

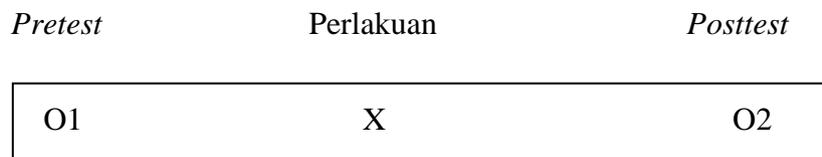
BAB III

METODE PENELITIAN

1.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti ini menggunakan desain penelitian pra-eksperimen dengan pendekatan *one-group pre-test-post-test*, Keberhasilan perlakuan ditentukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini peneliti melakukan pengukuran pertama dengan melakukan pre-test terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan edukasi dengan media pembelajaran kahoot cuci tangan pakai sabun, kemudian mendapat post-test, dalam penelitian ini tidak ada pengacakan dan dilakukan keluar dalam kelompok belajar.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan :

X : Pemberian edukasi mencuci tangan dengan sabun pada anak kelas 5

O1 : *Pretest* pengetahuan anak kelas 5 tentang cuci tangan pakai sabun.

O2 : *Posttest* pengetahuan anak kelas 5 tentang cuci tangan pakai sabun

1.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN 3 Gunungjati yang berjumlah 22 siswa. Untuk sampel ini dari populasi, itu harus benar-benar representatif. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 3 Gunungjati yang memenuhi kriteria inklusi. Teknik

pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya, pada penelitian ini jumlah responden yang diteliti sebanyak 22 responden.

3.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Peneliti telah menetapkan kriteria untuk memeriksa sampel, meliputi:

1. kriteria Inklusi

Dalam penelitian ini, kriteria inklusinya adalah

- 1) Siswa kelas 5 SDN 3 Gunungjati
- 2) Bersedia menjadi responden
- 3) Masuk sekolah pada saat penelitian dan terminasi.
- 4) Bersedia membawa handphone saat penelitian
- 5) Di berikan izin oleh orang tua dengan di buktikan tanda tangan orang tua di lembar informed consent.

2. kriteria Eksklusi

Dalam penelitian ini, kriteria eksklusinya adalah

- 1) Bukan siswa kelas 5 SDN 3 Gunungjati
- 2) tidak bersedia menjadi responden
- 3) tidak bersedia membawa handphone saat penelitian
- 4) tidak masuk sekolah pada saat penelitian dan terminasi.
- 5) Tidak di berikan izin oleh orang tua.

3.4 Waktu dan Tempat

Penelitian ini di laksanakan bulan Mei 2022, bertempat di Sekolah Dasar Negeri 3 Gunungjati, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang

3.5 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menjadi aspek fokus dari penelitian. Adapun variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi nilai variabel yang lainnya. Suatu aktivitas stimulasi yang dimanipulasi oleh para ilmuwan untuk mempengaruhi variabel dependen (Nursalam, 2016). Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemberian edukasi mengenai cuci tangan pakai sabun dengan menggunakan media *kahoot*.
2. Menurut Nursalam (2016) Variabel terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan cuci tangan pakai sabun.

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional yaitu penjelasan dari suatu batasan variabel atau variabel apa saja yang akan diukur dalam penelitian (Lapau, 2015).

Tabel 3. 1 Definisi Oprasional Variable Penelitian

No	Variable	Definisi Oprasional	Cara Ukur	Hasil ukur	Skala Data
1	Variable independent: pemberian edukasi mengenai cuci tangan pakai sabun dengan menggunakan media <i>kahoot</i> yaitu Media	Upaya meningkatkan pengetahuan siswa kelas 5 tentang cuci tangan pakai sabun dengan media kahoot dimana di dalam media	SOP	<ul style="list-style-type: none"> • Ya (jika siswa mengikuti pembelajaran dengan media Kahot) • Tidak (jika siswa tidak mengikuti 	Nominal

