

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan bentuk rancangan yang digunakan dalam melakukan prosedur penelitian (Hidayat, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Quasi eksperimen* dengan menggunakan bentuk rancangan *one group pre-post test design*. *Quasi eksperimen* adalah sebuah studi eksperimental yang hanya ada satu kelompok saja Tabel 3.1 dibawah ini menggambarkan desain penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.1  
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X <sub>1</sub>	O2

#### Keterangan

- O1 : Tingkat kecemasan sebelum di lakukan intervensi terapi video game
- O2 : Tingkat kecemasan setelah dilakukan intervensi terapi video game
- X1 : Intervensi terapi video game

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang, Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 05 Desember 2024 sampai dengan 02 Januari 2025.

## C. Subjek Penelitian

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pasien **anak yang melakukan sirkumsisi di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang**. Rata – rata jumlah pasien khitan 1 bulan 35 anak. Sehingga jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 35 anak.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari subyek dalam populasi yang diteliti, yang mampu secara representatif dapat mewakili populasinya (Nurudin & Hartati, 2019). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling* Besarnya sample yang digunakan menggunakan rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

$$n = \frac{35}{1 + 35 (0.1)^2}$$

$$n = \frac{35}{1.35}$$

$$n = 30$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Prosentase kelonggaran penelitian ( 10 %).

Jadi besarnya sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 pasien. Sampel harus memiliki kriteria inklusi yang sesuai dengan ketentuan dari peneliti. Berikut ini adalah kriteria inklusi dan eksklusi penelitian

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti. Kriteria inklusi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Anak- anak usia 6 – 12 Tahun.
- 2) Khitan di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang.
- 3) Bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dengan ditanda tangani pasien dan keluarga.

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subyek yang tidak memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2017).

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini :

- 1) Pasien tidak kooperatif (Retardasi mental, Autis dan Gangguan Bipolar)
- 2) Pasien yang ada gangguan di pendengaran dan penglihatan
- 3) Pasien mendapatkan obat penenang.
- 4) Riwayat atau terdiagnosa penyakit hemofilia

D. Definisi Oprasional

Definisi operasional ialah konsep yang dijelaskan dalam bentuk variabel penelitian agar variabel tersebut mudah dipahami, diukur dan diamati (Suyanto, 2020)

Tabel 3.1 Defenisi Oprasional

Variabel	Definisi Oprasional	Alat dan Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Terapi Video Game	Upaya mengalihkan perhatian kecemasan anak dari tindakan sirkumsi dengan melihat dan bermain game ( balap mobil, )	SOP bermain video game dengan menggunakan alat smart phone, lebar layar 6,72 inci dengan resolusi 1080 x 2400 dan suara 50 desibel. dengan durasi 10 menit sebelum dilakukan tindakan sirkumsisi.		
Tingkat Kecemasan	Perasaan takut, gelisah dan kuatir yang dialami anak presirkumsisi sebelum dan setelah pemberian terapi video game yang diukur dengan instrument SCAS.	Melakukan observasi perilaku dan wajah anak menggunakan instrument <i>Spence Children's Anxiety Scale</i>	Jawaban akan di jumlah dikategorikan (1) Tidak ada kecemasan. (2) kecemasan ringan (3) Kecemasan sedang (4) Cemas berat (5) Panik	Ordinal

## E. Variabel Penelitian

### 1. Variabel Independen.

Variabel independen adalah variabel yang Anda manipulasi atau ubah untuk mengeksplorasi efeknya. Disebut independen karena tidak dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian. Variabel independent dalam penelitian ini adalah terapi video game.

### 2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang berubah sebagai akibat dari manipulasi variabel independent. Disebut dependen karena dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah tingkat kecemasan anak.

## F. Alat Pengumpulan Data

### 1. Sumber data

Data primer merupakan data yang secara langsung didapatkan oleh peneliti, yaitu data yang langsung diambil saat melakukan observasi pada responden. Pengambilan data primer tersebut dilakukan di Klinik Annisna Medika Bandungan Kabupaten Semarang.

### 2. Alat pengumpulan data

Alat pengumpul data penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

- a) Data demografi (Usia dan Pendidikan ).
- b) Lembar observasi SOP bermain video game
- c) Lembar observasi tingkat kecemasan menggunakan *Spence Children's Anxiety Scale* terdiri dari 19 item pertanyaan dengan memilih Nilai 0 : Tidak pernah Nilai 1 : Jarang Nilai 2 : Kadang sering Nilai 3 : Cukup sering Nilai 4 : Sangat sering. Jawaban akan di jumlah dikategorikan (1) Tidak ada kecemasan skor < 15, (2) kecemasan ringan skor 16 – 30. (3) Kecemasan sedang skor 31 – 45. (4) Cemas berat skor > 45. (Susan, 2021)

## G. Prosedur Pengumpulan data

### 1. Administratif

- a. Peneliti mengajukan surat permohonan ijin pengambilan data awal dan ijin penelitian ke ketua program studi Sarjana Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo Ungaran.

