

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian kuantitatif dilandaskan pada asumsi bahwa realitas yang menjadi objek penelitian berdimensi tunggal, fragmental, cenderung bersifat tetap sehingga bisa diprediksi dan variable bisa diidentifikasi dan diukur dengan instrumen yang objektif, terstandar, dan baku. Data kuantitatif diklasifikasikan menjadi data nominal dan data kontinum.³⁷ Definisi lain mengartikan bahwa penelitian kuantitatif pada umumnya mencari jawaban atas fenomena yang menyangkut berapa banyak, berapa lama, berapa sering, dan sebagainya.³⁸

Penelitian ini termasuk kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berarti mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu objek. Metode yang digunakan yaitu Kuasi Eksperimen dengan desain dua kelompok menggunakan pretes-postes. Rancangan tersebut digunakan untuk membedakan hasil tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberi perlakuan media permainan edukatif serta mengukur keefektifan media ular tangga dan kartu TOD pada pra remaja putri usia 10-13 tahun terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi.

Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok responden yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu peningkatan pengetahuan tentang pubertas, sedangkan variabel dependennya permainan ular tangga dan kartu TOD. Rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Responden	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

R₁: Remaja kelompok eksperimen

R₂: Remaja kelompok kontrol

X₁: Edukasi menggunakan permainan ular tangga

X₂: Edukasi menggunakan permainan kartu *truth or dare* (TOD)

O₁: Tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan permainan ular tangga

O₂: Tes akhir (*posttest*) kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga

O₃: Tes awal (*pretest*) kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan kartu TOD

O₄: Tes akhir (*posttest*) kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan kartu TOD

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pra-remaja yang merupakan siswi Sekolah Dasar kelas IV, V, dan VI yang berjumlah 46 siswi di MI Nurul Islam Banyuwangi.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total* sampling dengan kriteria inklusi eksklusif.

3. Sampel

Kriteria inklusi merupakan karakteristik dari populasi yang diambil peneliti untuk menjawab membuktikan hipotesis penelitian termasuk karakteristik demografi, klinis, dan geografis.³⁹

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a. Anak Sekolah Dasar dengan rentang usia 10-13 tahun yang bersekolah di MI Nurul Islam Banyuwangi.
- b. Berjenis kelamin perempuan
- c. Bersedia menjadi responden

Jumlah Sampel berdasarkan pemenuhan kriteria inklusi yaitu 44 siswi yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok melalui berhitung ganjil genap sehingga didapatkan 22 kelompok eksperimen dan 22 kelompok kontrol.

Kriteria eksklusi merupakan karakteristik responden yang memenuhi kriteria inklusi tetapi hadir dengan tambahan kriteria bahkan tidak hadir yang dapat mengganggu keberhasilan atau meningkatkan risiko untuk memperoleh hasil yang tidak menguntungkan seperti responden melewati janji maupun memberi data yang tidak akurat.³⁹ Kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu siswi tidak hadir pada saat pengambilan data.

3.3 Waktu dan Tempat

Tempat pengambilan data pada penelitian dilakukan pada siswi kelas IV, V, dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam yang beralamatkan di RT/RW 002/003 Dusun Tlogosari Desa Jambewangi Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-Maret 2022.

3.4 Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (Independen)
 - a. Pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga
 - b. Pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD
2. Variabel Terikat (Dependen)

Pengetahuan kesehatan reproduksi pra-remaja putri

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel Independen				
Pendidikan kesehatan reproduksi dengan media permainan ular tangga	Kegiatan memberikan pengetahuan tentang kesehatan dengan menggunakan media permainan ular tangga pada kelompok eksperimen.	Standar Operasional Prosedur (SOP)		
Pendidikan kesehatan reproduksi dengan media permainan <i>truth or dare</i> (TOD)	Kegiatan memberikan pengetahuan dengan menggunakan media permainan kartu <i>truth or dare</i> yang berisikan pertanyaan dan pernyataan yang dilakukan pada kelompok kontrol.	Standar Operasional Prosedur (SOP)		
Variabel Dependen				
Pengetahuan tentang pubertas dan reproduksi	Tahapan yang diketahui remaja tentang pubertas meliputi definisi, perubahan pada masa pubertas, fungsi serta perawatan organ reproduksi.	Kuesioner Menggunakan opsi pilihan jawaban A, B, C, dan D dengan memberikan tanda silang pada salah satu jawaban	Benar = 1 Salah = 0 Klasifikasi nilai : - Baik : 76%-100% - Cukup : 56%-75% - Kurang : < 56%	Ordinal

3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Data diambil secara primer oleh peneliti yaitu mengenai pengetahuan tentang kesehatan reproduksi pada pra-remaja putri usia 10-13 tahun di MI Nurul Islam Banyuwangi. Dengan cara pengambilan data sebagai berikut:

- a. Data diambil langsung dari responden di MI Nurul Islam Banyuwangi
- b. Sebelumnya, peneliti meminta persetujuan untuk menjadi responden, apabila responden bersedia maka peneliti akan memberikan kuesioner dan apabila responden menolak, peneliti tidak memberikan kuesioner pada responden tersebut.
- c. Data pretes akan diambil pada saat setelah responden mengisi lembar kuesioner sebelum dilakukan edukasi permainan edukatif ini pada kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan data postes akan diambil pada saat setelah responden mengisi kuesioner setelah diberikan edukasi permainan edukatif pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber pustaka jurnal, data Dinas Kesehatan Banyuwangi dan profil siswi MI Nurul Islam Banyuwangi.

