna <p>Mampu berpikir simbolik, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf 	<p>3: berkembang sesuai harapan</p> <p>2: mulai berkembang</p> <p>1: belum berkembang</p>
---	--	---

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kuisisioner dan observasi.

3.5.1 Lembar Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang berisi sejumlah pernyataan untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan (Machali, 2018). Kuisisioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner tentang kebiasaan menonton video kartun.

Data intensitas atau lama menonton dan jenis kartun diperoleh dari kuisisioner yang diisi oleh orangtua atau wali dari responden. Dalam kuisisioner kebiasaan menonton video kartun berisi tentang identitas responden, intensitas menonton dan jenis video kartun yang ditonton anak. Intensitas waktu menonton video kartun menggunakan skala pengukuran interval yaitu skala data berupa numerik atau angka untuk memudahkan penulis mengetahui perbedaan jarak antar data. Untuk jawaban responden mengenai jenis video kartun menggunakan skala pengukuran nominal yaitu skala pengukuran yang paling sederhana, angka dalam skala nominal hanya sebagai penggolongan agar dapat dibedakan saja dan tidak mengukur besaran.

3.5.2 Lembar Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek (Machali, 2018). Lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi mengenai tingkat perkembangan kognitif anak pra sekolah yang berfungsi untuk men-*cross check* kembali pencapaian perkembangan kognitif anak. Penulis akan mengobservasi sejauh mana perkembangan kognitif anak ketika anak diberikan tugas harian oleh guru, kemudian penulis akan men-*check list* di lembar observasi perkembangan kognitif anak.

Data perkembangan kognitif akan diperoleh dari lembar observasi yang akan diisi oleh peneliti dengan bantuan peneliti pembantu yaitu guru disekolah yang sudah memahami betul tentang tingkat perkembangan kognitif anak. Lembar observasi yang digunakan untuk mengukur perkembangan kognitif anak pra sekolah menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 137 tahun 2014. STPPA ini merupakan instrument yang telah dijadikan standar pengukuran kognitif anak usia dini oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengidentifikasi perkembangan anak sehingga tidak perlu dilakukan uji validitas dan reabilitas.

3.6 Prosedur Pengambilan Data

Prosedur pengambilan data penelitian harus memiliki serangkaian izin baik dari pihak institusi pendidikan maupun pihak yang akan dilakukan penelitian. Berikut prosedur pengambilan data dalam penelitian ini:

3.6.1 Tahap Persiapan

1. Peneliti akan menyiapkan instrument penelitian berupa kuisisioner kebiasaan menonton video kartun dan lembar observasi mengenai tingkat perkembangan kognitif anak dari STPPA.
2. Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian seperti surat permohonan menjadi responden atau lembar *inform consent*.
3. Peneliti meminta perizinan untuk melakukan studi pendahuluan atau pengambilan data di RA Perwanida 01 Pancir pada tanggal 10 Desember 2021.
4. Peneliti meminta surat izin pengambilan data dari Poltekkes Kemenkes Malang yang akan ditujukan kepada pihak RA Perwanida 01 Pancir.

5. Peneliti memberikan surat izin pengambilan data penelitian kepada pihak sekolah RA Perwanida 01 Pancir.
6. Peneliti menjelaskan tujuan dan prosedur penelitian kepada kepala sekolah RA Perwanida 01 Pancir dan menentukan waktu pelaksanaan penelitian.
7. Apabila pihak sekolah menyetujui surat yang diberikan peneliti, maka peneliti diperbolehkan untuk mengambil data penelitian.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

1. Peneliti mendatangi tempat penelitian/RA Perwanida 01 Pancir sesuai dengan waktu yang telah disepakati.
2. Peneliti menentukan responden yang akan dijadikan sampel sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditetapkan.
3. Peneliti meminta bantuan guru RA Perwanida 01 Pancir untuk mengumpulkan wali murid kelas B yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.
4. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada wali responden.
5. Peneliti akan meminta bantuan guru sekolah RA Perwanida 01 Pancir untuk memberikan lembar *inform consent* dan lembar kuisisioner kebiasaan menonton video kartun kepada orang tua atau wali responden.
6. Peneliti menjelaskan kepada wali murid siswa terkait cara mengisi lembar *inform consent* dan lembar kuisisioner kebiasaan menonton video kartun.
7. Peneliti akan mendiskusikan dengan guru sekolah terkait tingkat perkembangan kognitif anak sesuai kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas sehari-hari disekolah.
8. Peneliti juga akan melakukan observasi kepada responden terkait perkembangan kognitif anak melalui beberapa permainan.

