

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan media permainan ular tangga yang diberikan kepada responden, peneliti menggunakan metode jenis penelitian desain *pre-experimental design* dengan pendekatan *one group pretest-posttest* yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberi *pretest* sebelumnya kemudian diberi perlakuan dan diberi *posttest*. Keberhasilan perlakuan ditentukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*

<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
O1	X	O2

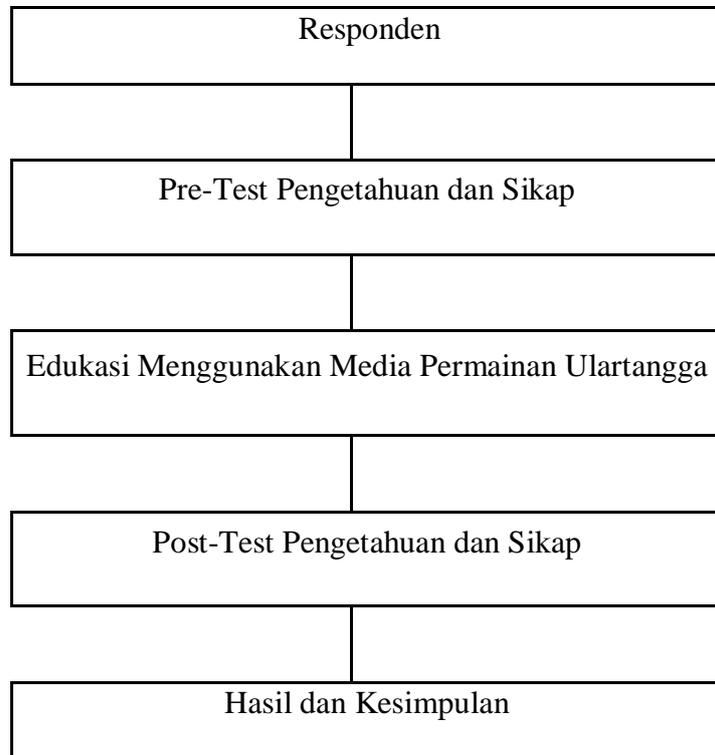
Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan kelompok eksperimen berupa media ular tangga

O1 = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan menggunakan media ular tangga

O2 = kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga

B. Rancangan Percobaan



C. Populasi dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi target dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan 5 SDN Mojaranu II berjumlah 46 siswa

2. Sampel

Sebagian dari populasi yang diteliti pada penelitian kali ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara tidak acak yang disengaja oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu.

pertimbangannya yaitu peneliti memiliki alasan bahwa pada masa sekolah dasar kelas tinggi (4,5,6) merupakan masa usia anak sudah mengenal sebab akibat dan merupakan masa dimana anak mulai melakukan pengamatan yang lebih matang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dari pada anak SD kelas rendah (1,2,3) dan peneliti hanya mengambil 2 kelas dengan jumlah siswa terbanyak di SDN Mojaranu II. Oleh karena itu peneliti memilih sampel kelas 4 dan 5 SDN dengan jumlah 26 siswa kelas 4 dan 20 kelas 5. Jumlah siswa dalam sampel penelitian ini bisa berubah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan peneliti, sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

- 1) Siswa SD kelas 4-5 berusia 10-12 tahun
- 2) Termasuk siswa SDN Mojaranu II
- 3) Bersedia mengikuti penelitian
- 4) Mengikuti kegiatan penelitian sampai selesai
- 5) Memiliki kemampuan baca tulis dan tidak memiliki keterbelakangan mental
- 6) Siswa keadaan sehat

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Berusia kurang dari 10 tahun dan lebih dari 12 tahun dan bukan tergolong anggota kelas 4-5
- 2) Bukan termasuk siswa SDN Mojaranu II

- 3) Tidak bersedia mengikuti penelitian
- 4) Tidak bisa baca tulis dan keterbelakangan mental
- 5) Siswa sedang tidak sehat (sakit)

D. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan langsung di lembaga SDN Mojoranu II Bojonegoro yang beralamat Jalan Cemara Selatan, Perumnas Mojoranu, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 11-14 Mei 2022 durasi 2 jam dilakukan di halaman dan di ruang kelas.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini menjadi aspek fokus dari penelitian. Adapun variabel penelitiannya yaitu:

1. Variabel Bebas/Independen/pengaruh: Intervensi Permainan ular tangga modifikasi
2. Variabel Terkait/dependen/terpengaruh: Hasil perbandingan *Pre-test* dan *post-test* (pengetahuan dan sikap sesudah diberi intervensi) dan adanya pengaruh

F. Definisi Oprasional

Definisi Oprasional demonstrasi yaitu sebagai pendekatan metode di dalam proses belajar mengajar atau penyuluhan edukasi. Metode pembelajaran demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang menyajikan bahan ajar dengan mempertunjukan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mepelajarinya secara melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam penelitian ini metode

demonstrasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan permainan simulasi ular tangga modifikasi. Metode edukasi demonstrasi ini sebagai variabel bebas atau independen.

Tabel 3. 1 Definisi Oprasional Variabel

No	Variabel	Definisi Oprasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Pengetahuan siswa terhadap kesehatan gizi seimbang	pemahaman yang dimiliki siswa tentang kesehatan gizi yang berpacu pada pedoman gizi, GERMAS dan PHBS soal berupa jawaban pilihan ganda (A,B,C,D) dan waktu pengerjaan 15 menit	Observasi pengukuran skala manual (dilakukan sebelum intervensi dan setelah intervensi permainan ular tangga)	Kuesioner Pre-test dan posttest (10 soal)	<ul style="list-style-type: none"> • Baik = 80-100 • Cukup 60 – 79 • Kurang= ≤ 59 	Ordinal

2.	Sikap siswa terhadap kesehatan gizi seimbang	Respon yang dialami siswa berupa reaksi fisik, perilaku, pikiran, dan emosi yang muncul akibat stresor yang dialami soal berupa jawaban pilihan ganda (SP,P,R,TP,S TP) dan waktu pengerjaan 15 menit	Skala Likert (Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan)	Kuesioner (15 soal)	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap Positif $T > \text{mean } T$ • Sikap Negatif $T < \text{mean } T$ 	Ordinal
----	--	--	--	---------------------	--	---------

G. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sekunder dan primer, yaitu:
 - a. Data sekunder, dalam penelitian ini didapatkan dari lembaga di SDN mojanu II atau pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

- b. Data Primer, dalam penelitian ini yang didapatkan melalui hasil wawancara berupa kuesioner antara lain nama, usia, jenis kelamin dan jenjang pendidikan siswa (kelas), sikap dan pengetahuan siswa.
2. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu:
 - a. Wawancara
 - 1) Wawancara terbuka

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data sekunder terkait studi pendahuluan, jumlah siswa kelas 4 dan jumlah siswa kelas 4 dll.
 - 2) Wawancara tertutup

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data primer siswa terkait karakteristik responden, sikap siswa dan pengetahuan siswa baik sebelum atau sesudah intervensi permainan ular tangga. Teknik wawancara ini menggunakan obyektif tes yaitu *Pre-test* dan *Post-test* (kuesioner) dengan ketentuan sebagai berikut:
- a) Pengetahuan, pengetahuan dikumpulkan dengan menggunakan pertanyaan kuesioner pilihan ganda berjumlah 10 soal. Pada penilaian pengetahuan dengan pengukuran skala manual
 - b) Sikap, Sikap dikumpulkan dengan menggunakan pernyataan kuesioner pilihan ganda berjumlah 15

soal. Pada penilaian sikap dengan pengukuran skala likert (sangat penting, penting, ragu-ragu, tidak penting, sangat tidak penting).

H. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuesioner

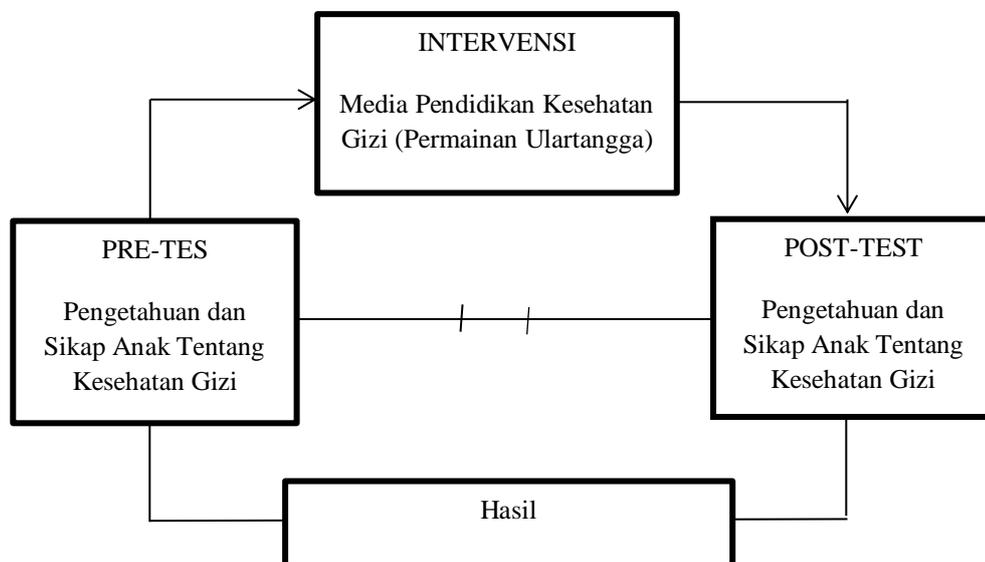
instrumen tes untuk mengukur pengetahuan dan sikap budaya makan sehat kepada anak. responden diminta untuk melakukan *pretest* pada tes awal dan *posttest* pada tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap responden sebelum dikenai perlakuan edukasi ular tangga, sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap responden setelah dikenai perlakuan edukasi ular tangga. Soal tes dibuat oleh peneliti sesuai dengan tingkat kemudahan dan kesulitan anak SD.

2. SOP (Standar Oprasional Prosedur)

Penelitian ini dilakukan selama 4 hari, hari pertama dan kedua kelas 4, hari ketiga dan keempat kelas 5. Pada awal pertemuan siswa diberikan kuesioner yang mencakup makan sehat. Kelompok eksperimen diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan edukasi permainan ular tangga modifikasi. Pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dalam satu hari hanya dilakukan 2

kali pemutaran, jika seluruh responden telah berada di petak finish maka permainan selesai. Setelah pemberian perlakuan dengan waktu kurang lebih 2 jam, kelompok eksperimen kembali diberi *posttest*. Kemudian data yang terkumpul dari hasil penyebaran kuesioner diolah.

- Kerangka Kerja



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja

Karena penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memerlukan perlakuan, maka dibutuhkan instrumen pelengkap yaitu Rencana Pelaksanaan /Standar Operasional Prosedur/ SOP (Lampiran 5).

3. Media Permainan Ular Tangga

Bergambar tentang beberapa materi dan beberapa pertanyaan dalam 100 petak ular tangga berukuran 3 x 3 m. Materi berpedoman pada PHBS disekolah (Jajanan sehat), GERMAS

(Makan Buah dan Sayur) serta pedoman gizi/prinsip kesehatan gizi, yang akan dikemas dalam beberapa kartu..

Penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan sebagai berikut ini:

1. Siswa berdiri pada petak start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
2. Siswa bergerak ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu
3. Siswa akan mendapatkan pertanyaan jika berhenti di petak gambar kepala ular, dalam petak tersebut terdapat tulisan “Ambil kartu kuning untuk menyelesaikan”. Pertanyaan berada pada lembar kartu kuning yang disediakan oleh peneliti dan siswa harus menjawab pertanyaan tersebut, jika salah maka siswa mundur sampai ke ujung ekor ular.
4. Jika siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, siswa akan mendapat pertanyaan. Dalam petak tersebut terdapat tulisan “ambil kartu hijau untuk menyelesaikan”. Pertanyaan berada pada lembar kartu hijau yang disediakan oleh peneliti dan siswa harus menjawab pertanyaan tersebut, jika salah maka siswa tidak dapat menaiki tangga
5. Petak yang tidak ada gambar ular dan tangga akan diisi gambar dan materi mengenai Germas (makan buah dan

sayur), PHBS di sekolah (Makan jajanan sehat), dan pedoman gizi seimbang.

