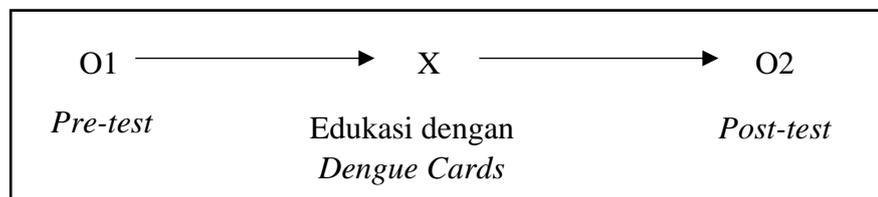


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan metode penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. *One group pre-test post-test design* ini termasuk ke dalam penelitian *pre-experimental designs (nondesign)* adalah suatu penelitian *pre-experimental* dimana peneliti memberikan perlakuan pada kelompok studi tetapi sebelumnya diukur atau dites dahulu (*pre-test*) selanjutnya setelah perlakuan kelompok studi diukur atau dites kembali (*post-test*). Rancangan ini tidak ada kelompok pembandingan, untuk bentuk rancangannya sebagai berikut :



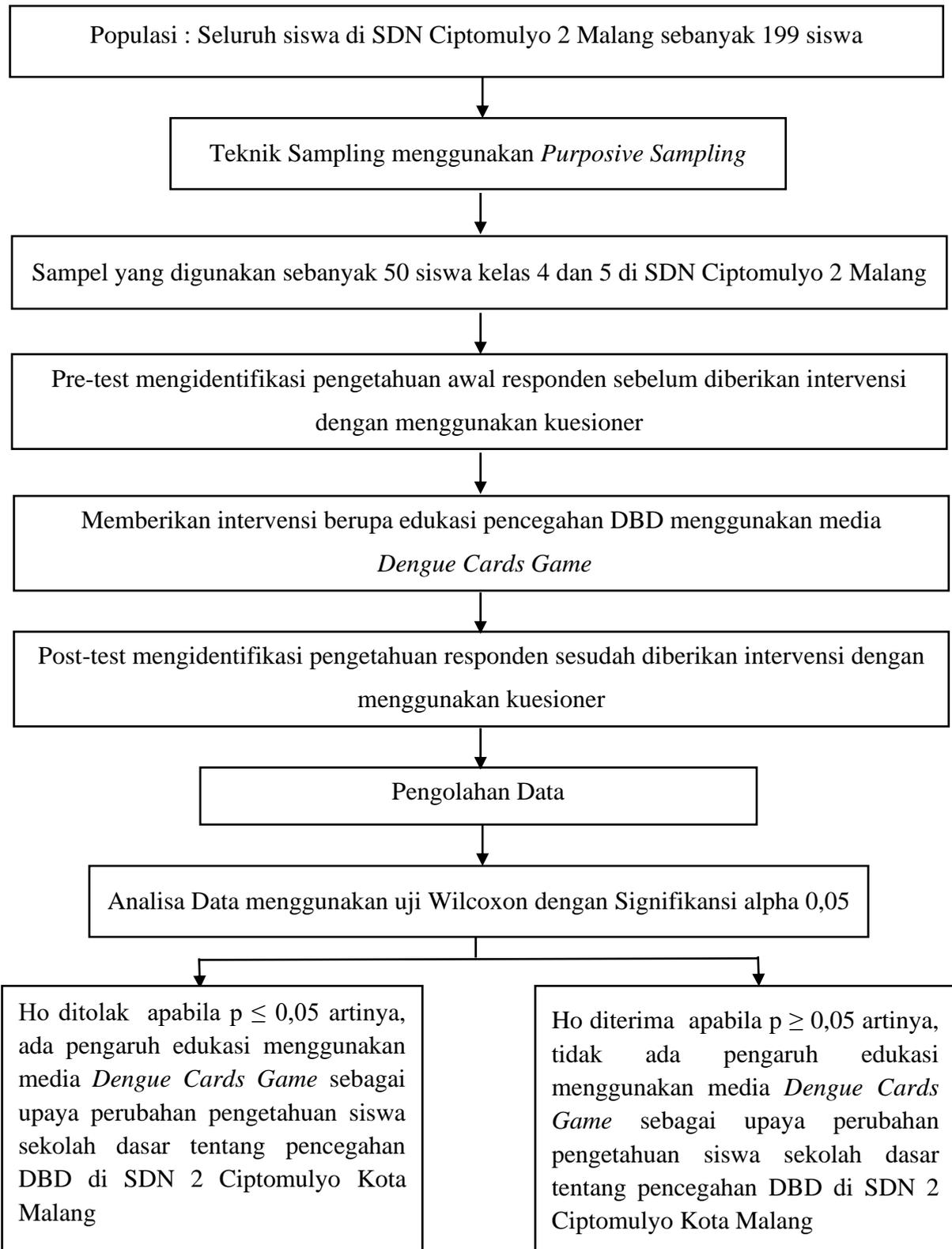
Gambar 3. 1 Bagan Sistematika Desain Penelitian

