

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Langkah – langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut (Nursalam, 2020) terdapat 5 langkah :

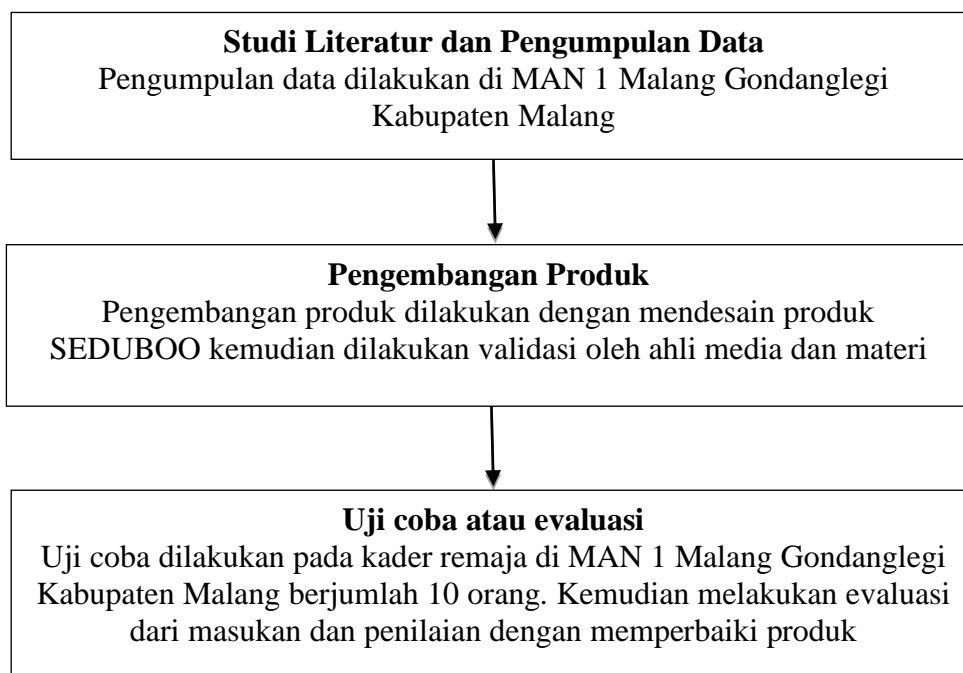
1. Studi literatur dan pengumpulan data
2. Pengembangan produk
3. Uji coba atau evaluasi
4. Uji coba lapangan
5. Final Product revision

Dari langkah – langkah di atas peneliti membatasi sampai pada langkah ke tiga

#### **3.2 Kerangka Operasional**

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dan menghasilkan suatu produk yaitu SEDUBOO sebagai media *sex education* remaja

Berikut ini peneliti menjelaskan langkah – langkah dalam bagan lengkap beserta keterangannya.



Gambar 3.1 Kerangka Operasional

### 3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah 10 kader remaja di MAN 1 Malang Gondanglegi Kabupaten Malang.

#### 3.3.1 Teknik Sampling

Dasar pengambilan sampel adalah dengan menggunakan tabel untuk menentukan ukuran sampel dari populasi tertentu yaitu menggunakan populasi paling sedikit 10 dengan hasil sampel 10.

### 3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.4.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MAN 1 Malang Gondanglegi Kabupaten Malang.

#### 3.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan September 2020 - Mei 2021

### 3.5 Metode dan Alat Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

##### 1) Studi Literatur dan Pengumpulan Data

Pada tahap studi literatur dan pengumpulan data peneliti melakukan studi pustaka berupa jurnal untuk mendapatkan data sebagai referensi pengembangan produk.

