

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra-eksperimen (*pre-experimental design*) dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain tebak gambar dan mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di rumah sakit, dengan cara membandingkan perubahan tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain tebak gambar dan mewarnai (pretest) dan setelah diberikan terapi bermain tebak gambar dan mewarnai (posttest). Perbedaan skor kecemasan antara hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas terapi bermain tebak gambar dan mewarnai dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Secara umum, desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelompok Intervensi	O1	X	O2

Bagan 4.1. Desain Penelitian

Keterangan:

1. O1 : Pengukuran kecemasan sebelum terapi bermain tebak gambar dan mewarnai.
2. X : Terapi bermain (tebak gambar dan mewarnai).
3. O2 : Pengukuran kecemasan setelah terapi bermain tebak gambar dan mewarnai.

4.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau mengalami perubahan akibat adanya variabel independen (Adiputra et al. 2021).

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi bermain tebak gambar dan mewarnai, yaitu kegiatan bermain yang dirancang untuk membantu anak usia pra sekolah dalam mengekspresikan emosi, mengalihkan perhatian, serta menurunkan tingkat kecemasan selama menjalani hospitalisasi.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecemasan pada anak usia pra sekolah, yang diukur sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi terapi bermain tebak gambar dan mewarnai. Kecemasan diukur menggunakan instrumen skala kecemasan (misalnya *Visual Analogue Scale for Anxiety* (VAS) atau skala lain yang sesuai untuk anak pra sekolah).

4.3 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2026 di Rumah Sakit Umum Daerah dr. M. Yunus Bengkulu. Kelompok intervensi dan kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah anak usia pra sekolah 3-6 tahun yang sedang menjalani hospitalisasi di Ruang Rawat Inap Anak Rumah Sakit Umum Daerah dr. M. Yunus Bengkulu.

4.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, populasi adalah anak usia pra sekolah (3–6 tahun) yang sedang menjalani rawat inap di Ruang Rawat Inap Anak Rumah Sakit Umum Daerah dr. M. Yunus Bengkulu yaitu sebanyak 36 orang dirawat diruang edelwis juni-juli 2026.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih dan dianggap mewakili karakteristik populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah anak

usia pra sekolah yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian dan dianggap mewakili karakteristik populasi.

Pada penelitian ini, karena jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 100 responden), maka teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 36 anak, dengan catatan seluruh responden memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik responden yang harus dipenuhi untuk dapat diikutsertakan dalam penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu:

- a. Anak usia pra sekolah (3–6 tahun) yang dirawat di rumah sakit.
- b. Anak dengan fungsi indra normal.
- c. Dalam kondisi sadar dan kooperatif.
- d. Orang tua atau wali bersedia memberikan informed consent.

2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah karakteristik yang menjadi dasar pengecualian terhadap subjek. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu:

- a. Anak tidak mengalami gangguan perkembangan mental atau fisik tertentu yang mempengaruhi komunikasi.
- b. Anak tidak dalam kondisi kritis atau mengalami penyakit kronis berat.
- c. Tidak mengikuti rangkaian intervensi selama 3 hari/sampai selesai.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik dimana peneliti memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena peneliti ingin mendapatkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi secara spesifik, yaitu anak usia pra sekolah yang sedang

dirawat di Rumah Sakit Umum Daerah dr. M. Yunus Bengkulu dan mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

4.5 Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari subjek penelitian melalui proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terstruktur kepada anak usia pra sekolah yang menjalani hospitalisasi dan orang tua/wali mereka. Data yang dikumpulkan meliputi:

- a. Identitas anak (usia, jenis kelamin)
- b. Tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi
- c. Respon anak terhadap terapi bermain tebak gambar dan mewarnai

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen atau instansi terkait yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari rekam medis dan catatan Rumah Sakit Umum Daerah dr. M. Yunus Bengkulu, meliputi:

- a. Jumlah anak usia pra sekolah yang menjalani hospitalisasi selama periode penelitian
- b. Diagnosa medis, kondisi kesehatan, dan lama rawat inap
- c. Data terkait program pelayanan psikososial atau terapi bermain yang tersedia di rumah sakit

4.6 Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu editing, coding, entry, dan cleaning, sebagai berikut:

1. *Editing* (Penyuntingan Data)

Tahap ini meliputi pemeriksaan kelengkapan dan konsistensi data yang dikumpulkan dari kuesioner dan lembar observasi. Peneliti memeriksa setiap jawaban dari orang tua/wali dan hasil observasi tingkat kecemasan anak untuk memastikan tidak terdapat data yang hilang atau tidak sesuai.