Keterangan :

- O1 : Pengukuran pertama sebelum diedukasi (*pretest*)
- X : Perlakuan pemberian edukasi dengan menggunakan media *Dengue Card Games*
- O2 : Pengukuran kedua setelah diedukasi (*posttest*)

B. Kerangka Operasional

Kerangka operasional merupakan kerangka yang digunakan untuk memaparkan hubungan suatu variabel yang sudah ditentukan serta sesuai dengan topik penelitian, dan memaparkan alur kerja dari penelitian yang akan dilakukan. Berikut bagan sistematik kerangka operasional penelitian :



Gambar 3. 2 Bagan Skematik Kerangka Operasional

C. Populasi, Sampling dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah ruang lingkup atau besaran karakteristik dari seluruh objek yang diteliti. Sugiyono (2018:130) menyatakan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki mutu serta ciri tertentu yang diresmikan oleh seorang peneliti guna dipergunakan untuk dipelajari sehingga kemudian akan ditarik kesimpulan untuk hasil akhirnya (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Dasar Ciptomulyo 2 Kota Malang sejumlah 199 siswa.

2. Sampling

Menurut Handayani (2020), teknik pengambilan sampel atau biasa disebut dengan sampling adalah proses menyeleksi sejumlah elemen dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sampel, dan memahami berbagai sifat atau karakter dari subjek yang dijadikan sampel, yang nantinya dapat dilakukan generalisasi dari elemen populasi. Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu oleh peneliti dimana sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena mempunyai keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang mewakili (Karimuddin Abdullah & Misbahul Jannah, 2021). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah sebanyak 50 siswa kelas 4 dan 5 di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang.

D. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

1. Kriteria inklusi adalah ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel seperti berikut :
 - 1) Siswa kelas 4 dan 5 SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang
 - 2) Siswa yang bersedia menjadi responden
 - 3) Siswa yang bisa membaca dan menulis
 - 4) Siswa bersedia mengikuti kegiatan sesuai dengan jadwal dan arahan yang telah ditentukan
2. Kriteria eksklusi
 - 1) Responden bukan termasuk siswa kelas 4 dan 5 SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang
 - 2) Responden yang tidak bersedia
 - 3) Responden yang tidak bisa membaca dan menulis
 - 4) Responden yang tidak mengikuti kegiatan sesuai jadwal dan arahan yang telah ditentukan

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen : Edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game*
2. Variabel Dependen : Pengetahuan dalam pencegahan DBD

F. Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Skala	Kategori
1	Edukasi menggunakan media <i>Dengue Cards Game</i>	Pemberian informasi tentang pengertian, penyebab, gejala, cara pencegahan DBD menggunakan media <i>Dengue Cards Game</i> . Media <i>Dengue Cards Game</i> adalah media pembelajaran yang termasuk jenis game (permainan) dengan bentuk kartu yang mempunyai gambar serta kalimat dari penjelasan gambar.	Observasi	SOP	Nominal	Benar : Mengikuti sesuai SOP Salah : tidak mengikuti sesuai dengan SOP

2	Perubahan Pengetahuan dalam pencegahan DBD	Hasil pengetahuan yang dibandingkan sebelum dan sesudah mengikuti intervensi	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	Kuesioner	Ordinal	Hasil nilai pengetahuan : Benar : 1 Salah : 0 Kategori pengetahuan : Baik : 76-100% Cukup : 56-75% Kurang : ≤ 55%
---	--	--	--------------------------------------	-----------	---------	---

G. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Februari 2024 – Maret 2024. Tempat penelitian dilakukan pada siswa di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang yang beralamat Jl. Kolonel Sugiono Gang 8 No.54, Ciptomulyo, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148

H. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan oleh peneliti dengan melakukan survey langsung di lapangan kepada reponden atau subjek penelitian yang digunakan dengan semua jenis metode pengumpulan data secara alami. Dalam pengertian lain data primer merupakan data dari tangan pertama (Tohardi, 2019). Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data primer berdasarkan hasil

pengisian kuesioner pengetahuan yang dilakukan pada siswa siswi di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh seorang peneliti secara tidak langsung dari objeknya tetapi melalui sumber lain, baik lisan maupun tulisan (Tohardi, 2019). Data sekunder pada penelitian ini adalah jumlah siswa di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang, jumlah penderita DBD di lingkungan Ciptomulyo dan data indikator PHBS sekolah.

2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019), Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan kuesioner dan wawancara. Kuesioner yang diberikan mengenai pengetahuan tentang penyakit DBD pada saat *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang untuk memperoleh data jumlah siswa serta wawancara kepada pihak Puskesmas Ciptomulyo untuk mendapatkan data penderita DBD di lingkungan Ciptomulyo.

Dengan alur pengumpulan data sebagai berikut terdapat populasi lalu menentukan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*

sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Setelah itu melakukan uji validitas instrument kepada responden yang lain. Setelah instrument dinyatakan valid, dilanjutkan dengan melakukan *pre-test* kepada responden. Kemudian memberikan perlakuan berupa edukasi menggunakan *dengue cards game* sebanyak 2 kali, lalu mengerjakan *post-test*. Setelah data terkumpul dilanjutkan dengan mengolah data sehingga nantinya bisa menghasilkan kesimpulan.

I. Alat Ukur / Instrumen dan Bahan Penelitian

1. Instrumen

a. Kuesioner

Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner yang bersifat tertutup, dimana kuesioner dibuat sedemikian rupa sehingga responden hanya tinggal memilih atau menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Kuesioner yang digunakan untuk penelitian ini terdiri dari 15 pertanyaan mengenai penyakit DBD, untuk setiap jawaban yang benar diberi skor 1 sedangkan untuk jawaban yang salah diberi skor 0.

b. Lembar observasi (*check list*)

Checklist atau daftar cek adalah pedoman di dalam observasi yang berisi aspek-aspek yang dapat diamati, observer atau pengamat memberi tanda centang atau cek untuk menentukan ada atau tidaknya sesuatu berdasarkan pengamatannya. Dalam mengukur respon dari responden terkait edukasi menggunakan media *dengue cards game*

tentang penyakit DBD menggunakan checklist berisi 8 pertanyaan yang diisi oleh peneliti dengan cara mengamati seluruh responden saat edukasi berlangsung.

2. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Dengue Cards Game* (kartu kuartet). Media *Dengue Cards Game* (kartu kuartet) sendiri dibuat dengan menggunakan ahli media.

J. Teknik Analisa Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan untuk mendapatkan karakteristik responden. Analisa penelitian pada penelitian ini adalah karakteristik responden, dengan penyajian data bentuk tabel distribusi frekuensi dan presentase yang akan dianalisis menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Presentase

f : frekuensi responden

N : jumlah responden

Sedangkan variable pengetahuan akan dianalisis dengan cara skor dari kuesioner pengetahuan kemudian dijumlahkan sehingga didapatkan skor total setiap responden. Hasil perhitungan dibagi dalam tiga kategori yaitu :

- a. Baik (76 – 100%)
- b. Cukup (56 – 75%)
- c. Kurang (< 55 %)

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kedua variabel. Mengingat penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dimana skala datanya ordinal dan diketahui bahwa skala data tidak terdistribusi normal, maka uji statistik yang dipilih adalah uji statistic Wilcoxon Signed Rank dengan tingkat signifikansi = 0,05 dengan pengambilan kesimpulan pada analisis ini sebagai berikut :

- a. H_0 ditolak apabila $p \leq 0,05$ maka H_a diterima, yang artinya ada pengaruh edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* sebagai upaya perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan DBD di SDN 2 Ciptomulyo Kota Malang
- b. H_0 diterima apabila $p \geq 0,05$ maka H_a ditolak, yang artinya tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media *Dengue Cards Game* sebagai upaya perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pencegahan DBD di SDN 2 Ciptomulyo Kota Malang.

K. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018:267) menyatakan uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data

yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas pada setiap pertanyaan apabila r dihitung $> r$ tabel pada tingkat signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrument itu dianggap valid dan jika r hitung $< r$ tabel maka instrument dianggap tidak valid.

Uji validitas kuesioner penelitian menggunakan software Analisa data SPSS *Version 23* dalam menentukan kelayakan variabel indicator mewakili variabel yang diukur. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan di SDN Bumiayu 3 Kota Malang dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 15 soal. Berikut merupakan hasil dari uji validitas yang dilakukan :

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Pengetahuan

Soal	R hitung $> 0,361$	Sig. $< 0,05$	Interpretasi
1	0,457	0,011	Valid
2	0,590	0,001	Valid
3	0,461	0,010	Valid
4	0,610	0,000	Valid
5	0,572	0,001	Valid
6	0,427	0,019	Valid
7	0,695	0,000	Valid
8	0,404	0,027	Valid
9	0,403	0,027	Valid
10	0,458	0,011	Valid
11	0,390	0,033	Valid
12	0,407	0,026	Valid
13	0,407	0,025	Valid
14	0,495	0,005	Valid
15	0,385	0,036	Valid

2. Uji Reliabilitas

Suatu pernyataan dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Menurut Sugiyono (2018:268) uji reabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu.

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas pada penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan *SPSS Version 23*. Sebuah instrument dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,06. Berikut hasil dari uji reabilitas yang dilakukan :

Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	15

L. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Penyusunan proposal skripsi
- b. Melakukan ujian seminar proposal, revisi dan pengesahan proposal skripsi

- c. Pengajuan surat studi pendahuluan dan penelitian kepada Ketua Program Studi sarjana terapan promosi kesehatan , kemudian surat izin diberikan kepada cabang dinas kesehatan kota malang untuk penelitian di SDN 2 Ciptomulyo Kota Malang
 - d. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang untuk melakukan penelitian
 - e. Peneliti menjelaskan maksud penelitian kepada Kepala Sekolah dan Wali kelas
 - f. Peneliti melakukan pemilihan responden yang akan diteliti dengan bantuan guru wali kelas dan membuat kesepakatan serta kontrak waktu pelaksanaan penelitian
 - g. Peneliti menanyakan kesediaan calon responden untuk menjadi sampel penelitian
 - h. Calon responden yang bersedia menjadi sampel penelitian dimintai persetujuan yang diwakili oleh guru wali kelas dan menandatangani Informed Consent
 - i. Persiapan instrument berupa kuesioner dan media edukasi
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Intervensi pertama
 - 1) Pengambilan data dilakukan pada hari Jumat tanggal 23 Februari 2024 mulai pukul 08.00 – 10.00 di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang dengan sampel siswa kelas 4 dan 5 yang terdiri dari 50 responden

- 2) Peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat dilakukan penelitian ini kepada responden
- 3) Peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner kepada responden
- 4) Peneliti meminta responden untuk mengisi lembar kuesioner *pre-test* dengan durasi selama 10 menit dan dipandu oleh peneliti
- 5) Peneliti mengumpulkan kembali lembar kuesioner *pre-test* yang telah diisi oleh responden
- 6) Peneliti membagi sampel menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa sehingga terbentuk 10 kelompok dilanjutkan dengan menjelaskan cara permainan edukatif tersebut
- 7) Setiap kelompok mendapat jatah bermain selama 10 menit secara bergantian, dimana saat bermain juga diselingi edukasi dari peneliti berupa pembedaan *dengue cards game* tersebut
- 8) Jika semua kelompok sudah bermain, maka dilanjutkan dengan penutup kegiatan berupa foto bersama dan pembagian snack

b. Intervensi kedua

- 1) Pengambilan data dilakukan pada hari Jumat Tanggal 1 Maret 2024 mulai pukul 08.00 – 10.00 di SDN Ciptomulyo 2 Kota Malang dengan sampel siswa kelas 4 dan 5 yang terdiri dari 50 responden