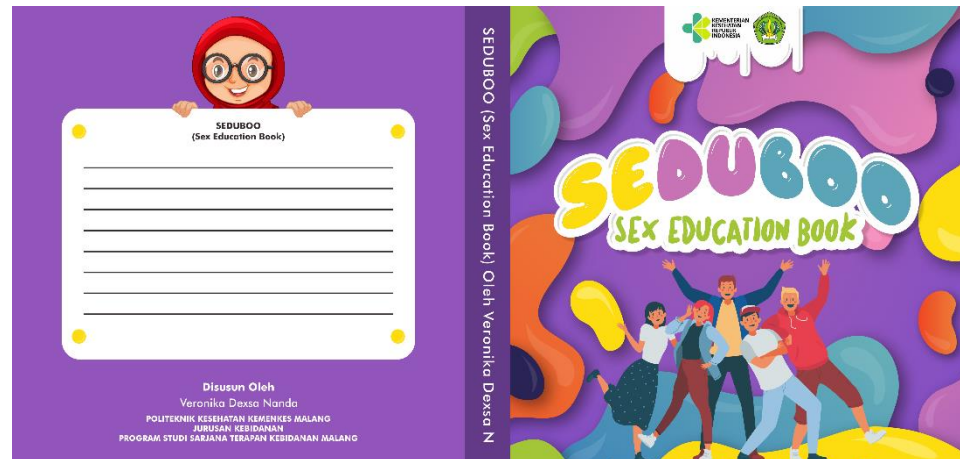
Data penelitian yang dilakukan Setyaningsih, 2020 di MAN 1 Malang Gondanglegi, media yang digunakan berupa video, power point, alat peraga, leaflet dan bahkan tanpa menggunakan media. Media *pop up book* belum digunakan sebagai media edukasi sehingga peneliti memberikan inovasi pengembangan SEDUBOO sebagai media *sex education* remaja yang berbentuk *pop up book* yang bersifat 3D sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dalam menerima memahami isi mengenai materi pendidikan seks.

##### 2) Pengembangan Produk

###### a. Desain Produk

Produk pada penelitian ini adalah SEDUBOO sebagai media *sex education* remaja. SEDUBOO merupakan *Pop – Up book*, buku yang memiliki sifat 3D atau menimbulkan efek timbul ketika dibuka. Dalam SEDUBOO terdapat materi mengenai perubahan pada remaja yang meliputi pengenalan organ reproduksi, perubahan fisik remaja serta perubahan psikologis pada

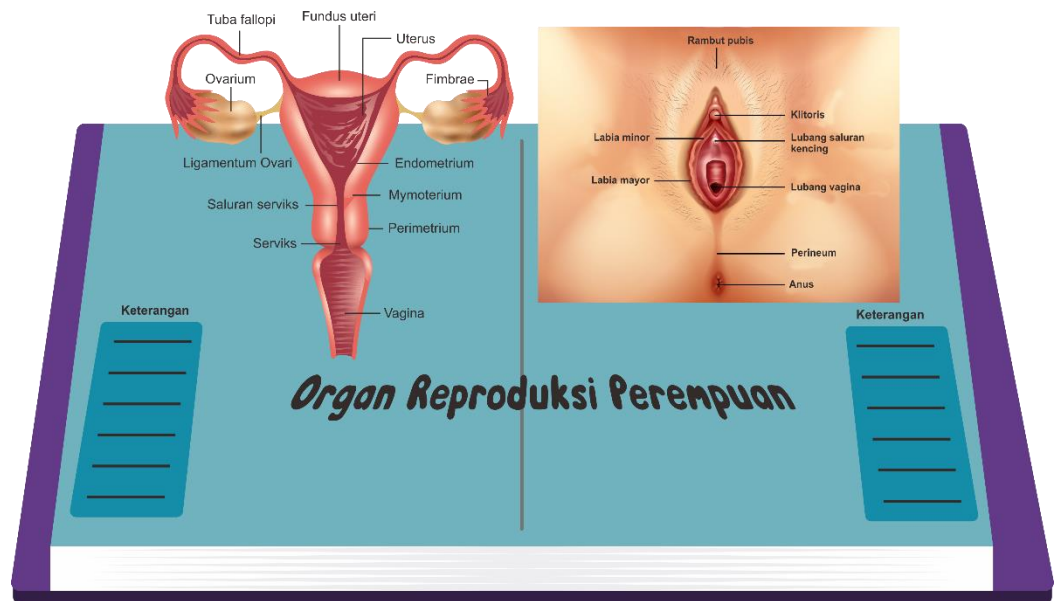
remaja dan mengenai usia ideal menikah dan terkait dampak pernikahan dini.



