

BAB III

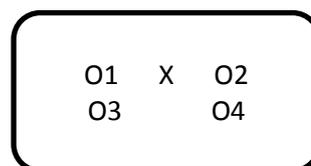
METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen/Eksperimen Semu* dengan rancangan *Pre test-Posttest, (Non-Equivalent Control Group Design)*. Sugiyono (2010) desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu menggunakan satu kelompok eksperimen/perlakuan dengan satu kelompok kontrol yang digunakan sebagai kelompok pembandingan, yang diawali dengan *pre test/tes* awal pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen/perlakuan dan kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui keadaan sebelum diberikan perlakuan, diberikan perlakuan, kemudian diakhiri dengan *post-test/tes* akhir pada kedua kelompok bertujuan untuk mengetahui keadaan setelah diberikan perlakuan dan dibandingkan.

Kelompok eksperimen/perlakuan dalam penelitian ini diberi Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi), sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi).

Berikut dibawah ini merupakan gambar dari metode *quasi experimental* dengan model *nonequivalent controlgroup design* (Sugiyono, 2010)



Gambar 2. *Non equivalent control Group Design*

Keterangan:

O1 = Kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

O2 = Kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*

O3 = Kelompok kontrol sebelum ada *treatment*

O4 = Kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*

X = *Treatment* (permainan Monoaksi)

B. Populasi dan Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi target atau populasi yang memenuhi kriteria sampling dan menjadi sasaran akhir dalam penelitian ini adalah siswa atau siswi Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

Kriteria inklusi untuk menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa atau siswi SD antara kelas 4 sampai dengan kelas 6
- b. Berusia antara 9 –12 tahun
- c. Bersedia menjadi subjek dalam penelitian dengan mengisi *informed consent* yang akan disiapkan oleh peneliti

Kriteria eksklusi atau siswa siswi yang tidak memenuhi syarat adalah:

- a. Responden yang tidak mengisi form CDI pretest atau posttest
- b. Responden yang membatalkan kesediaannya menjadi subjek penelitian
- c. Responden yang tidak lengkap dalam mengisi kuisisioner

Kriteria *Drop Out*: tidak mengikuti intervensi secara lengkap.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini, dilakukan dengan teknik *Sampling Purposive*, yaitu dengan cara memilih sampel diantara populasi yang dikehendaki peneliti (Nursalam, 2010). Sampel pada penelitian ini adalah siswa atau siswi pada Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul antara kelas 4 hingga kelas 6 atau dengan berusia 9 hingga 12 tahun. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus sampel dari (Resmaniasih, 2014) :

$$n_1=n_2 \frac{(Z_\alpha \sqrt{2PQ} + Z_\beta \sqrt{P_1Q_1 + P_2Q_2})^2}{(P_1 - P_2)^2}$$

Keterangan :

Z_α : Standar normal deviasi untuk $\alpha = 95\% = 1,96$

Z_β : Standar normal deviasi untuk $\beta = 20\% = 0,84$

P_2 : Proporsi kejadian efek terapi yang diteliti ditentukan berdasarkan beda hasil klinis terkecil yang dianggap penting yang didasarkan pada *clinical judgement* peneliti sebesar $20\% = 0,20$

P_1 : Proporsi efek pada terapi standar diketahui dari pustaka atau penelitian sebelumnya $= 57,8\% = 0,57$

$P_1.P_2$: Perbedaan proporsi yang dianggap bermakna secara klinik $= 0,58 - 0,2 = 0,38$

Q $1 - P = 1 - 0,38 = 0,62$

Q_1 $1 - P_1 = 1 - 0,57 = 0,43$

$$Q_2 \quad 1-P_2 = 1-0,20 = 0,80$$

$$N = \frac{(196\sqrt{2 \times 0,38 \times 0,62} + 0,84\sqrt{0,57 \times 0,43} + (0,20 \times 0,80))^2}{(0,38)^2}$$

$N = 17,3 = 18$ orang, dikarenakan intervensi yang dilakukan membutuhkan 5 orang dalam satu kelompok, maka jumlah sampel digenapkan menjadi 20.