6. Permainan selesai jika seluruh siswa telah melewati petak finish

I. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji validitas pada kuesioner pengetahuan dan kuesioner sikap

Untuk perhitungan uji validitas uji coba dari instrument kuesioner pengetahuan dan kuesioner sikap menggunakan uji validitas rumus korelasi *Person Product Momen* dengan bantuan program *Statistic Product and Service Solution* (SPSS) untuk pengujiannya. Penelitian ini dapat dinyatakan valid apabila setiap item pertanyaan dapat digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang diukur yaitu pengetahuan serta sikap. Indikator dalam kuesioner ini dikatakan valid apabila nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r table yaitu jika nilai validitas setiap jawaban yang didapatkan ketika memberikan daftar pertanyaan nilainya $> 0,30$ maka item pertanyaan dapat dikatakan valid.

Sebelum melakukan penelitian, kuesioner pengetahuan perlu untuk diujikan kevalidannya sebagai syarat apakah bisa digunakan atau tidak. Pada uji ini peneliti mengambil 36 sasaran selain responden penelitian,, uji coba ini dilakukan tanggal 8 Mei 2022.

Berdasarkan hasil perhitungan statistic dapat dilihat pada table Lampiran 12, disimpulkann bahwa validitas kuesioner pengetahuan

disetiap butir soal 1-10 dinyatakan valid karena nilai korelasi $> 0,30$ dan untuk perhitungan validitas kuesioner sikap didapatkan bahwa setiap butir soal 1-15 dinyatakan valid karena nilai korelasi $> 0,30$

2. Uji reliabilitas kuesioner pengetahuan dan kuesioner sikap

Uji reliabilitas kuesioner pengetahuan dan sikap menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Setelah memperoleh nilai alpha, selanjutnya membandingkan nilai tersebut dengan angka kritis pada label alpha, yaitu tabel yang menunjukkan hubungan antara butir pertanyaan dengan reliabilitas instrument. Apabila suatu variable tersebut menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ maka dapat dikatakan dikatakan reliable atau konsisten dan cukup memuaskan.

Untuk hasil perhitungan statistic reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada lampiran 12 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk soal sikap positif adalah 0.855, untuk soal sikap negative 0.948 dan untuk pengetahuan yaitu 0,9050 yang berarti memiliki derajat reliabilitas tinggi karena nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ dan dapat digunakan sebagai instrument dalam penelitian.

3. Uji validitas instrument media permainan ular tangga

Instrumen yang digunakan pada penyuluhan berupa media permainan ular tangga dengan isi materi yang berpedoman pada PHBS sekolah (Jajanan Sehat), GERMAS (Makan Buah dan

Sayur), dan pedoman gizi. Sebelum digunakan dalam pelaksanaan penelitian, permainan ular tangga harus dilakukan uji validasi. Validitas permainan ular tangga tersebut dilakukan kepada ahli dibidang gizi dan promkes, jika belum valid maka harus dibuat sesuai kriteria menurut dibidang ahlinya. Layak tidaknya media dilakukan uji coba terlebih dahulu namun jika sudah sesuai dan layak maka media ular tangga bisa digunakan sebagai media penelitian. Selanjutnya, untuk pengukuran kuesioner dengan kategori sangat baik = 4, Baik = 3, Cukup = 2, Kurang = 1.

Sebelum melakukan penelitian, media perlu untuk diujicobakan sebagai syarat apakah media ular tangga modifikasi ini menarik dan bahasa yang digunakan jelas dan tidak membingungkan untuk anak-anak. Pada uji coba ini permainan ular tangga ini peneliti mengambil 5 sasaran selain responden untuk memainkan permainan ular tangga modifikasi, setelah memainkan ular tangga peneliti membagikan kuesioner 10 pernyataan untuk diisi kepada 5 sasaran sesuai kriteria yaitu usia 10-12 tahun, uji coba ini dilakukan tanggal 8 Mei 2022. Hasil uji coba media permainan dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3. 2 Uji Coba Permainan Ular Tangga

