

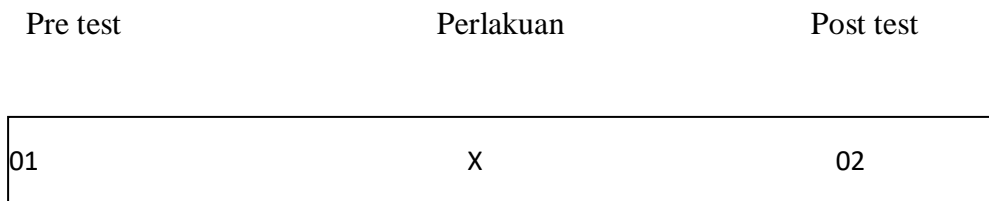
## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan menggunakan *pre test - post test design*. Metode ini menggunakan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*eksperimental treatment*) kemudian dilakukan pengukuran lagi (*post test*), pengukuran ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan *one group pre test - post test design* sebagai perbandingan.

Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar : Bentuk rancangan *One Group Pre test- Post test Design*

Keterangan :

01 : Sebelum diberikan perlakuan permainan *Flash Card*

X : Perlakuan permainan *Flash Card*

02 : Sesudah diberikan perlakuan permainan *Flash Card*

## **3.2 Populasi dan Sampel**

### **3.2.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia *toddler* di Posyandu Balita Desa Ngepeh, Kecamatan Bandung, Kabupaten Tulungagung dengan jumlah total 32 anak usia *toddler*.

### **3.2.2 Sampel**

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling dimana menggunakan seluruh responden yang mengalami keterlambatan bahasa dan bicara di Posyandu Balita Desa Ngepeh. Sampel yang didapatkan sebanyak 5 responden. Kriteria sampel dapat dibagi menjadi dua yaitu inklusi dan eksklusif :

1. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi :
  - a. Anak usia *toddler* dengan usia 24 bulan
  - b. Anak usia *toddler* dengan gangguan perkembangan bahasa dan bicara
2. Kriteria Eksklusif dalam penelitian ini meliputi :
  - a. Anak usia *toddler* dengan gangguan neurologis

## **3.3 Teknik Sampling**

Berdasarkan tujuan, kriteria ukuran jumlah sampel maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam memenuhi jumlah sampel tersebut yaitu *non-probability sampling* jenis *purposive sampling* dimana penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Teknik pengambilan sampel penelitian ini, seluruh balita yang mengalami keterlambatan bahasa dan bicara di posyandu balita Desa Ngepeh.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel dependen (variabel terikat) dan variabel independen (variabel bebas)

1. Variabel terikat : perkembangan bahasa dan bicara.
2. Variabel bebas : pemberian permainan *flash card*.

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skoring/ penilaian
1.	Permainan <i>flash card</i>	<i>Flash card</i> merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi gambar anggota tubuh dan nama-nama hewan untuk menstimulasi perkembangan kognitif toddler terutama pada aspek kemampuan bahasa dan bicara.	<p>3.3 <i>Flash card</i> nama anggota tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah gambar : 16</li> <li>- Ukuran kartu <i>flash card</i> : 8x12 cm<sup>2</sup>..<i>Flash card</i> nama hewan</li> </ul> <p>2. <i>Flash card</i> nama hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah gambar : 21</li> <li>-Ukuran kartu <i>flash card</i> : 8x12 cm</li> </ul>	SOP pemberian media <i>flashcard</i>	-	-
2.	Perkembangan bahasa dan bicara anak usia <i>toddler</i>	Perkembangan bahasa dan bicara merupakan bertambahnya kemampuan anak usia toddler dalam perbendaharaan dan penyebutan kata – kata yang berisi nama-nama anggota tubuh dan nama hewan pada anak usia toddler 24-36 bulan setelah diberikan stimulasi <i>flash card</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebutkan minimal 3 kata terkait gambar bagian anggota tubuh</li> <li>2. Mampu menyebutkan minimal 3 kata terkait gambar nama-nama hewan</li> </ol>	Lembar observasi terkait kemampuan menyebut bagian anggota tubuh dan nama hewan sesuai flash card yang diberikan skor 1 jika : Tidak, skor 2 jika : Ya	Interval	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skor kemampuan penyebutan nama anggota tubuh antara 16-32</li> <li>- Skor kemampuan penyebutan nama hewan antara 21-42</li> <li>- Total skor kemampuan maksimal 37-74 Selanjutnya hasil pengukuran kemampuan bahasa dan bicara dianalisis berdasarkan alat atau instrumen KPSP.</li> </ul>