- b. Peneliti telah melakukan uji *Ethical Clearance* (EC) di komite etik Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo Ungaran dengan nomor surat lolos etik ; 719/Kep/EC/UNW/2024.
  - c. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 05 Desember 2024 sampai dengan 02 Januari 2025.
2. Teknis
- a. Peneliti menentukan responden sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi kemudian menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian untuk mendapatkan kesepakatan menjadi responden.
  - b. Responden yang terpilih sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang diberikan penjelasan sebelum prosedur penelitian, jika responden bersedia diminta untuk menandatangani *informed consent* yang disediakan.
  - c. Peneliti melakukan pengukuran tingkat kecemasan dengan lembar instrument *Spence Children's Anxiety Scale*.
  - d. Peneliti melakukan intervensi terapi video game selama 10 menit dengan menggunakan *smart phone* berbasis android, lebar layar 6,72 inci dengan resolusi 1080 x 2400 dan suara 50 desibel.
  - e. Setelah 10 menit selesai peneliti melakukan pengukuran ulang tingkat kecemasan dengan lembar instrument *Spence Children's Anxiety Scale*.

#### H. Etika Penelitian

Etika penelitian ini di gunakan surat *ethical clearance* yang di ajukan di Komisi Etik Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo Ungaran, etika penelitian yang harus diperhatikan adalah:

### 1. *Non Maleficence*

Penelitian ini tidak berdampak membahayakan bagi responden, jika sampai membahayakan sampel maka penelitian akan di hentikan dan peneliti bertanggung jawab atas dampak dari bahaya tersebut.

### 2. *Justice*

Pada penelitian ini, peneliti bersikap adil terhadap semua responden tanpa membedakan responden baik sebelum, sedang, dan setelah dilakukan penelitian

### 3. *Autonomy*

Lembar persetujuan (*Informed consent*) disampaikan oleh peneliti kepada calon responden disertai penjelasan maksud dan tujuan penelitian. Setelah responden menyetujui, kemudian responden diminta untuk menandatangani *informed consent* yang telah disediakan.

### 4. *Privacy*

Penelitian ini peneliti menjamin *privacy* responden dengan tidak menanyakan hal-hal lain selain yang berkaitan dengan lingkup penelitian.

### 5. *Confidentiality*

Kerahasiaan (*confidentiality*) informasi responden dijamin oleh peneliti, hanya beberapa kelompok data tertentu yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan inisial nama sebagai identitas responden (*anonymity*).

## I. Pengolahan Data

### 1. Pengolahan Data

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti memasukkan data dan mengolah data menggunakan program komputerisasi dengan software *Statistik Program and Service*

*Solution.* Pengolahan data dimaksudkan agar data yang telah terkumpul dapat diolah secara bertahap yaitu :

2. Editing (memeriksa).

*Editing* adalah meneliti setiap pertanyaan yang sudah diisi oleh responden. Peneliti melakukan pengecekan terhadap kelengkapan data-data yang ada. *Editing* dilakukan ditempat pengumpulan data, sehingga jika ada kekurangan data dapat segera dilengkapi. Pada *editing* ini semua pertanyaan sudah diisi dengan baik. Hasil pemeriksaan lembar observasi semua telah terisi lengkap.

3. Skoring

Peneliti memberikan nilai atau skoring pada setiap jawaban yang diisi responden dalam daftar setiap pertanyaan.

4. Coding (memberi tanda)

Pada tahap ini jawaban pertanyaan yang sudah dilakukan *editing* kemudian diklasifikasikan menurut macam-macamnya. Klasifikasi yang dilakukan dengan cara menandai masing-masing jawaban berupa angka, kemudian dimasukkan dalam lembar tabel kerja guna mempermudah pengolahan data. Kodenya meliputi:

- a. Tingkat kecemasan ringan kode 1, kecemasan sedang kode 2 kecemasan berat kode 3 dan kecemasan panik kode 4.
- b. Pendidikan kode 1 belum sekolah kode 2 SD kode 3 SMP

5. Tabulating (tabulasi data)

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap *coding* yaitu pengorganisasian data agar mudah dijumlah, disusun dan ditata untuk disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, rerata, standar deviasi maksimum dan minimum.

## 6. Cleansing data

Pembersihan data atau data cleansing adalah proses memperbaiki atau menghapus data yang tidak lengkap, salah, rusak, duplikat, atau salah format. Pembersihan data bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan data agar siap untuk dianalisis.

## J. Analisis Data

### 1. Analisa univariat

Uji univariat dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Analisis ini mendeskripsikan karakteristik responden berdasarkan identitas responden: usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan penyakit penyera. Data dalam bentuk kategori ditampilkan dalam distribusi frekuensi dan prosentase.

### 2. Analisis bivariat

Analisis ini berfungsi untuk mencari perbedaan kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain video game. Untuk mencari perbedaan kedua kelompok terlebih dahulu dilakukan uji kenormalan dengan menggunakan *Shapiro Wilk* ( $n < 50$ ). Data yang berdistribusi tidak normal maka uji beda digunakan uji *Wilcoxon*. Hasil putusan  $p\ value \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima, berarti ada perbedaan skor kecemasan sebelum dan sesudah pemberian video game.