

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu rencana, struktur, dan strategi yang dimaksudkan atau digunakan untuk mencari jawaban permasalahan penelitian. Dalam rancangan ini, peneliti berencana untuk mengembangkan program lebih jauh untuk media pembelajaran, dalam hal ini adalah Game Interaktif mata kuliah Manajemen Unit Kerja 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). Rancangan penelitian ada 2 , yaitu rancangan produk *Research and Development (R&D)* dan rancangan penelitian analitikk kuantitaitif quasi eksperimen komparatif.

Pada penelitian ini peneliti melakukan satu kali tahap observasi pada mahasiswa program studi D-III RMIK kelas 3A dan kelas 3B, yaitu observasi akhir. Masing-masing observasi per kelas dilakukan dalam waktu sama. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk melihat perbandingan penilaian hasil pembelajaran mata kuliah Manajemen Unit Kerja– III sesudah menggunakan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III di program studi D-III RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel diartikan sebagai atribut atau objek yang memiliki variasi antara objek dengan objek lainnya (Hatch, 1981). Menurut Bhisma Murti (1996), definisi variabel yaitu fenomena yang mempunyai variasi nilai dan variasi nilainya dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Variabel penelitian meliputi beberapa faktor yang berperan ketika proses penelitian itu.

Variabel penelitian Penilaian Hasil Pembelajaran Semester 6 Dengan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja III Mahasiswa Program Studi D-III Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang dan penelitian ditentukan oleh landasan teoritis dan kejelasannya yang ditegaskan oleh hipotesis penelitian. Oleh karena itu, landasan teori dalam suatu penelitian berbeda, maka akan berbeda pula hasil variabelnya. Sub-variabel dalam penelitian ini adalah penilaian hasil pembelajaran program studi D-III RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang dengan menggunakan Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja - 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
penilaian hasil pembelajaran program studi D-III RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang	Penilaian hasil ujian berupa kuis yang di jawab oleh mahasiswa prodi D-III RMIK Polkesma mata kuliah Manajemen Unit Kerja – III dengan menggunakan game interaktif	Kuesioner
Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja– III	Aplikasi berbasis android yang berisikan tentang kuispenilaian hasil pembelajaran mata kuliah Manajemen Unit Kerja– 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 RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang. Proses pengambilan data saat penelitian berlangsung selama 3 hari efektif penggunaan Game Interaktif. Populasi adalah keseluruhan dari variabel yang menyangkut masalah yang diteliti (Nursalam, 2003).

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa D-III RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang angkatan 2017 semester 6 sebanyak 66 mahasiswa.

2. Sampel

Populasi adalah keseluruhan dari variabel yang menyangkut masalah yang diteliti (Nursalam. 2003).

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. Dengan menggunakan teknik sampling.

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 mata kuliah Manajemen Unit Kerja – III dengan uji validasi dan reabilitas
- b. *Smartphone* yang digunakan untuk membantu mahasiswa menggunakan aplikasi sebagai media penilaian hasil pembelajaran mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III.

E. Cara Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif. Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari hasil survei pada mahasiswa program studi D-III RMIK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang menggunakan hasil pretest dan posttest Game Interaktif Mata kuliah Manajemen Unit Kerja– 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 mata kuliah Manajemen Unit Kerja III yang didapatkan dari dosen penanggung jawab mata kuliah Manajemen Unit Kerja - 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 Mata kuliah Manajemen Unit Kerja - III. Observasi dilakukan dalam tiga tahap, tahap pertama adalah mengobservasi penilaian mahasiswa sebelum memanfaatkan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja - III. Tahap kedua, yaitu melakukan sosialisasi kepada mahasiswa yang akan diarahkan untuk menggunakan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja- III. Kemudian observasi tahap ketiga adalah mengevaluasi mengenai minat mahasiswa sesudah menggunakan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja - 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).

F. 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 mata kuliah Manajemen Unit Kerja – 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.

Uji T-Test

Untuk mengukur tingkat pengetahuan mahasiswa, dilakukan pula paired T-Test. Paired T-Test digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil dari pre-test dan post-test, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

Interpretasi hasil Paired T-Test adalah sebagai berikut :

1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap Mata Kuliah Manajemen Unit Kerja III sebelum dan sesudah menggunakan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja III

2) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka ada perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap Mata Kuliah Manajemen Unit Kerja III sebelum dan sesudah menggunakan Game Interaktif Manajemen Unit Kerja III

Tabel 3. 2 Nilai dan Predikat

Nilai	Predikat	Rentang Nilai
A	SANGAT BAIK	80-100
B	BAIK	70-79
C	CUKUP	60-69
D	KURANG	40-59
E	SANGAT KURANG	20-39

E. Etika Penelitian

Menurut Notoatmodjo (2010) etika penelitian adalah suatu pedoman etika yang berlaku untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti (subjek penelitian) dan masyarakat yang akan memperoleh dampak hasil penelitian tersebut. Empat prinsip yang harus dipegang teguh oleh peneliti (Milton, 1999 dalam Notoatmodjo) yaitu

1. Menghormati harkat dan martabat manusia.

Peneliti perlu memperhatikan hak-hak dari subjek penelitian untuk memperoleh persetujuan tentang penelitian yang akan dilakukan tersebut. Disamping itu, peneliti juga memberikan kebebasan kepada subjek penelitian untuk ikut berpartisipasi atau tidak berpartisipasi dalam kegiatan penelitian.

2. Menghormati privasi dan kerahasiaan subjek penelitian.

Setiap individu memiliki hak-hak dasar yang bersifat privasi dan memiliki kebebasan dalam memberikan informasi tersebut. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini tidak akan menampilkan informasi mengenai identitas dan kerahasiaan dari subjek penelitian.

3. Keadilan dan inklusivitas atau keterbukaan.

Transparansi atau prinsip keterbukaan serta keadilan perlu dijaga oleh peneliti dengan kejujuran dan juga kehati-hatian. Untuk memenuhi hal tersebut, dapat dilakukan dengan terlebih dahulu menjelaskan prosedur penelitian yang nantinya akan digunakan. Prinsip keadilan ini menjamin bahwa semua subjek penelitian memperoleh perlakuan yang sama, tanpa membedakan jender, agama, etnis, dan sebagainya.

4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan.

Sebuah penelitian hendaknya memperoleh semaksimal mungkin manfaat dan meminimalisir sebaik mungkin kemungkinan dampak yang bisa merugikan subjek penelitian.

G. Jadwal Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi D-III Rekam 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.