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

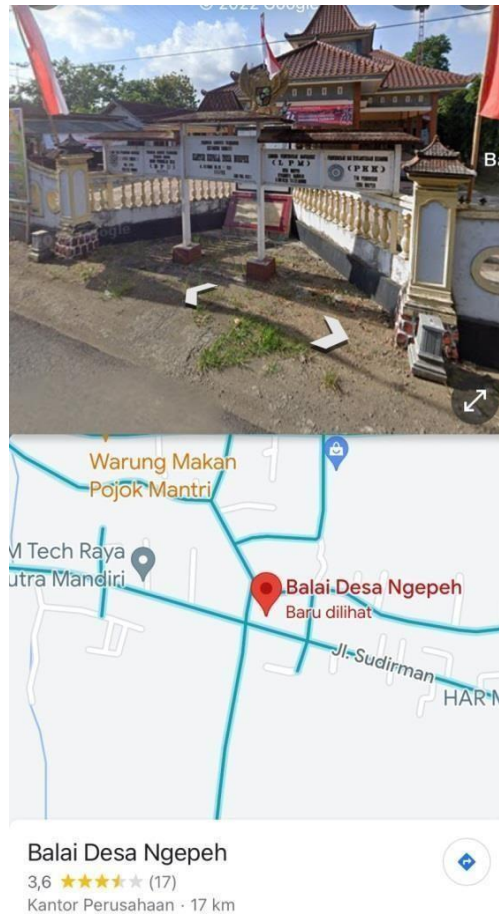
Proses pengumpulan data akan dilakukan pada 5 responden di Posyandu Balita Desa Ngepeh dengan kualifikasi responden memenuhi syarat yaitu anak *usia toddler* (2 tahun ). Peneliti akan memberikan permainan *flash card* kepada anak *usia toddler* untuk menstimulasi bahasa dan bicara pada anak. Peneliti akan mengamati sebanyak 3 kali dalam 1 minggu kepada responden untuk melihat perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan permainan *flash card*. Setelah itu peneliti akan mengisi lembar observasi dengan cara checklist dan nantinya akan dilakukan olah data dengan cara *editing, scoring, coding, tabulating*, dan *entry data*.

Dalam penelitian ini sebelumnya responden di kaji perkembangan bahasa dan bicara dengan menggunakan *pre test* secara observasi. Jika hasilnya menunjukkan terdapat gangguan perkembangan bahasa dan bicara maka akan diberikan perlakuan dengan permainan *flash card*. Selanjutnya dalam tahap *post test* akan dikaji ulang perkembangan bahasa dan bicara setelah diberikan *flash card*.

## 3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat dimana peneliti akan melakukan penelitiannya dengan metode yang telah ditentukan. Lokasi penelitian berada di Posyandu Balita Desa Ngepeh, Kecamatan Bandung, Kabupaten Tulungagung.



**Gambar 3.1** Lokasi penelitian

### 3.7.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 10-26 Mei 2023

### 3.8 Analisa Data dan Penyajian Data

#### 3.8.1 Analisa Data

##### 1. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah yang digunakan untuk menjelaskan secara deskriptif untuk melihat frekuensi variabel-variabel yang akan di teliti (Ujani, 2016). Analisa univariat dalam penelitian ini yaitu pada data umum meliputi usia dan jenis kelamin, sedangkan data khusus yaitu perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*.