	<p>kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game dan digital sehingga media pembelajaran ini dapat menghadirkan rasa antusias dan semangat siswa untuk belajar, selain itu aplikasi kahoot juga menghadirkan fitur berupa quiz yang nantinya setelah siswa mendapatkan pemaparan materi bisa langsung mengerjakan quiz.</p>	<p>kahoot ini terdapat game quiz dan video pemaparan materi cuci tangan pakai sabun dengan durasi pemaparan dan game kurang lebih 15 menit.</p>		<p>kegiatan pembelajaran dengan media kahoot</p>	
2	<p>Variable dependen: pengetahuan siswa tentang cuci tangan pakai sabun</p>	<p>Pemahaman yang di miliki siswa tentang cuci tangan pakai sabun yang terdiri dari pengertian cuci tangan, tujuan cuci tangan, indikasi waktu cuci tangan, Langkah-langkah cuci tangan, akibat jika tidak mencuci tangan. Pengukuran menggunakan kuesioner berjumlah 20 butir soal</p>	<p>kuisio ner</p>	<p>Kuesioner terdiri dari 20 butir soal benar salah tentang cuci tangan pakai sabun . Skor pengetahuan jika di jawab dengan benar = 1, dan bila salah nilai = 0 Skor = jumlah soal benar d jumlah soal X 100% Kriteria pengetahuan : Baik = 77 – 100%</p>	<p>Ordinal</p>

		berupa pilihan benar salah menggunakan lembar kuisisioner dengan durasi pengerjaan 20 menit		Cukup = 54 – 76% Kurang = $\leq 53\%$	
--	--	---	--	--	--

3.7 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Alat atau instrumen dalam penelitian ini adalah kuisisioner yang terdiri dari 19 butir soal berbentuk pilihan jawaban benar/salah yang diisi oleh responden dengan durasi pengerjaan 20 menit. Kuisisioner mengenai pengetahuan responden tentang cuci tangan pakai sabun. Yang mana menggunakan metode pengumpulan data secara langsung, yaitu dengan menggunakan kuisisioner untuk mendapat data *pre test* dan *post test*.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.8.1 Hasil Uji Validitas

Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas karena peneliti mengadopsi kuisisioner yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya dengan judul penelitian “Efektifitas Video kebersihan Tangan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pada Siswasd Kelas IV Di SDN Tugu Utara 22 tahun 2020” Peneliti juga sudah meminta ijin (terlampir).

Berikut hasil uji validitas dari peneliti sebelumnya, setelah kuisisioner sebagai alat ukur atau alat pengumpul selesai disusun, perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian. Untuk itu kuisisioner tersebut harus dilakukan uji coba “*trial*” dengan responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan tempat yang akan dijadikan penelitian. Agar diperoleh distribusi nilai hasil pengukuran

mendekati normal, maka sebaiknya jumlah responden untuk uji coba paling sedikit 20 orang.

Uji validitas dilakukan di SDN Tugu Utara 21, digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan dan diuji validitasnya. Teknik yang dipakai untuk mengetahui validitas angket menggunakan rumus Person Product Moment, setelah itu dilihat penafsiran dari indeks kolerasinya (r tabel).

Rumus Person Product Moment :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Gambar 3. 2 Rumus Person Product Moment

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

N = jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor tiap siswa pada setiap

item soal $\sum y$ = Jumlah skor tiap siswa

Nilai r yang didapat dari perhitungan rumus product moment tersebut dibandingkan dengan nilai r tabel, dengan taraf signifikansi 5%. Secara keseluruhan uji validitas jika didapat r_{xy} hitung lebih besar dari r_{xy} tabel maka item pernyataan dinyatakan valid, dan jika r_{xy} hitung lebih kecil dari r_{xy} tabel maka item pernyataan dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil pengujian di dapatkan hasil bahwa sebanyak 15 item soal di nyatakan valid dan sebanyak 5 soal di katakana tidak valid. Peneliti sebelumnya menguji kuisisioner ke 30 orang responden.

3.8.2 Hasil Uji Reliabilitas

Berikut hasil uji reliabilitas dari peneliti sebelumnya, Reliabilitas adalah alat ukur, artinya alat ukur digunakan saat ini pada waktu dan tempat tertentu akan sama bila digunakan pada waktu dan tempat yang berbeda. Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik uji *alpha Cronbach*. Teknik ini dapat digunakan menentukan apakah instrument penelitian reliabel atau tidak. Pengukuran reabilitas menggunakan bantuan *software* dengan rumus *Alpha Cronbach* > 0,70.

Rumus *Alpha Chronbach* adalah sebagai berikut :

$$r_i = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] - \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Gambar 3. 3 Rumus Alpha Chronbach

- R_i = koefisien reliabilitas
 k = banyaknya butir pernyataan
 $\sum \alpha \frac{2}{b}$ = total varian butir
 $\alpha \frac{2}{t}$ = varian butir

Uji realibilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dengan teknik uji *alpha cronbach*. Teknik ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak. Pengukuran reabilitas menggunakan bantuan software dengan rumus Alpha Cronbach > 0,70. Setelah didapat nilai hasil uji reabilitas, maka nilai tersebut dibandingkan dengan nilai uji reabilitas table maka pernyataan dinyatakan reliable. Hasil croanbach's alpha variabel pengetahuan 0,859 dan variabel sikap 0,851. Berdasarkan

nilai Alpha Cronbach tersebut dapat disimpulkan bahwa kuesioner ini reliabel atau konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai instrument dalam melakukan penelitian.