Hasil perhitungan tersebut memperoleh hasil hitungan jumlah sampel untuk masing-masing kelompok adalah 20 untuk kelompok intervensi dan 20 sampel untuk kelompok kontrol.

C. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul yang memenuhi kriteria.

2. Waktu penelitian

Waktu pengambilan data dilakukan sebanyak 7 kali pada bulan Januari hingga Februari 2019.

D. Variabel penelitian

1. Variabel independen (Bebas)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi).

2. Variabel dependen (Tergantung)

Variabel dependen pada penelitian ini adalah skor depresi pada anak Sekolah Dasar.

E. Defenisi operasional

1. Permainan monopoli

Monopoli adalah suatu permainan terkenal di dunia. Permainan Monopoli cukup terkenal dan digemari dikalangan anak. Monopoli menggunakan dadum rumah-rumahan, dan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak langkah. Permainan ini dapat dimainkan oleh 3 sampai 7 orang anak, namun pada penelitian ini permainan monopoli akan dimainkan oleh 5 orang anak tiap kelompoknya. Karena permainan monopoli dimainkan secara berkelompok, diharapkan dapat menurunkan tingkatan depresi pada anak.

2. Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)

Permainan Mono-Aksi merupakan permainan yang menggunakan alat atau media monopoli yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan ketentuan yang akan diberikan pada anak sekolah dasar. Proses pelaksanaan permainan Mono-Aksi tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli yang biasanya. Perbedaan antara permainan Mono-Aksi dan permainan monopoli pada umumnya adalah dalam penggunaan permainan Mono-Aksi tidak menggunakan negara pada setiap kotak yang ada pada permainan monopoli umumnya. Permainan Mono-Aksi dilakukan dengan cara menggunakan gambar dan kata yang telah disesuaikan kebutuhan interaksi sosial dan menggunakan kartu dana umum dan kesempatan yang telah dikembangkan. Penggunaan permainan Mono-Aksi diharapkan mampu membantu

anak-anak untuk meningkatkan hubungan sosial dengan teman-teman sejawatnya sehingga mengajarkan anak untuk tidak berdiam diri atau menutup diri dari lingkungan serta dapat meningkatkan interaksi.

3. Depresi

Depresi merupakan gangguan *mood* atau emosional berupa perasaan sedih, tidak ada motivasi, kepercayaan diri menurun, dan berpengaruh serta mengganggu kegiatan sehari-hari anak. Depresi pada anak dapat diukur dengan instrumen *Child Depression Inventory (CDI)* menggunakan skala pengukuran *ordinal*.

4. Anak

Anak adalah seorang yang berusia sejak dari dalam kandungan hingga berusia 19 tahun, pada penelitian ini yang akan dipakai adalah anak-anak dalam rentan usia 9 sampai 12 tahun.

F. Instrumen penelitian

Alat dan bahan penelitian:

1. Formulir persetujuan (*informed consent*).
2. Kuisisioner untuk mengukur tingkat keparahan depresi pada anak menggunakan *Child Depression Inventory (CDI)* yang biasanya digunakan pada anak berusia 7-17 tahun yang terdiri dari 27 pertanyaan, skor >13 menandakan pasien mengalami depresi dan skor <13 menandakan tidak depresi.
3. Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)

Permainan Mono-Aksi merupakan permainan yang menggunakan alat atau media monopoli yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan ketentuan yang akan diberikan pada anak sekolah dasar. Proses pelaksanaan permainan Mono-Aksi tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli yang biasanya. Perbedaan antara permainan Mono-Aksi dan permainan monopoli pada umumnya adalah dalam penggunaan permainan Mono-Aksi tidak menggunakan negara pada setiap kotak yang ada pada permainan monopoli umumnya. Permainan Mono-Aksi dilakukan dengan cara menggunakan gambar dan kata yang telah disesuaikan kebutuhan interaksi sosial dan menggunakan kartu dana umum dan kesempatan yang telah dikembangkan. Penggunaan permainan Mono-Aksi diharapkan mampu membantu anak-anak untuk meningkatkan hubungan sosial dengan teman-teman sejawatnya sehingga mengajarkan anak untuk tidak berdiam diri atau menutup diri dari lingkungan serta dapat meningkatkan interaksi.