Menurut Arikunto 2002 di dalam (Sutrisna, 2021) Adapun cara untuk menghitung kategori capaian dijelaskan dalam tabel berikut :

**Tabel 3.1 Kategori Capaian Responden**

<b>Kategori Capaian Responden</b>	<b>Kriteria</b>
90 % - <100%	Sangat Baik
80 % - <90%	Baik
65 % - <80 %	Cukup Baik
55 % - <65 %	Kurang Baik
0 % - <55%	Tidak Baik

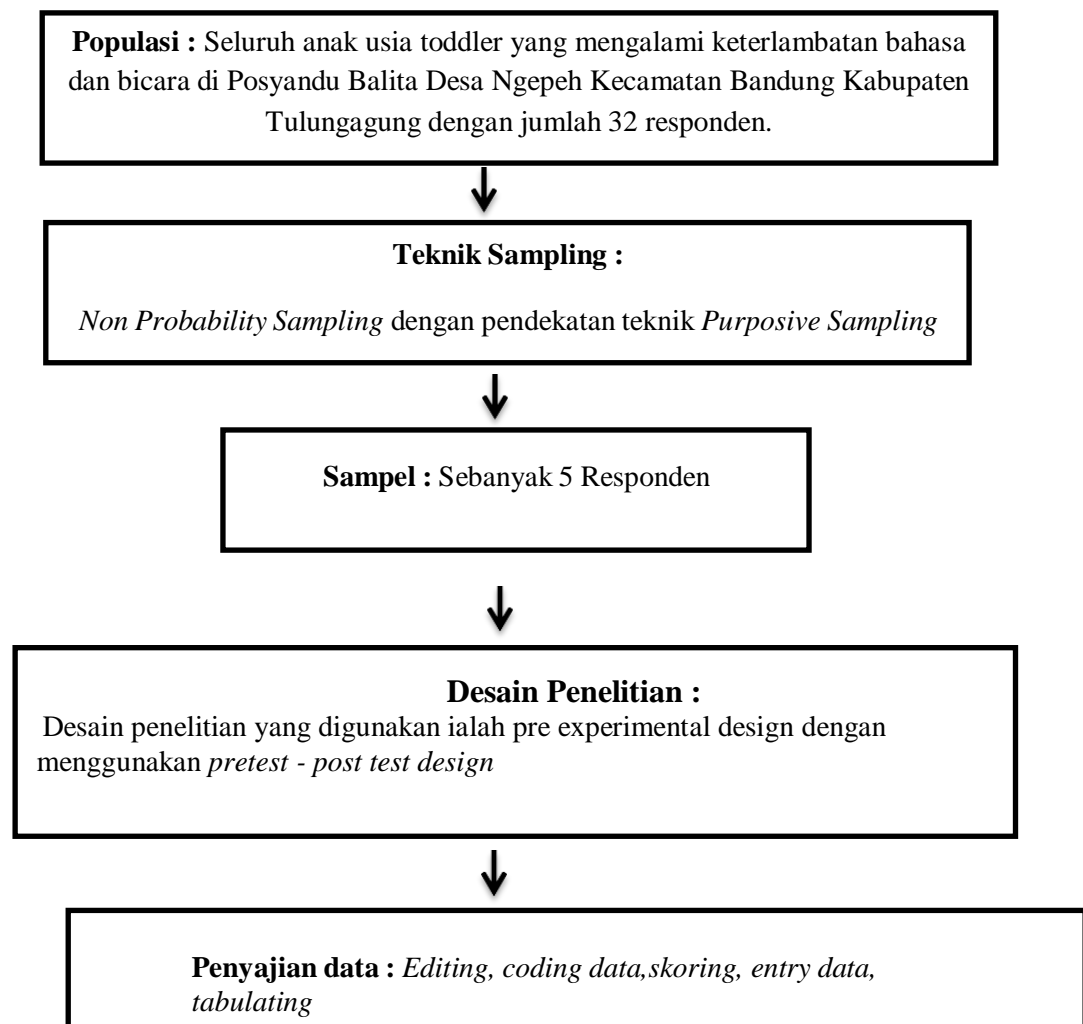
##### 2. Analisa Bivariat

Analisa bivariat merupakan analisis yang melibatkan yakni satu variabel bebas dan satu variabel terikat yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu hubungan antara variabel (Juliani & Arma, 2018). Pada penelitian ini

pengaruh sebelum dan sesudah diberikan permainan *flash card* dilakukan uji Independent Sampel Test sedangkan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah antara permainan *flash card* anggota tubuh dan nama-nama hewan dilakukan uji Paired Sampel t-Test. Pengujian akan dilakukan dengan bantuan SPSS 20 dengan signifikansi 0,05. Pengambilan kesimpulan di lakukan sebagai berikut :

1. Bila  $p \text{ value} < 0,05$  maka  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh pemberian permainan *flash card* terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*.
2. Bila  $p \text{ value} < 0,05$  maka  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh pemberian permainan flash card terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak usia *toddler*.

### 3.9 Kerangka Kerja Penelitian





Bagan 3.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Pemberian Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Bahasa dan Bicara Anak Usia *Toddler* di Posyandu Balita Desa Ngepeh Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung.

### 3.10 Penyajian Data

#### 1) *Editing* / Penyuntingan

*Editing* adalah kegiatan untuk memeriksa kelengkapan jawaban yang diberikan, jika ada jawaban yang belum diisi maka diminta untuk melengkapi.

