

BAB III

METODE PENELITIAN

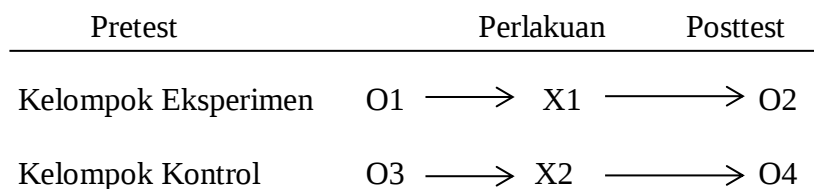
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi experiment* dengan pendekatan *pretest-posttest with control group design*. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak dan kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal serta akhir kedua kelompok tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan psikomotorik balita *stunting* usia 24-36 bulan sebelum dan sesudah diberikan stimulasi *sensory play*. Variabel bebas/independen meliputi pemberian stimulasi *sensory play*, sedangkan variabel terikat/dependen meliputi perkembangan psikomotorik balita *stunting* usia 24-36 bulan.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi yang telah dibuat. Instrumen penelitian ini menggunakan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3) untuk mengukur perkembangan psikomotorik yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian intervensi. Pemberian intervensi berlangsung selama 4 minggu dengan frekuensi pemberian stimulasi *sensory play* 3 kali dalam seminggu dengan durasi minimal 30 menit di waktu main balita (siang hari). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*.

B. Rancangan Percobaan

Penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan responden menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan pemberian stimulasi *sensory play* dan kelompok kontrol dengan pemberian stimulasi standard menggunakan buku KIA sebagai pedoman. *Pretest* dilakukan pada dua kelompok terlebih dahulu sebelum pemberian intervensi. Setelah beberapa waktu yang ditentukan, dilakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Perbedaan hasil pada *pretest* dan *posttest* kedua kelompok dapat disebut sebagai pengaruh dari intervensi yang diberikan.



Gambar 1 Rancangan Percobaan

Keterangan:

O1: Pengamatan awal pada kelompok eksperimen

O2: Pengamatan setelah perlakuan pada kelompok eksperimen

O3: Pengamatan awal pada kelompok kontrol

O4: Pengamatan tanpa perlakuan pada kelompok kontrol

X1: Pemberian stimulasi *sensory play*

X2: Pemberian stimulasi menggunakan buku KIA

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh subjek yang akan diteliti dan telah memenuhi karakteristik yang ditentukan. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh balita *stunting* yang ada di Kabupaten Bantul. Adapun populasi terjangkaunya yaitu seluruh balita *stunting* di Kabupaten Bantul berdasarkan data tahun 2023. Populasi aktual dari penelitian ini adalah seluruh balita *stunting* yang ada di wilayah kerja Puskesmas Imogiri II per bulan Januari hingga Oktober 2024 dengan jumlah populasi sebanyak 276 balita dan pada rentang usia 24-36 bulan sebanyak 70 balita.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi menjadi responden. Kriteria inklusi pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- a. Bersedia menjadi responden
- b. Bertempat tinggal di wilayah kerja Puskesmas Imogiri II
- c. Balita *stunting* yang sehat dan tidak memiliki riwayat penyakit penghambat perkembangan balita (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, Spektrum Autisme dan *Cerebral Palsy*) dan penyakit bawaan lainnya seperti *Sindrom Down*.

Perhitungan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus beda dua proporsi dengan mengadopsi hasil prevalensi balita populasi balita dengan perkembangan sesuai usia (P1) dan populasi balita dengan perkembangan meragukan (P2) setelah dilakukan pendampingan *sensory play kit* yang dilakukan oleh Luluk Fajria Maulida., dkk (2020) pada penelitian yang berjudul Pengaruh Pendampingan Melalui Kit *Sensory Play* Terhadap Pengetahuan Ibu dari Anak *Stunting* Tentang Stimulasi Perkembangan Anak (Maulida *et al.*, 2023).

$$n = \frac{\{Z_{1-\alpha/2} \sqrt{(2P(1-P))} + Z_{1-\beta} \sqrt{(P1(1-P1)) + P2(1-P2)}\}^2}{(P1 - P2)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel

α : derajat kepercayaan (95%)