Berikut ini cara penggunaan media Mono-Aksi :

1. Awali dengan membaca Bismillah.
2. Pemain berjumlah 5 orang dengan salah satunya menjadi bankir.
Orang yang berperan sebagai bankir ditentukan dengan hompimpa.
3. Pada langkah awal, setiap pemain akan mendapatkan uang sejumlah \$208,800.
4. Yang maju duluan adalah yang menang hompimpa begitu pula selanjutnya hingga yang giliran terakhir ditentukan dengan suit.

5. Putar dadu dan melangkahlah sesuai jumlah angka yang keluar pada dadu.
6. Melangkahlah terus sampai selesai satu putaran (kembali ke start kembali).
7. Setiap melewati satu putaran (melewati kotak start) pemain akan mendapatkan uang \$20,000.
8. Ketika sudah masuk ke putaran kedua, pemain diperkenankan membeli tanah di tempat pionnya berhenti.
9. Ketika membeli sebuah tanah, pemain akan mendapatkan kartu hak milik. Sebelum resmi memiliki kartu hak milik, pemain diminta mengucapkan kalimat edukasi interaksi sosial yang tertera di kartu hak milik.
10. Pemain dapat membangun rumah saat pionnya kembali menempati kotak tanah yang sudah dia beli pada putaran sebelumnya. Pemain dapat langsung membangun rumah sebanyak 1, 2, 3, atau 4.
11. Pemain baru bisa membeli hotel saat sudah mempunyai seluruh kotak tanah dalam satu komplek.
12. Saat pion berada di kotak parkir gratis, pemain dapat langsung melompat ke kotak manapun setelahnya selama masih dalam 1 putaran (sebelum start).
13. Pemain membeli tanah, rumah, dan hotel sesuai dengan angka yang tertera pada bagian bawah kartu hak milik. Kemudian, setiap pemain

lain melewati tanah kita akan dikenai harga sewa sesuai yang tertera pada bagian atas kartu hak milik.

14. Ketika masuk penjara, pemain hanya dapat keluar saat pemain lain melewati 2 putaran, membayar \$20,000, atau mendapat angka yang sama pada kedua dadu.

Apabila pemain menempati petak dana umum atau kesempatan maka pemain mengambil kartu kesempatan/dana umum tsb dan mengikuti perintah yang berada pada kartu tsb.

G. Jalannya penelitian

1. Tahap Persiapan

Persiapan penelitian diawali dengan pengajuan judul penelitian, dan kemudian persetujuan pembimbing, lalu pembuatan proposal dan selanjutnya pembuatan kuisioner dan pencarian sampling yang diperoleh dari data sekolah dasar tersebut.

2. Tahap pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan pemberian surat izin kepada pihak sekolah dan menjelaskan prosedur-prosedur penelitian bertujuan agar pihak sekolah juga mengetahui pelaksanaan dan jalannya penelitian tersebut. Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada siswa-siswi sekolah dasar dan menjelaskan secara lengkap mengenai penelitian yang akan dilakukan beserta peraturannya. Selanjutnya peneliti memberikan formulir persetujuan/*Informed consent* dan biodata kepada siswa untuk

di isi. *Informed consent* dilakukan dengan menandatangani formulir persetujuan, responden akan mendapatkan salinan lembar persetujuan yang di dalamnya tertera formulir biodata.