2. *Coding* (Pengkodean Data)

Coding adalah proses mengubah data bentuk narasi atau kategori menjadi bentuk angka atau kode tertentu untuk memudahkan dalam analisis data. Misalnya, kategori tingkat kecemasan (rendah, sedang, tinggi) dikodekan menjadi 1, 2, dan 3.

3. *Entry* (Memasukkan Data)

Data yang telah disunting dan dikodekan dimasukkan ke dalam perangkat lunak pengolah data statistik, seperti SPSS, untuk dianalisis. Data yang dimasukkan meliputi identitas responden, hasil pengukuran tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi, serta respon terhadap terapi bermain.

4. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Cleaning adalah tahap pengecekan ulang data yang sudah di-entry ke dalam sistem untuk mendeteksi kesalahan pengetikan, kekosongan data, atau ketidaksesuaian kode. Data yang tidak valid atau hilang akan diperbaiki berdasarkan catatan asli atau dihapus jika tidak dapat dikonfirmasi.

4.7 Analisis Data

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan melalui prosedur bertahap sebagai berikut (Notoatmodjo, 2012):

1. Analisis Univariat

Tahapan analisis dimulai dari analisis univariat untuk menggambarkan distribusi masing-masing variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, variabel yang dianalisis secara univariat meliputi karakteristik responden seperti usia, jenis kelamin, dan riwayat hospitalisasi, serta tingkat kecemasan sebelum diberikan intervensi. Variabel numerik seperti tingkat kecemasan dianalisis menggunakan metode tendensi sentral meliputi nilai rata-rata (mean), standar deviasi (SD), median, serta rentang nilai (minimum hingga maksimum) dalam 95% *confidence interval*. Sementara itu, variabel kategori seperti usia, jenis kelamin dan pengalaman hospitalisasi disajikan dalam bentuk

distribusi frekuensi dan persentase. Semua hasil analisis univariat disajikan dalam bentuk tabel dan dilengkapi interpretasi untuk menggambarkan profil responden sebelum intervensi diberikan.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain tebak gambar dan mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi. Sebelum melakukan analisis bivariat, dilakukan uji normalitas data menggunakan metode statistik yang sesuai untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi dalam kelompok yang sama (pre-test dan post-test) dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Untuk membandingkan tingkat kecemasan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan, digunakan Independent Sample T-Test jika data berdistribusi normal atau Mann-Whitney U Test apabila data tidak berdistribusi normal. Semua uji statistik dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk menentukan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari intervensi terapi bermain tebak gambar dan mewarnai terhadap tingkat kecemasan anak.