$1-\beta$: derajat ketelitian (5%)

P1 : prevalensi populasi balita dengan perkembangan sesuai usia
(53,3% = 0,53)

P2 : prevalensi populasi balita dengan perkembangan meragukan
(20,0% = 0,20)

Berdasarkan rumus di atas dan dengan bantuan *sample size software* diperoleh jumlah minimal sampel sebesar 21 untuk masing-masing kelompok. Untuk menghindari adanya responden yang mengundurkan diri ataupun kesalahan dalam pengisian kuisioner, maka peneliti menambah jumlah sampel sebanyak 10% ($2,1 = 3$) menjadi 23

responden, peneliti akhirnya menambahkan 2 responden lagi sebagai tambahan agar risiko *drop out* pada responden dapat dihindari. Dengan demikian, responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 sampel dengan 25 responden pada kelompok eksperimen dan 25 responden pada kelompok kontrol. Pemilihan responden untuk masuk ke dalam kelompok eksperimen ataupun kontrol menggunakan metode acak.

D. Waktu dan Tempat

1. Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada Sabtu, 15 Maret 2025 sampai dengan Senin, 28 April 2025.

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah kerja Puskesmas Imogiri II Kabupaten Bantul meliputi Kalurahan Kebonagung (Padukuhan Mandingan, Tlogo, Kalangan dan Jayan), Kalurahan Karangtengah (Padukuhan Numpukan, Pucunggrowong dan Karangrejek), Kalurahan Sriharjo (Padukuhan Jati, Mojohuro, Pengkol, Ketos dan Sungapan) serta Kalurahan Selopamioro (Padukuhan Kalidadap I, Kalidadap II, Lanteng I, Lanteng II, Siluk I, Siluk II, Srunggo I, Srunggo II, Kajorwetan dan Nogosari).

E. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 3, diantaranya sebagai berikut.

1. Variabel independen/bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen biasa disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor* dan *antecedent*. Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah pemberian stimulasi *sensory play* pada balita *stunting* usia 24-36 bulan.
2. Variabel dependen/terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen juga sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria dan konsekuen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan psikomotorik balita *stunting* usia 24-36 bulan.
3. Variabel pengganggu merupakan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan psikomotorik balita yang dapat berpengaruh terhadap hasil perkembangan psikomotorik pada balita *stunting*. Dalam penelitian ini, faktor-faktor tersebut dikendalikan dengan teknik *matching*, yaitu karakteristik demografi keluarga dengan balita *stunting* yang diantaranya:
 - a. Usia balita
 - b. Jenis kelamin balita
 - c. Pendidikan orang tua
 - d. Status sosial ekonomi
 - e. Lingkungan tempat tinggal

F. Definisi Operasional Variabel

Tabel 1 Definisi operasional variabel

No	Variabel	Definisi	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1	Stimulasi <i>sensory play</i>	Pemberian permainan kepada balita berupa permainan <i>playdough</i> pada hari Senin, <i>puzzle</i> pada hari Kamis dan permainan pom-pom pada hari Sabtu	Angket	1. Diberikan stimulasi <i>sensory play</i> 2. Diberikan stimulasi standard buku KIA	Nominal
2	Perkembangan Psikomotorik	Perkembangan yang terdiri dari perkembangan motorik dan sensorik yang melibatkan koordinasi antara otak, emosional dan respon gerak tubuh	Lembar <i>Ages and Stages Questionnaires-Third Edition</i> (ASQ-3)	1. Normal 2. Perlu pemantauan 3. Perlu tindak lanjut	Ordinal
3	Usia balita	Dibagi berdasarkan kelompok usia pada saat pengukuran perkembangan psikomotorik	Angket	1. 24 bulan (23 bulan 0 hari – 25 bulan 15 hari) 2. 27 bulan (25 bulan 16 hari – 28 bulan 15 hari) 3. 30 bulan (28 bulan 16 hari – 31 bulan 15 hari) 4. 33 bulan (31 bulan 16 hari – 34 bulan 15 hari) 5. 36 bulan (34 bulan 16 hari – 38 bulan 30 hari)	Rasio
4	Jenis kelamin Balita	Jenis kelamin balita pada saat pengambilan data	Angket	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal
5	Pendidikan orang tua	Tingkat atau jenjang pendidikan formal terakhir ayah dan ibu balita <i>stunting</i>	Angket	1. Pendidikan Dasar (SD/MI dan SMP/MTS) 2. Pendidikan menengah (SMA/SMK/MA) 3. Pendidikan tinggi (D3, D4/S1, S2, S3)	Ordinal
6	Status sosial ekonomi	Dikelompokkan berdasarkan rentang penghasilan total keluarga dalam satu bulan	Angket	1. Rendah (< Rp.1.500.000) 2. Sedang (Rp. 1.500.000 – Rp. 2.500.000) 3. Tinggi (Rp. 2.500.000 – Rp. 3.500.000) 4. Sangat tinggi (> Rp. 3.500.000)	Ordinal
7	Lingkungan tempat tinggal	Lingkungan tempat tinggal keluarga balita apakah berada di satu rumah yang sama dengan anggota keluarga lain atau tinggal secara mandiri	Angket	1. Rumah milik sendiri 2. Satu rumah dengan anggota keluarga lain	Nominal

G. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data

Penelitian ini menggunakan 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data sekunder digunakan oleh peneliti sebagai data kasus balita *stunting* di wilayah kerja Puskesmas Imogiri II beserta karakteristik balita *stunting* tersebut. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui pengukuran perkembangan psikomotorik balita *stunting* menggunakan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3) untuk mengukur perkembangan psikomotorik pada variabel dependen.

2. Teknik pengumpulan data

- a. Melakukan survei dan studi pendahuluan untuk mendapatkan data balita *stunting* di wilayah kerja Puskesmas Imogiri II yang dapat dijangkau dalam penelitian ini.
- b. Peneliti datang ke Puskesmas Imogiri II untuk mensosialisasikan kegiatan yang akan dilakukan, dilanjutkan dengan permohonan kerja sama dari Ahli Gizi di Puskesmas dan kader di wilayah kerjanya serta memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.
- c. Membuat janji pertemuan dengan responden. Peneliti menjelaskan mengenai tujuan, prosedur penelitian dan teknik penelitian pada responden, kemudian responden diminta untuk mengisi lembar angket yang disediakan.

- d. Memilih responden yang masuk sebagai subjek penelitian berdasarkan kriteria inklusi yang telah dibuat dengan jumlah responden 50 balita, lalu membagi secara *random* ke dalam dua kelompok yaitu 25 balita ke dalam kelompok eksperimen dan 25 balita ke dalam kelompok kontrol.
- e. Meminta persetujuan dari calon responden untuk kesediaannya dalam penelitian. Setiap responden diberikan kebebasan untuk memberikan persetujuan ataupun menolak menjadi subjek penelitian dan responden diminta untuk menandatangani lembar *informed consent* yang telah disiapkan.
- f. Memberikan demonstrasi kepada responden yang bersedia menjadi subjek penelitian untuk menjadi kelompok eksperimen mengenai intervensi yang akan diberikan berupa pemberian stimulasi *sensory play* sesuai dengan kelompok usia dan dilanjutkan dengan pemeriksaan (*pretest*) pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menggunakan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3).
- g. Melakukan pemantauan dari kegiatan pemberian stimulasi *sensory play* kepada kelompok eksperimen selama 4 minggu melalui *WhatsApp*. Pemberian stimulasi *sensory play* dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi pemberian 3 kali dalam seminggu dengan durasi minimal 30 menit.

- h. Setelah 4 minggu intervensi berlangsung, dilakukan pemeriksaan ulang (*posttest*) psikomotorik balita *stunting* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menggunakan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3).
- i. Peneliti memberikan *reinforcement* positif berupa *souvenir* pada semua responden atas kesediaannya berpartisipasi dalam penelitian.

H. Instrumen dan Bahan Penelitian

1. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan untuk menunjang pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3) untuk mengukur perkembangan psikomotorik balita usia 24-36 bulan. ASQ-3 yang digunakan terbagi menjadi lima kategori usia yaitu 24 bulan, 27 bulan, 30 bulan, 33 bulan dan 36 bulan. ASQ-3 diisi oleh ibu/pengasuh anak yang melihat perkembangan anak setiap harinya. Lembar ASQ-3 memiliki 36 pertanyaan dengan 30 pertanyaan dengan 4 opsi jawaban dan 6 pertanyaan dengan jawaban berupa penjelasan deskriptif.