Jika siswa-siswi bersedia menjadi responden penelitian, peneliti akan memberikan kuisioner *Child Depression Inventory (CDI)* untuk mengukur dan mengetahui angka dan derajat depresi dan diambil datanya. Jika sudah memenuhi syarat, peneliti akan membagikan dalam 2 kelompok yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol, pada kelompok intervensi peneliti akan memulai dengan memberikan perlakuan yaitu Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) yang dimainkan secara berkelompok dengan jumlah lima orang dengan satu diantaranya adalah sebagai *bankir*. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan peneliti hanya akan mengambil datanya. Penerapan intervensi dilakukan sebanyak 7 kali kemudian diambil kembali datanya menggunakan *Child Depression Inventory (CDI)* untuk dibandingkan dengan hasil *Child Depression Inventory (CDI)* yang pertama, apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah di berikan perlakuan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) lalu dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Setelah semua data telah terkumpul, data-data tersebut kemudian akan dilakukan pengolahan data dan di analisis lebih lanjut. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS*.

3. Tahap akhir

Pada tahap akhir, setelah pengumpulan dan pengolahan data menggunakan program komputer telah selesai dilakukan, kemudian peneliti menyusun hasil penelitian dan kesimpulanyang nantinya akan dipaparkan.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas digunakan untuk menunjukkan suatu alat pengukuran itu benar-benar dapat mengukur apa yang kita ukur dan untuk menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu dapat dipercaya. Dengan adanya uji validitas dan reliabilitas hal itu menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap valid dan dapat dipertahankan bila dilakukan pengukuran ulang pada variabel yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama (Notoatmodjo,2010).

CDI di gunakan untuk menilai depresi pada anak usia sekolah dan remaja serta merupakan *instrument* yang paling banyak digunakan untuk menilai depresi. *CDI* mempunyai 27 item, yang terdiri dari 5 subskala mengenai gejala dan tanda depresi yaitu : *negative mood, ineffectiveness, negative self esteem, anhedonia dan interpersonal problem*, dan pada setiap item responden diminta untukmemilih salah satu pernyataan yang menggambarkan perasaannya 2 minggu terakhir. Masing-masing item mempunyai skor 0-2 dengan total skor 0-54 (Kovacs, 2004; Louthrenoo, 2012; Kohut *et al.*,2013).

Berikut adalah distribusi pernyataan pada kuisisioner *CDI* yaitu:

Tabel1. Distribusi pertanyaan CDI

Aspek		Nomor item	
<i>Negative mood</i>	<i>Favourable</i>	1, 17, 19, 20	4
	<i>Unfavourable</i>	10, 11, 16, 18, 21	5
<i>Ineffectiveness</i>	<i>Favourable</i>	3, 9, 26	3
	<i>Unfavourable</i>	2, 13	2
<i>Anhedonia</i>	<i>Favourable</i>	4	1
	<i>Unfavourable</i>	5, 7, 24	3
<i>Negative Self</i>	<i>Favourable</i>	6, 14	2
<i>Esteem</i>	<i>Unfavourable</i>	8, 25	2
<i>Interpersonal problem</i>	<i>Favourable</i>	12, 22, 23, 27	4
	<i>Unfavourable</i>	15	1
		Jumlah	27

Pada item pertanyaan *Favourable* memiliki urutan skor 0, 1, 2 sedangkan pada item *unfavourable* memiliki urutan skor 2, 1, 0. *CDI* juga telah tersedia dalam bentuk bahasa Indonesia yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas oleh Retnowati (2010) pada remaja yang tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menggunakan kriteria eksternal dan kriteria internal. Kriteria eksternal uji coba dilakukan pada 109 subjek dengan mengkorelasikan dengan *BDI* (*BeckDepressionInventory*) yang juga merupakan pengukuran depresi dan didapatkan hasil $r = 0.561$. selanjutnya

kriteria internal uji coba dilakukan kepada 252 subjek dengan hasil menunjukkan indeks daya beda yang berkisar 0,0271 hingga 0,3795 dengan koefisien reliabilitas adalah 0.7135 (Retnowati,2010). Nilai skor *CDI* dapat optimal pada nilai >12, yaitu dengan memiliki nilai sensitivitas 83,3% dan untuk spesifitasnya 82,7% (Allgaier, *et al.*,2012).