9. Peneliti akan mencatat hasil observasi dalam lembar observasi perkembangan kognitif anak.
10. Peneliti meminta bantuan guru RA Perwanida Pancir untuk mengumpulkan kembali lembar kuisioner yang telah dibagikan sebelumnya seta memberikan reward berupa bingkisan kepada responden.
11. Peneliti akan mengecek kelengkapan data.
12. Peneliti akan melakukan analisa data dan uji statistik pada data yang diperoleh.
13. Peneliti akan menginterpretasikan hasil uji statistik data.

3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

3.7.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Perwanida 01 Pancir.

3.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode 17-27 Mei 2022.

3.8 Pengolahan dan Analisa Data

3.8.1 Pengolahan Data

Pengolahan data yaitu proses untuk mendapatkan data berdasarkan kelompok data mentah dengan menggunakan rumus tertentu sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan (Notoatmojo, 2018). Beberapa langkah pengolahan data adalah sebagai berikut:

1) *Editing*

Editing merupakan kegiatan mengecek atau memperbaiki isi dari kuisioner penelitian (Notoatmojo, 2018). Jika terdapat jawaban yang belum lengkap, maka dilakukan

pengambilan data ulang untuk melengkapi jawaban. Namun jika responden tidak bersedia maka data tidak diolah.

2) *Coding*

Coding yaitu mengkalsifikasikan jawaban dari responden kedalam bentuk bilangan atau angka dengan tujuan untuk memudahkan pada saat analisis data dan mempercepat pada saat *entry* data. (Notoatmojo, 2018). Untuk memudahkan analisa data, kedua variabel dibuatkan *coding* sebagai berikut:

a. Kebiasaan menonton video kartun

- Intensitas atau lama menonton kartun:

Memasukkan jumlah menit responden menonton video kartun

- Jenis video kartun:

Peneliti akan memberikan kode berupa angka (1,2,3,4 dan 5) pada video kartun yang di tonton oleh anak:

1: Upin dan Ipin

2: Doraemon

3: Shibi's House

4: Nusa dan Rara

5: Shiva

b. Perkembangan kognitif anak prasekolah

Memasukkan jumlah skor yang didapat anak melalui observasi (47-61).

51-68 dikatakan perkembangan kognitif anak baik

34-51 dikatakan perkembangan kognitif anak cukup

17-34 dikatakan perkembangan kofnitif anak kurang

3) *Data Entry*

Data entry adalah kegiatan memasukkan data intensitas waktu (berupa angka interval waktu), jenis video kartun (berupa kode 1, 2,3 dan 4) dan tingkat perkembangan kognitif (berupa angka interval total skor yang diperoleh anak) kedalam tabel distribusi frekuensi melalui *software* atau program dalam komputer. *Data entry* pada penelitian ini menggunakan *software* berupa *SPSS*.

4) *Cleaning*

Tahap ini merupakan tahap ketika peneliti memeriksa kembali atau mengoreksi data dengan tujuan melihat adanya kesalahan penulis dalam memasukkan data. Peneliti melakukan pengecekan kembali terhadap kode yang salah ataupun ketidak lengkapan data sehingga jika ada data yang salah akan dilakukan pembetulan.

3.8.2 Analisa Data

Tehnik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang bertujuan mendiskripsikan karakteristik tiap variabel (Notoatmojo, 2018). Dalam penelitian ini analisis univariat digunakan untuk mengidentifikasi responden secara umum seperti usia dan jenis kelamin anak. Selain itu analisis univariat berguna untuk mengidentifikasi kebiasaan menonton *kartun* pada anak, meliputi data intensitas waktu (disajikan data minimum, maksimum dan mean) dan jenis video kartun yang di tonton anak (disajikan berupa presentase) dan tingkat perkembangan kognitif anak disajikan dalam bentuk data minimum, maksimum dan mean.