Tabel 2 Kisi-kisi lembar *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3)

Variabel	Indikator	Nomor Item Pertanyaan	Jumlah Soal
Perkembangan Psikomotorik	Komunikasi	1,2,3,4,5,6	6
	Motorik kasar	7,8,9,10,11,12	6
	Motorik halus	13,14,15,16,17,18	6
	Pemecahan masalah	19,20,21,22,23,24	6
	Sosial pribadi	25,26,27,28,29,30	6
	Perkembangan psikomotorik secara keseluruhan	31,32,33,34,35,36	6

2. Bahan penelitian

Bahan penelitian yang digunakan berupa bahan kontak dan lembar Standard Operasional Prosedur (SOP) untuk menunjang pemberian stimulasi *sensory play*. Bahan kontak yang diberikan berupa *playdough* instan, *puzzle*, lembar Standard Operasional Prosedur (SOP) diberikan sebagai bentuk informasi mengenai panduan pemberian stimulasi *sensory play*. Stimulasi *sensory play* dilakukan secara mandiri oleh orang tua di rumah dengan frekuensi 3 kali pemberian dengan rincian pada hari Senin dengan permainan *playdough* yang berbahan tepung terigu; minyak sayur dan pewarna makanan, Kamis dengan permainan *puzzle* dan Sabtu dengan permainan pom-pom. Setiap permainan berdurasi 30 menit yang dilaksanakan pada siang hari (waktu main balita). Pemberian intervensi stimulasi *sensory play* ini akan berlangsung selama 4 minggu.

I. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3) versi Indonesia telah melalui pengujian validitas yang dilakukan oleh Annisya Dwi Rianthi dalam penelitian yang berjudul “Uji Kesahihan dan Keandalan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3) Bahasa Indonesia Sebagai Alat Uji Penapisan

Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 24-36 Bulan = *Validity and Reliability ASQ-3 Indonesian version for identification developmental delayed in 24-36 months old children*". Uji keandalan dengan Alpha Cronbach mendapatkan nilai baik (0,673-0,825) dengan keandalan inter-rater yang sangat baik (0,916). Dengan demikian, instrumen tersebut valid untuk digunakan di Indonesia.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji kekonsistenan jawaban dari responden. *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition (ASQ-3)* versi Indonesia merupakan alat ukur yang reliabel dan dapat digunakan di Indonesia setelah hasil uji yang dilakukan Annisya Dwi Rianthi dalam penelitian yang berjudul "Uji Kesahihan dan Keandalan *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition (ASQ-3)* Bahasa Indonesia Sebagai Alat Uji Penapisan Keterlambatan Perkembangan Anak Usia 24-36 Bulan = *Validity and Reliability ASQ-3 Indonesian version for identification developmental delayed in 24-36 months old children*" mendapatkan hasil bahwa instrumen tersebut reliabel.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan penelitian

- a. Tahap pengumpulan jurnal, studi pendahuluan, pemilihan judul, pembuatan proposal penelitian dan bimbingan bersama pembimbing.

- b. Seminar proposal penelitian, revisi proposal penelitian sesuai dengan arahan yang diberikan oleh penguji dan dilanjutkan dengan pengesahan hasil proposal.
- c. Pengurusan surat permohonan *ethical clearance* ke Komite Etik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta dan perizinan ke Dinas Kabupaten Bantul dan Puskesmas Imogiri II.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahapan dari pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap *pretest*, pemberian perlakuan atau intervensi dan *posttest*.

- a. Peneliti dibantu oleh Kader dalam melakukan kunjungan rumah maupun posyandu. Peneliti menjelaskan tujuan, prosedur dan teknik penelitian yang akan dilakukan pada responden. Dalam penelitian ini, cara kerja yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan dibantu 1 tim peneliti yaitu *enumerator* berupa mahasiswa bidan yang memiliki kemampuan dalam skrining perkembangan yang sebelumnya telah dilakukan apersepsi agar memiliki pandangan yang sama.
- b. Peneliti meminta persetujuan dari calon responden untuk berpartisipasi dalam penelitian, dimana setiap responden diberikan hak yang sama dalam kebebasan untuk memberikan persetujuan atau menolak untuk menjadi responden dalam penelitian. Responden diminta untuk menandatangani lembar *informed consent* yang telah disediakan oleh peneliti.