Menurut Fridberg dan Sinderman (2011), disarankan menggunakan skor>13 untuk populasi klinis. Penelitian yang dilakukan Retnowati et al., (2010) menggunakan nilai skor >13 untuk depresi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil nilai >13 untuk mengukur depresi menggunakan *CDI* pada penelitian ini, menandakan pasien mengalami tanda dan gejala depresi.

Reliabilitas skor *Children's Depression Inventory CDI* dinilai baik secara keseluruhan dengan koefisien konsistensi internal. Pertimbangan koefisiensi paling sederhana diantaranya 0.59 merupakan masalah interpersonal sampai 0,68 harga diri negatif. Dilakukan tes ulang koefisien untuk total skor memadai berdasarkan data yang didapatkan dengan waktu tertentu yaitu 1 minggu hingga 1 tahun (kovacs, 1992).

I. Analisis data

Analisa data pada penelitian ini akan memakai program komputer yaitu *SPSS*, yang akan di lakukan yaitu:

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah persebaran data penelitian bernilai normal atau tidak. Data penelitian ini dilakukan uji

normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji normalitas, apabila nilai $P < 0,05$ maka dianggap tidak normal sehingga selanjutnya dilakukan analisis data dengan metode *Non-parametrik Test*. Apabila nilai $P > 0,05$ maka persebaran data dianggap normal, analisis data selanjutnya menggunakan metode *parametrik Test*.

2. *Paired-Samples T Test*

Merupakan salah satu contoh dari parametrik *test* untuk melihat perbandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan monopoli, dengan dibuktikan nilai $P < 0,05$ yang artinya signifikan/bermakna/ H_0 di tolak, maka terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jika didapatkan nilai $P > 0,05$ yang artinya tidak bermakna/tidak signifikan/ H_0 diterima, maka tidak terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan monopoli.

3. *Independent-Samples T Test*

Digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara kedua kelompok yang tidak berpasangan atau berbeda yaitu kelompok eksperimen/perlakuan dengan kelompok kontrol, dengan dibuktikan nilai $P < 0,05$ maka dikatakan terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen/perlakuan yang diberi perlakuan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) maupun sebaliknya jika dibuktikan nilai $P > 0,05$ maka tidak

terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok eksperimen/perlakuan yang diberi Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan Permainan Mono-Aksi (Monopoli Interaksi).

J. Etika penelitian

e. Informed consent

Setiap anak dalam penelitian ini, sebelumnya diberikan lembar *informed consent* dan mengisibiodata, kemudian anak yang bersedia menjadi subjek penelitian diambil datanya dan diberikan kuisioner untuk mengukur skor depresi dengan menggunakan *Child Depression Inventory (CDI)*. Sebelumnya pada lembar persetujuan anak yang bersedia menjadi subjek atau responden pada penelitian ini diharapkan harus menandatangani lembar persetujuan oleh orang tua dan jika anak menolak menjadi subjek atau responden penelitian, maka peneliti tidak akan memaksa dan menghormati hak anak tersebut untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini.

f. Confidentially

Dalam penelitian ini,peneliti akan menjaga kerahasiaan responden sebagai subjek penelitian. Semua informasi dan data yang diberikan oleh anak/responden sebagai subjek penelitian hanya akan digunakan semata-mata untuk kepentingan penelitian dan tidak akan disebarluaskan. Sebelum memberikan informed consent dan biodata, anak akan dijelaskan terlebih dahulu secara lengkap mengenai penelitian yang akan dilakukan.

g. Justice

Semua anak dalam penelitian ini yang bersedia menjadi subjek penelitian akan diperlakukan setara.