3.9 Prosedur Penelitian

1. Peneliti meminta izin kepada Ketua Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan untuk melakukan penelitian.
2. Peneliti meminta izin kepada Ketua Jurusan Kesehatan terapan untuk melakukan penelitian.
3. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN 3 Gunung Jati
4. Peneliti meminta izin kepada wali kelas 5 untuk melakukan penelitian.
5. Peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian ini kepada calon responden.
6. Peneliti meminta kepada calon responden untuk membaca dan menandatangani informed consent.
7. Peneliti membagikan lembar kuesioner penelitian kepada responden.
8. Peneliti menjelaskan kepada responden cara pengisian kuesioner.
9. Peneliti mengumpulkan kembali lembar kuesioner yang telah diisi oleh responden.
10. Peneliti menjelaskan penggunaan aplikasi kahoot
11. Peneliti melakukan intervensi dengan media kahoot.
12. Peneliti melakukan pengolahan data.

3.10 Manajemen Data

1. Editing

Editing dilakukan segera setelah responden selesai mengisi kuesioner. Peneliti memeriksa kelengkapan jawaban responden dan memastikan lembar kuesioner sama dengan jumlah responden. Hal ini dilakukan agar data yang dimaksud dapat diolah secara benar.

2. Coding

Pada langkah ini peneliti mengubah respon responden ke dalam bentuk angka-angka yang berkaitan dengan variabel penelitian untuk memudahkan pengelolaan data.

3. Skoring

Pada langkah ini, peneliti menghitung skor yang diterima dari masing-masing responden sesuai dengan jawaban atas instruksi yang dikirim.

4. Tabulating

Masukkan hasil perhitungan dalam bentuk tabel untuk menunjukkan persentase tanggapan yang ditemukan.

5. Analisis Data

a) Analisis univariat

Hasil pengolahan data ditampilkan dalam bentuk data proporsi atau presentase. Analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi dan presentasi dari setiap variabel.

1) Pengetahuan

Pada pengukuran pengetahuan peneliti menggunakan analisa univariat yang dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto,2007)

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Gambar 3. 4 Rumus Pengetahuan

Keterangan :

P = Persentase Kategori

F = Jawaban yang Benar

N = Jumlah Total Soal

Kriteria dalam variabel pengetahuan dapat diinterpretasikan yaitu sebagai berikut :

a) Baik = 77-100%

b) Cukup = 54-76%

c) kurang = $\leq 53\%$

b) Analisis Bivariat

Untuk pengujian hipotesis dianalisa dengan persamaan *Pre test and Post test desaign*. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas data dengan menggunakan program SPSS melalui uji *Shapiro-Wilk* karena $n < 50$ dengan taraf 5%. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Untuk menganalisis rerata pengetahuan pada *pretest* dan *posttest* dilakukan uji non parametrik yaitu *Wilcoxon* karena data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- a. H_0 ditolak jika *Asymp.Sig* $< 0,05$ yang berarti ada pengaruh edukasi menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri Gunungjati

- b. H_0 diterima jika *Asymp.Sig* >0,05 yang berarti tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap pengetahuan tentang cuci tangan pakai sabun pada anak kelas 5 di SD Negeri Gunungjati

3.11 Etika Penelitian

Etika penelitian dalam penelitian ini yaitu peneliti mengajukan permohonan untuk melakukan permohonan persetujuan penelitian kepada kepala sekolah SDN 3 Gunung Jati, kemudian kuesioner dibagikan kepada responden. Aspek legal dalam penelitian ini antara lain:

1. *Informed Consent*

Informed cosent yaitu peneliti meminta persetujuan kepada responden untuk menjadi sampel penelitian dengan menandatangani lembar persetujuan

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Anonymity merupakan jaminan dari peneliti untuk tidak mencantumkan identitas responden dalam lembar kuesioner untuk menjaga privasi responden.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Confidentiality merupakan jaminan dari peneliti untuk menjamin kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah –masalah laina. Semua informasi yang dikumpulkan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti.

4. *Ethical Clearence*

Ethical Clearence merupakan keterangan tertulis yang diberikan oleh komisi etik penelitian untuk riset yang melibatkan makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan) yang menyatakan bahwa suatu proposal riset layak dilaksanakan setelah memenuhi persyaratan tertentu.