- c. Peneliti meminta responden untuk mengisi lembar angket yang didalamnya memuat hal sebagai berikut.
 - 1) Melengkapi data diri responden meliputi nama balita, tanggal lahir balita, usia saat ini, jenis kelamin, berat badan, panjang badan, LILA dan alamat.
 - 2) Mengisikan jawaban mengenai keadaan demografi keluarga meliputi pendidikan orang tua/ibu, penghasilan keluarga dan lingkungan tempat tinggal.
- d. Meminta responden untuk mengumpulkan kembali angket yang telah diisi kepada peneliti untuk selanjutnya disesuaikan apakah memenuhi syarat sebagai responden berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.
- e. Peneliti akan memberikan Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP) dilaksanakan dan memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan melakukan pemeriksaan perkembangan psikomotorik menggunakan lembar *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition* (ASQ-3).
- f. Peneliti membagikan pedoman Standar Operasional Prosedur (SOP) pemberian stimulasi *sensory play* balita pada kelompok eksperimen. Peneliti juga memberikan dan mendemonstrasikan pemberian stimulasi *sensory play* kepada kelompok eksperimen hingga responden benar-benar memahami tahapan pemberiannya. Sedangkan pada responden yang masuk ke dalam kelompok kontrol

diberikan edukasi mengenai pemberian stimulasi standard menggunakan buku KIA.

- g. Pelaksanaan intervensi stimulasi *sensory play* dilakukan secara mandiri oleh ibu balita dengan dipantau oleh peneliti melalui *WhatsApp* dengan mengirimkan dokumentasi permainan yang sedang dimainkan dan mengisi kertas *monitoring* pemberian stimulasi *sensory play* secara mandiri. Pemberian stimulasi *sensory play* dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi pemberian 3 kali dalam seminggu dengan 30 menit setiap hari Senin, Kamis dan Sabtu. Setelah 4 minggu, dilakukan kembali pengukuran perkembangan psikomotorik balita *stunting* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menggunakan lembar *Ages and Stages Questionnaires-Third Edition (ASQ-3)*.

3. Tahapan penyelesaian penelitian

- a. Peneliti memberikan *reinforcement* positif berupa souvenir pada semua responden yang telah terlibat dalam penelitian.
- b. Peneliti memeriksa kelengkapan data setelah dilakukan *pretest*, pemberian intervensi/perlakuan dan *posttest*.
- c. Mengolah data dengan membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta interpretasi data.

K. Manajemen Data

1. Sumber data

Data dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini diambil menggunakan data primer yang dilakukan dengan menggunakan kuisioner untuk memperoleh data perkembangan psikomotorik balita *stunting* dan data sekunder yang didapatkan melalui data prevalensi kasus balita *stunting* di Puskesmas Imogiri II Kabupaten Bantul.

2. Pengolahan data

- a. *Editing*, merupakan kegiatan untuk memeriksa daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh responden dengan tujuan untuk mengurangi risiko adanya kesalahan atau kekurangan yang ada pada daftar pertanyaan di kuisioner.
- b. *Entry*, merupakan kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam sebuah database computer yang kemudian dibuat distribusi frekuensi sederhana. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program computer SPSS 25.
- c. *Coding*, merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memberikan tanda atau label pada masing-masing pilihan jawaban dengan kode berupa angka, sehingga memudahkan dalam perekapan dan pembacaan ketika masuk di program SPSS 25. Adapun *coding* yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3 *Codding variable* penelitian