3.7 Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media permainan edukatif yaitu ular tangga dan kartu *truth or dare* (TOD). Waktu yang digunakan untuk pengisian kuesioner pengetahuan *pretest* 20 menit dan *posttest* 20 menit. Kuesioner pengetahuan berjumlah 20 soal *pretest-posttest* dengan pilihan jawaban A, B, C, D. Kisi-kisi kuesioner dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner

No	Pertanyaan/Pernyataan	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Remaja	1, 2, 3	3
2.	Hak Kesehatan Reproduksi	4, 5	2
3.	Masalah Kesehatan Reproduksi	6, 7, 8, 9, 10	5
4.	Perubahan Usia Pubertas (Primer dan Sekunder)	11, 12, 13, 14, 15, 16	6
5.	Menstruasi	17, 18, 19	3
6.	Perubahan jiwa	20	1
Jumlah			20

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas karena peneliti mengadopsi kuesioner yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya dengan judul penelitian “Efektivitas Media Video dan Ular Tangga Dalam Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Dampit Peneliti juga sudah meminta izin.⁴⁰

Penelitian ini menggunakan dua media, dimana untuk media ular tangga mengadopsi pada judul penelitian “Efektivitas Media Video dan Ular Tangga Dalam Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Dampit” Peneliti juga sudah meminta izin.⁴⁰

3.9 Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

A. Media

Media yang perlu diuji coba adalah TOD, karena ular tangga sudah pernah dilakukan uji coba oleh peneliti sebelumnya.

- 1) Peneliti menanyakan kesediaan ahli media untuk mengisi formulir kelayakan media dan mengomentari apa saja yang perlu diperbaiki sebelum dilakukan percobaan kepada sasaran.

- 2) Jika ahli media tersebut sudah menyetujui kesediaan dan sudah memberikan respon terhadap formulir maupun media TOD, peneliti akan mencetak dan melakukan uji coba terhadap sasaran.

B. Penelitian

- 1) Peneliti mengurus surat izin dari institusi dan surat persetujuan penelitian di MI Nurul Islam Banyuwangi dengan membawa *hardcopy* proposal dan surat izin dari institusi yang ditujukan pada pihak MI Nurul Islam Banyuwangi pada bulan September 2021
- 2) Peneliti melakukan kajian data sekunder pada bulan September 2021 kepada kepala sekolah sebagai penanggung jawab siswa di sekolah terkait permasalahan kesehatan reproduksi.
- 3) Peneliti memastikan bahwa siswa benar-benar di dalam ruang kelas masing-masing, dan meminta izin kepada guru yang mengajar di kelas untuk mangambil waktu ajarnya kurang lebih 30 menit tanggal 26 Maret 2022.
- 4) Peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang bersekolah di MI Nurul Islam terkait edukasi kespro pada bulan September 2021.
- 5) Sebelum membagikan PSP dan *Informed Consent*, peneliti menemui perawat Puskesmas Sempu agar mau diminta tolong mendampingi dalam pemberian perlakuan pada kelompok penelitian. Tanggal 18 maret 2022, peneliti menjelaskan maksud, tujuan, dan prosedur kepada perawat tersebut terkait permainan yang akan dilakukan nanti.
- 6) Peneliti membagikan lembar Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP) penelitian diikuti dengan membagikan lembar *Informed Consent* untuk persyaratan mengikuti penelitian sebagai responden tanggal 26 Maret 2022.
- 7) Peneliti membagikan kuesioner *pretest* kepada responden, kemudian menjelaskan cara pengisian kuesioner dimulai dari pengisian identitas dan cara menuliskan jawaban. Pengisian kuesioner dikerjakan oleh responden secara mandiri selama 20

menit. Pengerjaan *pretest* dilakukan secara serentak dengan baik kelompok eksperimen maupun kontrol tanggal 28 Maret 2022.