Kriteria Tiap Bulir Respon Soal	Frekuensi	%
Sangat Baik	33	66
Baik	12	24
Cukup	5	10
Kurang	0	0
Total	50	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa total hasil uji coba permainan ular tangga 66% anak tiap respon memilih sangat baik, 24% anak memilih respon baik dan 10% memilih respon cukup.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Penyusunan proposal skripsi
- b. Pengurusan surat izin untuk melakukan studi pendahuluan dan penelitian yang diajukan kepada Ketua Jurusan Kesehatan Terapan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang
- c. Pengajuan surat izin studi pendahuluan dan penelitian yang ditujukan kepada Dinas Pendidikan dan SDN Mojaranu II
- d. Surat yang sudah diberikan oleh Dinas Pendidikan diberikan kepada pihak Kepala Sekolah SDN Mojaranu II dan Kepala Program Studi D-IV Promosi Kesehatan

- e. Setelah surat permohonan izin disetujui oleh pihak Kepala sekolah SDN Mojoranu II, peneliti segera memenuhi persyaratan administrasi dan penelitian segera dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti meminta izin kepada Ketua Jurusan Kesehatan Terapan untuk melakukan penelitian.
- b. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN Mojoranu II untuk melakukan penelitian.
- c. Peneliti menentukan responden dari hasil sampel.
- d. Peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian kepada responden.
- e. Peneliti menjelaskan tata cara penelitian kepada responden.
- f. Peneliti meminta kepada calon responden untuk membaca dan menandatangani *informed consent*.
- g. Peneliti membagikan kuesioner *pre-test* kepada responden
- h. Peneliti menjelaskan tata cara permainan ular tangga kepada responden
- i. Responden memainkan permainan ular tangga sesuai instruksi peneliti
- j. Peneliti membagikan kuesioner *post-test* kepada responden
- k. Peneliti melakukan pengolahan data
- l. Peneliti menyusun laporan hasil penelitian.

K. Manajemen Data

1. Pengolahan Data

Data yang diperoleh kemudian di olah dengan langkah-langkah berikut:

a. Editing

Editing dilakukan segera setelah responden selesai mengisi kuesioner. Peneliti memeriksa kelengkapan jawaban responden dan memastikan lembar kuesioner sama dengan jumlah responden. Hal ini dilakukan agar data yang dimaksud dapat diolah secara benar

b. Coding

Dalam langkah ini peneliti memberi kode sesuai dengan karakteristik data-data identitas yang berhubungan dengan variabel peneliti untuk memudahkan dalam pengelolaan data dan penyusunan master sheet.

Adapun beberapa yang di coding sebagai berikut

1) Kode kelas

Kelas 4 : 1

Kelas 5 : 2

2) Nama inisial sampel

Responden 1 : R1

Responden 2 : R2

Responden 3 : R3 dst

3) Jenis kelamin

Laki-laki : L

Perempuan : R

4) Pengetahuan dan Sikap

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

c. Skoring

1) Pengetahuan

Dalam langkah ini peneliti menghitung skor yang diperoleh setiap responden berdasarkan jawaban atas pernyataan yang diajukan. Pada kuesioner pengetahuan dengan 15 soal pilihan ganda, skor penilaian pada jawaban salah adalah 0 dan skor penilaian pada jawaban benar adalah 1.

Pada pengukuran pengetahuan yang dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase Kategori

F = Jawaban yang Benar

N = Jumlah Total Soal

Kriteria dalam variabel pengetahuan dapat diinterpretasikan yaitu sebagai berikut :

- a) Baik = 80-100%
- b) Cukup = 60-79%
- c) Kurang = $\leq 59\%$

2) Sikap

Untuk pengukuran sikap menggunakan skala likert dengan kategori SP (Sangat Penting), P (Penting), RR (Ragu-ragu), TP (Tidak Penting), STP (Sangat Tidak Penting) dengan 8 soal *favorable* (soal positif) dan 7 soal *unfavorable* (soal negatif).