No	Variabel	Kode	Arti
1	Stimulasi <i>sensory play</i>	1	Diberikan stimulasi <i>sensory play</i> (Kelompok Eksperimen)
		2	Diberikan stimulasi standard buku KIA (Kelompok Kontrol)
2	Perkembangan Psikomotorik	1	Normal
		2	Perlu pemantauan
		3	Perlu tindak lanjut
3	Usia balita	1	24 bulan
		2	27 bulan
		3	30 bulan
		4	33 bulan
		5	36 bulan
4	Jenis kelamin Balita	1	Laki-laki
		2	Perempuan
5	Pendidikan orang tua	1	Pendidikan Dasar
		2	Pendidikan Menengah
		3	Pendidikan Tinggi
6	Status sosial ekonomi	1	Rendah
		2	Sedang
		3	Tinggi
		4	Sangat tinggi
7	Lingkungan tempat tinggal	1	Rumah miliki sendiri
		2	Satu rumah dengan anggota keluarga lain

- d. *Tabulating*, merupakan kegiatan menyusun data yang telah dimasukkan ke dalam master tabel dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Jawaban yang telah diberi label atau kode kemudian dimasukkan ke dalam tabel yang selanjutnya data dapat dianalisis secara statistik.

3. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan karakteristik dari setiap variabel. Data dianalisis untuk menguji hipotesis dari sampel yang diberikan intervensi dan melihat

hasil perkembangan psikomotorik balita sebelum dan sesudah diberikan stimulasi *sensory play* pada balita *stunting*.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Analisis data yang digunakan adalah uji *Wilcoxon* melalui SPSS 25. Hal ini dikarenakan skala data yang digunakan adalah nominal dan ordinal. Uji *Mann Whitney* juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan perkembangan psikomotorik pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria dalam analisis bivariat agar kedua variabel dapat disimpulkan memiliki makna adalah sebagai berikut.

- 1) H_0 diterima dan H_0 ditolak apabila $p > 0,05$
- 2) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $p < 0,05$

L. Etika Penelitian

Penelitian kesehatan merupakan penelitian yang dilakukan dan diterapkan dalam bidang kesehatan. Setiap penelitian yang mengikutsertakan manusia sebagai subjek penelitiannya harus mematuhi prinsip etik yang diantaranya adalah sebagai berikut (Haryani and Setyobroto, 2022).

1. *Respect for persons (other)*

Hal ini bertujuan untuk menghormati otonomi untuk mengambil keputusan mandiri melalui pemberian Penjelasan Sebelum Penelitian

(PSP). Calon responden memiliki kebebasan untuk menentukan apakah bersedia untuk berpartisipasi dalam rangkaian penelitian yang dilanjutkan dengan pemberian *informed consent* juga menjadi salah satu cara dalam menghormati calon responden.

2. *Beneficence and Non Maleficence*

Pemberian Standar Operasional Prosedur (SOP) dan pemantauan melalui *WhatsApp* selama rentang waktu pemberian intervensi dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang dilakukan oleh Peneliti agar risiko/hal yang tidak diinginkan yang dapat terjadi selama penelitian dapat dicegah sedari awal.

3. Prinsip etika keadilan (*Justice*)

Prinsip ini menekankan bahwa setiap orang layak mendapatkan sesuatu sesuai dengan hak yang menyangkut tentang keadilan dan pembagian yang seimbang. Setiap responden mendapatkan perlakuan yang sama setiap kelompoknya yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tidak ada perbedaan baik dalam penyampaian penjelasan, pemberian intervensi dan pemberian *reinforcement* positif.

4. *Etichal Clearance*

Ethical clearance (EC) atau kelayakan etik merupakan surat keterangan yang menyatakan bahwa suatu proposal peneliti layak dilaksanakan setelah memenuhi persyaratan tertentu. Standard etik penelitian diatur dalam UU Kesehatan No 23/1992 dan PP No 39/1995 tentang Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. *Ethical clearance*

penelitian ini diajukan kepada Komisi Etik Penelitian (KEPK) Poltekkes Kemenkes Yogyakarta yang telah turun pada tanggal 14 Februari 2025 dengan nomor surat No.DP.04.03/e-KEPK.1/246/2025.

M. Kelemahan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Tidak semua balita menyukai jenis mainan yang sama sehingga pada praktik pemberian intervensi khususnya stimulasi *sensory play* terdapat balita yang menyukai dan tidak menyukai jenis mainan yang telah disediakan oleh peneliti.
2. Pemberian stimulasi *sensory play* yang hanya 3 kali dalam seminggu terjadi karena keterbatasan media permainan yang disediakan oleh peneliti yang hanya *playdough*, *puzzle* dan pom-pom.