- 2) Peneliti menjelaskan kembali cara bermain menggunakan media *dengue cards game* kepada responden
- 3) Untuk kelompok tetap seperti pembagian awal saat intervensi pertama dilakukan
- 4) Setiap kelompok mendapat jatah bermain selama 10 menit secara bergantian, dimana saat bermain juga diselingi edukasi dari peneliti berupa pembedaan *dengue cards game* tersebut
- 5) Jika semua kelompok sudah bermain, selanjutnya peneliti meriview kembali dengan melakukan tanya jawab secara lisan terkait materi edukasi yang sudah diberikan selama 10 menit
- 6) Setelah itu peneliti membagikan dan meminta responden untuk mengisi lembar kuesioner *post-test* dengan durasi selama 10 menit dan dipandu oleh peneliti
- 7) Peneliti mengumpulkan kembali lembar kuesioner *post-test* yang telah diisi oleh responden
- 8) Peneliti mengucapkan terima kasih atas waktu yang telah diluangkan serta kerjasama dalam berpartisipasi yang telah dilakukan oleh responden yang berpartisipasi dalam penelitian.

3. Pengolahan data dan penyusunan laporan hasil penelitian

M. Manajemen Data

1. Editing

Editing merupakan memeriksa kelengkapan data, kesinambungan data, dan keseragaman data, apakah data sesuai seperti yang diharapkan atau tidak. Hal ini dimaksudkan untuk menilai kelengkapan, kesinambungan, keserasian, dan kejelasan data yang diperoleh dari responden agar seluruh data yang diterima dapat diolah dan dianalisis dengan baik dan mudah.

2. Coding

Pemberian kode *numerik* (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kode tertentu untuk mempermudah tabulasi data.

a. Nomor urut siswa

S1 : Siswa nomor urut 1

S2 : Siswa nomor urut 2

S3 : Siswa nomor urut 3

dst

b. Jenis kelamin

Laki-laki : L

Perempuan : P

c. Usia

U1 : 10 Tahun

U2 : 11 Tahun

U3 : 12 Tahun

d. Kriteria nilai

P1 : Baik

P2 : Cukup

P3 : Kurang

3. Entry Data

Jawaban dari masing – masing responden yang dalam bentuk skor, selanjutnya diproses dan dianalisis dengan entry data menggunakan program software statistic komputer

4. Scoring

Proses penentuan skor atas jawaban responden yang dilakukan dengan klasifikasi dan kategori yang cocok tergantung pada opini responden. Dalam langkah ini peneliti menghitung skor yang diperoleh setiap responden berdasarkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Rumus yang digunakan untuk mengukur presentase dari jawaban yang didapat dari kuesioner pengetahuan menurut Arikunto (2013), yaitu

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah nilai yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus presentase tersebut diketahui kategori nilai dengan kriteria sebagai berikut :

a. Baik (76 – 100%)

b. Cukup (56 – 75%)

c. Kurang (< 55 %)

5. Tabulating Data

Mengelompokkan data dalam suatu tabel tertentu berdasarkan golongan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mempermudah dianalisa. Proses tabulasi dilakukan dengan cara manual dimasukkan dalam tabel mastersheet dan bantuan computer aplikasi SPSS.

N. Etika Penelitian

1. Lembar Persetujuan (*Informed consent*)

Peneliti menjelaskan kepada calon responden mengenai maksud dan tujuan penelitian. Apabila calon responden bersedia menjadi responden penelitian maka dipersilahkan untuk mendatangi *Informed Consent* yang diberikan peneliti.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Tanpa nama merupakan nama responden yang diteliti tidak akan dicantumkan dalam lembar kuesioner, namun cukup memberikan inisial atau kode berupa R1, R2, R3, dst., sebagai tanda keikutsertaan dalam peneliti untuk membedakan antar responden penelitian.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan merupakan jaminan dari peneliti untuk menjamin kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaanya oleh peneliti. Data atau presentasi penelitian hanya ditampilkan di forum akademik.

4. Kelayakan Etik (*Ethical Clearance*)

Kelayakan etik adalah pernyataan tertulis oleh *Institutional Review Board* tentang studi organisme hidup (manusia, hewan, tumbuhan) bahwa suatu proyek penelitian dapat dilakukan setelah memenuhi persyaratan tertentu. Penelitian yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian harus disetujui secara etik.