Adapun skoring likert yang digunakan sebagai berikut:

a) Pernyataan Favorabel (Positif)

SP = 5

P = 4

RR = 3

TP = 2

STP = 1

b) Pernyataan Unfavorabel (Negatif)

SP = 1

P = 2

RR = 3

TP = 4

$$STP = 5$$

Pada penelitian ini, penilaian kuesioner sikap menggunakan rumus likert:

$$T \times P_n$$

Ketreangan :

T = Total jumlah responden yang memilih (SP, P, R, TP, STP)

P_n = Pilihan angka skor Likert (5,4,3,2,1)

Kemudian semua hasil total skor seluruh responden dijumlahkan. Agar mendapatkan hasil interpretasi, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (X) dan terendah (Y)

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

Sebelum menyelesaikan harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan mencari interval skor persen (I) dengan rumus:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah skor likert}}$$

$$\text{Maka} = 100 / 5 = 20$$

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan intervalnya yaitu:

0%-19,99% = Sebagian besar sangat kurang sekali

20%-39,99% = Sebagian kecil kurang baik

40%-59,99% = Sebagian cukup

60%-79,99% = Sebagian kecil hampir baik

80%-100% = Sebagian besar sangat baik sekali

Penyelesaian nilai kuesioner:

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Pada penelitian ini, penilaian sikap positif dan negative menggunakan skor T, yaitu :

$$T = 50 + 10 \left(\frac{x - \dot{x}}{s} \right)$$

Ketreangan :

x = Skor responden pada skala sikap yang hendak

diubah menjadi skor T

\dot{x} = Mean skor kelompok

s = Deviasi standar skor kelompok

hasil akhir tersebut kemudian dikategorikan sebagai berikut :

a) Sikap Positif $T > \text{mean } T$

b) Sikap Negatif $T < \text{mean } T$

d. Tabulating

Memasukkan hasil penghitungan kedalam bentuk tabel, untuk melihat persentase dari jawaban yang telah ditemukan.

2. Analisis Data

a. Analisis Univaria

Hasil pengolahan data ditampilkan berbentuk proporsi atau presentase data. Analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari setiap variabel.

1) Uji homogenitas

Tujuan uji homogenitas ini adalah untuk menunjukkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi dengan variansi yang sama dan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable. Asumsi ini terpenuhi jika output table pada SPSS pada kolom Sig menunjukkan $> 0,05$

b. Analisis Bivariat

Uji hipotesis adalah tahap akhir yang dilakukan dalam uji persyaratan analisis data setelah diketahui data sampel berdistribusi normal dan homogen.

Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan jika berdistribusi norma dan homogen adalah analisis uji T berpasangan (paired sample T-Test). Jika data tidak berdistribusi normal maka uji yang digunakan adalah uji

wilcixon, dimana menghitungnya menggunakan aplikasi SPSS. Pengambilan keputusan dilakukan sebagai berikut; H_0 ditolak bila $p < 0,05$, H_0 diterima bila $p > 0,05$.

L. Etika Penelitian

Etika penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. *Informed Consent*

Informed consent yaitu peneliti meminta persetujuan kepada responden untuk menjadi sampel penelitian dengan menandatangani lembar persetujuan.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Anonymity merupakan jaminan dari peneliti untuk tidak mencantumkan identitas responden dalam lembar kuesioner untuk menjaga privasi responden.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Confidentiality merupakan jaminan dari peneliti untuk menjamin kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah –masalah laina. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaanya oleh peneliti.

4. *Ethical Clearance*

Kelayakan etik adalah keterangan tertulis yang diberikan oleh komisi etik penelitian untuk riset yang melibatkan makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan) yang menyatakan bahwa suatu riset layak dilaksanakan setelah memenuhi persyaratan tertentu.

Penelitian yang membutuhkan *ethical clearance* pada dasarnya seluruh penelitian atau riset yang menggunakan manusia sebagai subyek penelitian harus mendapatkan *ethical clearance*.

M. Kelemahan Penelitian

1. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
2. Bagi anak yang tidak menguasai permainan dengan baik berdampak mengalami kesulitan dalam bermain sehingga harus dibantu
3. Memerlukan waktu yang banyak dalam menjelaskan permainan dan menuntun anak-anak untuk tertib
4. Anak-anak terlalu aktif, sehingga sulit untuk di atur dan berbuat seinginya sehingga memerlukan kesabaran untuk menuntunnya.
5. Rasa ingin tahu anak tinggi sehingga saat waktu permainan sudah selesai anak-anak tetap ingin melanjutkan