#### 2) *Coding* atau Pengkodean

*Coding* adalah mengaplikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam bentuk angka atau bilangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kode padabagian-bagian tertentu untuk mempermudah waktu pentabulasian dan analisa data.

##### 1) Perkembangan bahasa dan bicara anak usia 2 tahun

a) Ya : 2

b) Tidak : 1

Kegunaan dari *coding* adalah untuk mempermudah peneliti saat melakukan analisa data dan juga mempercepat pada saat proses *entry* data.

#### 3) *Tabulating* ( tabulasi )

Kegiatan mengumpulkan dan menghitung data dari hasil pengkodean, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah *entry data*.

#### 4) *Entry* ( memasukkan data )

Proses untuk memasukkan data hasil tabulasi ke dalam komputer.

### 3.11 Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada Institusi yang bersangkutan dan setelah mendapatkan ijin kemudian kuesioner dibagikan kepada subyek yang akan diteliti dengan menekankan pada masalah etik yang meliputi:

#### 1) Pengajuan *Ethical Clearance*

Semua penelitian yang menggunakan manusia sebagai subyek harus dibawah naungan pengawasan KEPK. Sebelum, melakukan penelitian peneliti mengajukan ethical clearance ke kesehatan melalui Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Berdasarkan uji etik rencana peneliti dikatakan layak berdasarkan surat pernyataan layak etik dengan *No.423/V/KEPK POLKESMA/2023*.

#### 2) *Informed Consent* (Persetujuan menjadi responden)

*Informed Consent* merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Tujuan *informed consent* yaitu agar subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Sebelum responden menyetujui *informed consent* peneliti melakukan penjelasan sebelum persetujuan akan hak yang didapat.

#### 3) *Anonimity* (tanpa nama)

Dalam menjaga kerahasiaan subyek penelitian dengan cara menggunakan inisial atau kode angka dan tidak mencantumkan inisial responden pada lembar hasil penelitian yang disajikan.

#### 4) Keadilan (*Justice*)

Semua informasi yang telah diterima peneliti tidak akan dipublikasikan kecuali

digunakan untuk publikasi ilmiah dan disimpan dipergustakaan.