- 8) Setelah selesai mengisi kuesioner, siswa diajak berhitung mulai dari angka 1 hingga 44 karena yang setuju ada 44 siswa. Dimana jika siswa mendapat nomor ganji terhitung di kelompok eksperimen, sedangkan jika nomor genap terhitung di kelompok kontrol.
- 9) Pada kelompok eksperimen terdapat 22 siswa dan pada kelompok kontrol terdapat 22 siswa.
- 10) 22 siswa di tiap kelompok tersebut dibagi lagi menjadi 4 kelompok, sehingga per kelompok terdiri 5-6 siswa.
- 11) Setelah pembagian kelompok selesai, peneliti meminta nomor perwakilan siswa untuk dihubungi lebih lanjut terkait waktu pelaksanaan pemberian permainan edukasi.

2. Tahap pelaksanaan

A. Uji Coba Media

- 1) Peneliti mencari 5 sasaran untuk melakukan percobaan terhadap media TOD diluar responden yang telah ditetapkan sesuai kriteria inklusi eksklusif.
- 2) Peneliti mengajak sasaran tersebut bermain TOD sesuai dengan SOP yang telah dibuat dengan kontrak waktu yang telah disepakati dan menjelaskan tujuan kegiatan tersebut.
- 3) Saat permainan dimulai, peneliti mengocok kartu secara acak agar 1 persatu pemain memilih kartu yang disediakan.
- 4) Pemain pertama membacakan apa isi dari kartu tersebut. Apabila yang didapat adalah "*truth*", pemain tersebut hanya menjawab YA / TIDAK, jika kartu yang didapat "*dare*", pemain melakukan ataupun menjawab apa isi dari kartu tersebut.
- 5) Apabila kontrak waktu selesai dan masih ada kartu yang belum didapat, peneliti berhak memberikan edukasi.

B. Penelitian

I. Kelompok Eksperimen

- a) Peneliti mulai memberikan perlakuan dengan media permainan ular tangga dan menjalankan sesuai standar operasional prosedur (SOP) durasi 30 menit/kelompok selama 2 hari setelah pulang sekolah di minggu kedua penelitian dengan rincian sebagai berikut:
K.1 & 2: Rabu
K.3 & 4: Kamis
- b) Pemain yang menempati kotak ular tangga diberi hak untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan perintah kotak.
- c) Pada saat menjawab pertanyaan, pemain diberi hak tambahan untuk melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya.
- d) Setelah waktu habis, tetapi ada kotak ular tangga yang belum ditempati, peneliti wajib menjelaskan materi yang ada di kotak tersebut dan responden diberi hak tambahan lagi untuk menanyakan kotak mana yang belum dipahami.
- e) Peneliti membagikan kuesioner *posttest* tentang kesehatan reproduksi remaja putri pada responden untuk dilakukannya evaluasi akhir pada kelompok eksperimen seminggu setelah memberikan perlakuan tanggal 2 April 2022.

II. Kelompok Kontrol

- a) Peneliti mulai memberikan perlakuan dengan media permainan kartu TOD dan menjalankan sesuai standar operasional prosedur (SOP) durasi 30 menit/kelompok selama 2 hari setelah pulang sekolah di minggu ketiga penelitian dengan rincian sebagai berikut:
K.1 & 2: Rabu
K.3 & 4: Kamis
- b) Pemain yang mendapatkan kartu “*Truth*” diberi waktu untuk menjawab Ya atau Tidak, sedangkan pemain yang mendapatkan kartu “*Dare*” diberi waktu untuk menjawab dengan alasan ataupun menuruti perintah yang tertera di kartu tersebut.

- c) Pada saat mendapat kartu, pemain diberi hak tambahan untuk melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya.
- d) Setelah waktu habis, tetapi ada kartu yang belum diambil, peneliti wajib menjelaskan materi yang ada di kartu tersebut dan responden diberi hak tambahan lagi untuk menanyakan kartu mana yang belum dipahami.
- e) Peneliti membagikan kuesioner *posttest* tentang kesehatan reproduksi remaja putri pada responden untuk dilakukannya evaluasi akhir pada kelompok eksperimen seminggu setelah memberikan perlakuan tanggal 2 April 2022.

3. Tahap Penyelesaian

- a) Peneliti mengumpulkan lembar kuesioner pretes yang telah dibagikan dan dijawab oleh responden pada tanggal 26 Maret 2022.
- b) Peneliti meninggalkan media permainan ular tangga dan kartu TOD pada tanggal 30 Maret 2022 untuk dimainkan sendiri oleh responden pada hari Kamis 31 Maret 2022 dan Jumat 1 April 2022 sesuai dengan SOP yang telah dijelaskan. Hal tersebut dilakukan agar responden mampu memahami dan berdiskusi bersama teman sebayanya sebelum dibagikan lagi kuesioner postes untuk mengukur kembali sejauh mana pengetahuan dan pemahaman responden.
- c) Peneliti mengumpulkan lembar kuesioner postes yang telah dibagikan dan dijawab oleh responden pada tanggal 2 April 2022.
- d) Peneliti memeriksa kelengkapan data setelah dilakukan *pretest-posttest* dan memberi kode pada data yang telah dikumpulkan yang dilakukan peneliti tanggal 4 April 2022.
- e) Peneliti mengolah jawaban hasil *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanggal 5 April 2022.