2) Analisis Bivariat

Analisis bivariat yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara 2 variabel. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS for Windows* versi 16 dengan taraf kepercayaan 95% dan taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$).

Variabel intensitas waktu dan tingkat perkembangan kognitif dalam penelitian ini akan diuji menggunakan *Pearson Corelation* karena kedua skala ukur yang digunakan ialah interval, dengan kriteria signifikansi korelasi sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan ada hubungan yang signifikan antar kedua variabel.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka hubungan antar variabel dikatakan tidak signifikan atau tidak berarti.

Sedangkan variabel jenis video kartun dan perkembangan kognitif dalam penelitian ini akan diuji menggunakan *Kruskal Wallis* karena skala data yang digunakan adalah nominal dan interval. Uji *Kruskal Wallis* merupakan uji statistik non parametik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antar variabel yang berdistribusi tidak normal, dengan kriteria perbedaan signifikansi sebagai berikut:

- Jika nilai Asymp. Sig. (2-sided) $< 0,05$ maka dikatakan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara kedua variabel..
- Jika nilai Asymp. Sig. (2-sided) $> 0,05$ maka dikatakan H_a di tolak, artinya kedua variabel tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

3.9 Etika Penelitian

Kode etik penelitian merupakan pedoman peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian yang melibatkan subjek penelitian dengan pihak yang akan diteliti yang akan memperoleh dampak dari penelitian. Penelitian ini telah mendapatkan izin dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang pada tanggal 7 Mei 2022.

Prinsip-prinsip etika dalam penelitian dibedakan menjadi tiga bagian yaitu (Nursalam, 2017):

3.9.1 Manfaat (*Benefits*)

1) Bebas dari penderitaan

Selama proses pengambilan data peneliti akan memberikan kompensasi berupa snack kepada responden. Peneliti juga akan meminimalisir waktu ketika pengambilan data.

2) Bebas dari eksploitasi

Peneliti tidak akan membatasi kegiatan responden ketika proses penelitian, memberikan kebebasan untuk bermain untuk anak.

3) Risiko (*benefits ratio*)

Peneliti akan berhati-hati ketika berinteraksi dengan responden, memperhatikan tata cara komunikasi efektif kepada anak agar tersampaikan dengan benar.

3.9.2 Menghargai Hak Asasi Manusia (*Respect Human Dignity*)

1) Hak untuk ikut atau tidak ikut dalam penelitian saat menjadi responden (*right to self determination*)

Peneliti akan memberikan kebebasan hak untuk memutuskan apakah bersedia menjadi subjek penelitian atau tidak. Tanpa adanya sanksi apapun atau berakibat pada kesembuhan jika mereka seorang pasien.

- 2) Hak untuk mendapatkan jaminan perlindungan dari tindakan yang diberikan (*right to full disclosure*)

Peneliti akan memberikan penjelasan kepada responden secara detail dan akan bertanggung jawab jika terjadi sesuatu pada responden ketika proses penelitian.

- 3) Lembar persetujuan (*inform consent*)

Peneliti akan memberi penjelasan terlebih dahulu tentang proses pengambilan data kemudian memberikan lembar *inform consent* kepada responden. Responden bebas memilih untuk berpartisipasi atau menolak menjadi responden penelitian.

3.9.3 Prinsip Keadilan (*Right To Justice*)

- 1) Hak diperlakukan secara adil (*right in fait treatment*)

Peneliti akan memperlakukan responden secara adil dan baik sebelum, selama dan sesudah penelitian tanpa ada deskriminasi apabila subjek tidak bersedia atau berpartisipasi dalam penelitian.

- 2) Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*)

Peneliti akan menjaga dan menjamin kerahasiaan data responden dengan tidak menuliskan nama terang responden tetapi dengan menuliskan nama inisial saja.