

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian adalah suatu rencana, struktur, dan strategi yang dimaksudkan atau digunakan untuk mencari jawaban permasalahan penelitian. Suatu rancangan penelitian disebut adekuat apabila penelitian yang dilakukan tersebut dapat menjawab permasalahan penelitian yang telah ditetapkan atau dapat menguji kebenaran hipotesis penelitian yang diajukan (Hermawanto, 2010).

Dalam rancangan ini, peneliti berencana untuk mengembangkan program lebih jauh untuk media pembelajaran, dalam hal ini adalah Game Interaktif matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III. Oleh sebab itu rancangan ini sering disebut juga *Research and Development (R&D)* atau suatu penelitian dimana alat yang telah dibuat, diujicobakan dan dilihat tingkat keefektifannya (Maturidi, 2013:8).

Pada penelitian ini peneliti melakukan satu kali tahap observasi pada mahasiswa program studi D-III PMIK kelas 2A dan kelas 2B, yaitu observasi akhir. Masing-masing observasi per kelas dilakukan dalam waktu yang berbeda sehingga kelompok data yang diteliti juga berbeda. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk melihat perbandingan penilaian hasil pembelajaran matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III sesudah menggunakan Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III di program studi D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

#### **B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel mengandung pengertian ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota-anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok lain (Notoatmodjo, 2010). Menurut Sugiyono (2010), variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau

yang menjadi sebab berubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Sub-variabel dalam penelitian ini adalah Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud, atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2010).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Sub-variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur
Minat mahasiswa dengan penilaian hasil pembelajaran program studi D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang	Ketertarikan minat mahasiswa prodi D-III PMIK Polkesma terhadap metode penilaian hasil pembelajaran matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III dengan menggunakan game interaktif	Kuesioner
Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III	Aplikasi berbasis android yang berisikan tentang kuis penilaian hasil pembelajaran matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III	Aplikasi

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2010). Penelitian berlangsung di Program Studi D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Proses pengambilan data saat

penelitian berlangsung selama 3 hari efektif penggunaan Game Interaktif. Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi, obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang angkatan 2017 kelas 2A dan 2B sebanyak 66 mahasiswa.

## **2. Sampel**

Sampel penelitian merupakan representasi dari populasi yang dijadikan sumber bagi semua data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian (Hermawanto, 2010).

Teknik penentuan sampel pada penelitian ini adalah teknik penentuan sampling menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil *total sampling* karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Dalam penelitian kali ini sampel yang akan diteliti berjumlah 66 mahasiswa.

## **D. Instrumen dan Cara Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah cara dan atau pun alat mengumpulkan data dalam pekerjaan penelitian (Saepudin, 2011). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Kuesioner yang digunakan sebagai wadah untuk memperoleh *feedback* dari responden mengenai penggunaan game interaktif matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.
- b. *Smartphone* yang digunakan untuk membantu mahasiswa menggunakan aplikasi sebagai media penilaian hasil pembelajaran matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.

## **2. Cara Pengumpulan Data**

### **a. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian ini menggunakan data deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2005:21).

Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil survei pada mahasiswa program studi D-III PMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang menggunakan kuesioner Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III.

### **b. Sumber Data**

Sumber data adalah tempat didapatkannya data yang diinginkan. Dalam penelitian ini sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung seperti observasi, angket, kuesioner, dan checklist. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari beberapa referensi materi dari matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III yang didapatkan dari dosen penanggung jawab matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III.

### **c. Cara Pengumpulan Data**

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui pengamatan (observasi). Menurut Notoatmodjo (2010), pengamatan adalah suatu prosedur yang berencana, yang antara lain meliputi melihat, mendengar, dan mencatat sejumlah dan taraf aktivitas tertentu atau situasi tertentu yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui minat responden dalam menggunakan Game Interaktif Matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan - III. Observasi dilakukan dalam tiga tahap, tahap pertama adalah mengobservasi minat mahasiswa sebelum memanfaatkan Game Interaktif Manajemen Informasi Kesehatan - III. Tahap kedua, yaitu melakukan sosialisasi kepada mahasiswa yang akan diarahkan untuk menggunakan Game Interaktif Manajemen Informasi

Kesehatan - III. Kemudian observasi tahap ketiga adalah mengevaluasi mengenai minat mahasiswa sesudah menggunakan Game Interaktif Manajemen Informasi Kesehatan - III.

Dalam kuesioner yang akan diberikan oleh peneliti bagi responden, akan terdapat 4 pilihan jawaban. Alternatif jawaban hanya berjumlah empat karena angket dengan lima alternatif jawaban memiliki kelemahan yaitu responden cenderung memilih jawaban yang ada di tengah (Arikunto, 2006 : 214).

## **E. Teknik Pengolahan Data**

Dalam penelitian, pengolahan data merupakan salah satu langkah yang penting. Hal ini disebabkan karena data yang diperoleh langsung dari penelitian masih mentah, belum memberikan informasi apa-apa, dan belum siap untuk disajikan. Untuk memperoleh penyajian data sebagai hasil yang berarti dan kesimpulan yang baik, diperlukan pengolahan data (Notoatmodjo, 2010).

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

### **a. Data Proses Pengembangan Produk**

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran matakuliah Manajemen Informasi Kesehatan – III berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

### **b. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah teknik analisis *deskriptif presentase*, yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase dan kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Penelitian ini diukur oleh instrumen pengukur dalam bentuk kuesioner.

Dengan rumus penghitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Pencarian hasil

X = Jawaban responden terhadap pilihan kuesioner game interaktif

Xi = Jumlah total responden

100% = Konstanta

## **F. Jadwal Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang yang berlokasi di Jalan Besar Ijen nomor 77 C Kelurahan Klojen, Kecamatan Klojen, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Republik Indonesia, kode pos 65215.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan jadwal sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

No.	Uraian Kegiatan	Tahun 2018				Tahun 2019	
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1.	Identifikasi Masalah						
2.	Pengajuan Judul						
3.	Penyusunan Proposal						
4.	Seminar Proposal						
5.	Pengurusan Izin Penelitian						
6.	Pengumpulan Data						
7.	Analisis Data						
8.	Penyusunan LTA						
9.	Seminar Hasil						
10.	Revisi LTA						