3.10 Manajemen Data

1. *Editing* (Pengeditan)

Editing merupakan kegiatan memeriksa kembali kuesioner yang telah diisi pada saat pengumpulan data. Kegiatan yang dilakukan:

- a) Memeriksa apakah semua jawaban responden dapat dibaca dan jelas
- b) Memeriksa apakah semua pertanyaan yang diajukan kepada responden telah dijawab
- c) Memeriksa apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti
- d) Memeriksa apakah masih ada kesalahan yang terdapat pada kuesioner

2. *Coding* (Pemberian Kode)

Coding merupakan kegiatan merubah data kedalam bentuk yang lebih ringkas dengan menggunakan kode tertentu

Kelompok Eksperimen: A

Kelompok Kontrol: B

Pertanyaan juga akan di koding. Pertanyaan 1 = P1, pertanyaan 2 = P2 ...dst pertanyaan 20 = P20

3. *Entry Data* (Pemasukan Data)

Pemasukan data dilakukan apabila dalam pengolahan data melalui cara komputerisasi, karena cukup membuat satu file dan memasukkan satu persatu ke dalam file komputer sesuai dengan paket program statistik komputer yang digunakan. Apabila menggunakan cara manual, maka diperlukan bantuan kartu untuk proses tabulasi. Pada proses tabulasi perlu diperlukan buku kode sebagai panduan peneliti mengecek keterangan data yang di kode.

4. *Scoring* (Pemberian Skor)

Scoring merupakan tahap penentuan jumlah skor, dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. Hasil kuesioner yang telah diberi skor 1 dan 0 untuk mengukur hasil *pretest-posttest*. Kemudian dipresentasikan dengan menjumlah jawaban benar dibagi jumlah soal dikalikan 100%.

5. *Tabulating Data* (Tabulasi Data)

Tabulating merupakan tahap pengolahan data yang bertujuan untuk mengemas hasil data ke dalam bentuk tabel sehingga dapat memberikan gambaran statistik dan terlihat jelas.

3.11 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan satu uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, dan verifikasi data agar menjadi suatu penelitian yang memiliki nilai ilmiah, sosial, dan akademis.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif berupa analisis statistik inferensial yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis. Dalam melakukan analisis data kuantitatif memerlukan tahapan sebagai berikut:

a) Analisis Univariat

Analisa univariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dalam bentuk persentase mengenai beberapa variabel: karakteristik responden seperti jenis kelamin dan usia.

b) Analisis Bivariat

Analisis bivariat ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga dan kartu TOD dalam upaya peningkatan pengetahuan pra-remaja putri usia sekolah dasar tentang kesehatan reproduksi dan mencari tau efektivitas permainan ular tangga. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil penelitian yang berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak.

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 nonparametrik 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 pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga efektif dalam upaya peningkatan pengetahuan pra-remaja putri usia sekolah dasar tentang pubertas.
- b. H_0 diterima jika *Asymp.Sig* $>0,05$ yang berarti pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga tidak efektif dalam upaya peningkatan pengetahuan pra-remaja putri usia sekolah dasar tentang pubertas.

3.12 Etika Penelitian

Untuk menjamin kelayakan etik, peneliti mengajukan permohonan kaji etik kepada Komisi Etik Penelitian Polkesma, setelah mendapatkan persetujuan maka dilakukanlah penelitian kepada responden dengan etika sebagai berikut:

- a. *Respect for person* (Menghormati Orang)
Menghormati harkat dan martabat manusia, bebas dari eksploitasi, bebas dari penderitaan, bebas menolak sebagai responden, mempunyai hak untuk mendapatkan pengobatan / perawatan.
- b. *Informed consent* (Penjelasan dan Persetujuan)
Setelah responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang akan terjadi selama pengumpulan data, dan responden bersedia diteliti, mereka harus menandatangani lembar persetujuan menjadi responden.
- c. *Anonymity* (Tanpa Nama)
Masalah etika merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan.

d. *License* (Perizinan)

Perizinan adalah pernyataan mengabdikan. Sedangkan istilah mengizinkan mempunyai arti memperkenankan, memperbolehkan, tidak melarang. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah memperoleh izin dari pihak responden untuk dilakukan penelitian dengan membuat surat Pernyataan Penjelasan Persetujuan (PSP) untuk mengikuti penelitian.

e. *Ethical Clearance* (Etika Perizinan)

Kelayakan etik adalah 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. Penelitian yang membutuhkan *ethical clearance* pada dasarnya seluruh penelitian atau riset yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian harus mendapatkan *ethical clearance*.