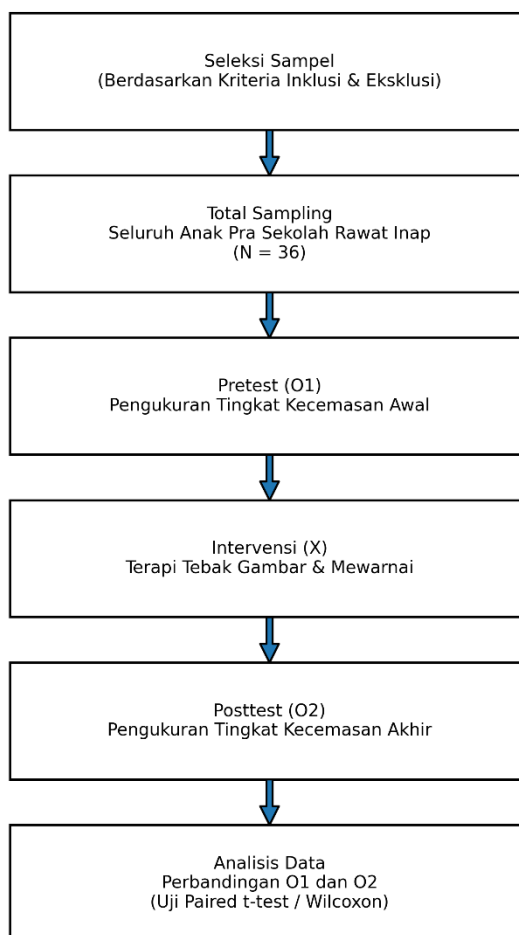
4.8 Alur Penelitian

Sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian tahapan penelitian yang dimulai dari seleksi sampel untuk menentukan kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, meliputi anak usia pra sekolah yang sedang menjalani hospitalisasi di rumah sakit. Setelah sampel ditentukan, peneliti melakukan pengukuran tingkat kecemasan awal (pre-test) pada kedua kelompok menggunakan kuesioner atau instrumen yang telah tervalidasi. Kelompok intervensi kemudian diberikan terapi bermain berupa tebak gambar dan mewarnai, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan terapi bermain. Setelah

intervensi selesai dilaksanakan, peneliti kembali melakukan pengukuran tingkat kecemasan akhir (post-test) pada kedua kelompok. Hasil pengukuran dianalisis untuk melihat pengaruh terapi bermain tebak gambar dan mewarnai terhadap tingkat kecemasan anak. Alur penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan untuk memperjelas tahapan dan proses intervensi yang dilakukan. Berikut bagan alur penelitian :

BAGAN ALUR PENELITIAN

Desain One Group Pretest-Posttest



4.9 Etika Penelitian

Peneliti akan mempertimbangkan aspek etika dan legal penelitian untuk melindungi anak sebagai responden agar terhindar dari segala bahaya, serta ketidaknyamanan fisik maupun psikologis selama penelitian.

Adapun prinsip-prinsip *ethical clearance* yang diterapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. *Self determination* (Kebebasan Memilih)

Kebebasan anak dan orang tua/wali dijaga dengan memberikan kesempatan untuk memilih berpartisipasi atau menolak dalam penelitian ini tanpa adanya paksaan. Persetujuan partisipasi diperoleh melalui lembar informed consent yang ditandatangani oleh orang tua/wali.

2. Anonimitas (*Anonymity*)

Identitas anak tidak dicantumkan dalam lembar observasi atau kuesioner. Setiap anak diberi kode khusus untuk menjaga kerahasiaan identitas. Informasi yang digunakan dalam analisis hanya berdasarkan kode tersebut tanpa menyebut nama asli anak.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Semua informasi yang diperoleh dari anak dan orang tua/wali dijaga kerahasiaannya dan hanya diketahui oleh peneliti. Data yang disajikan dalam hasil penelitian menggunakan kode atau nama samaran sehingga identitas responden tidak dapat dikenali.

4. Keadilan (*Justice*)

Prinsip keadilan diterapkan dengan memperlakukan semua anak secara setara dan adil dari awal hingga akhir penelitian. Tidak ada diskriminasi terhadap anak yang ikut atau menolak berpartisipasi. Peneliti memastikan semua anak mendapat perlakuan yang sama selama terapi berlangsung.

5. Asas Kemanfaatan (*Beneficence*)

Prinsip kemanfaatan bertujuan melindungi anak dari penderitaan, eksploitasi, dan risiko. Anak dijamin tidak mengalami penderitaan fisik atau psikologis akibat terapi. Peneliti memastikan intervensi terapi bermain tebak gambar dan mewarnai memberikan manfaat bagi anak, yaitu menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi.

6. Pencegahan Bahaya (*Non maleficence*)

Penelitian ini dirancang untuk menghindari segala bentuk ketidaknyamanan, cedera, atau bahaya pada anak secara fisik maupun

psikologis. Terapi yang diberikan bersifat aman, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan anak usia pra sekolah.