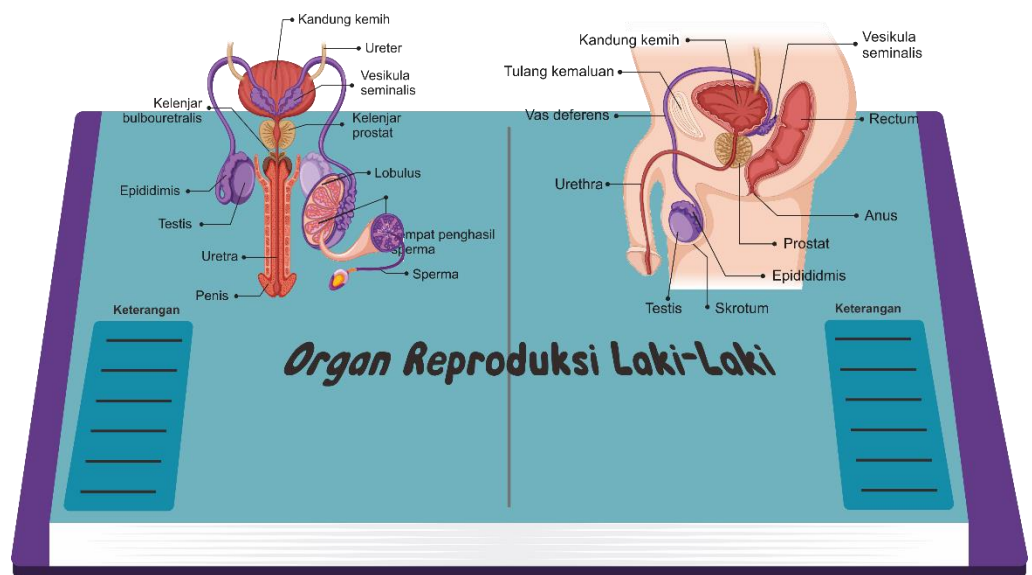
Gambar 3.2 Sampul Depan



Gambar 3.3 Tampilan buku ketika dibuka



Gambar 3.4 Tampilan bagian organ reproduksi perempuan



Gambar 3.5 Tampilan bagian organ reproduksi laki -laki



Gambar 3.6 Tampilan bagian ciri – ciri seks primer pada remaja



Gambar 3.7 Tampilan bagian ciri – ciri seks sekunder pada remaja



Gambar 3.8 Tampilan bagian perubahan psikologis pada remaja



Gambar 3.9 Tampilan bagian usia ideal menikah



Gambar 3.10 Tampilan bagian dampak pernikahan dini

#### b. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu Evi Kurniawati, M.Kes berasal dari BKKBN Dinas Pengendalian Penduduk Kabupaten Malang kemudian untuk ahli media yaitu Dr. Lidya yang memiliki latar belakang seorang doktor teknologi media pembelajaran. Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media sehingga peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan.

### 3) Uji Coba atau Evaluasi

#### a. Uji Coba

Tahap uji coba dilakukan kepada 10 kader remaja di MAN 1 Malang Gondanglegi Kabupaten Malang. Tahap persiapan semua



responden yang mengikuti kegiatan harus mematuhi protokol kesehatan dan SOP penelitian (terlampir).

Tahap pelaksanaan berupa 10 responden menerima SEDUBOO untuk kemudian diberikan waktu 20 menit untuk mengamati, membaca, dan mengisi kuisisioner terkait media. Untuk pengisian pretest dan posttest terkait pengetahuan akan dilakukan dalam waktu 10 menit. Tujuan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan.

b. Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba peneliti melakukan tahap evaluasi yaitu tahap perbaikan sesuai dengan masukan dan saran.

### 3.5.2 Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpulan data. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Kuisisioner ini diisi oleh ahli materi, ahli media dan responden. Kuisisioner yang diisi oleh ahli materi digunakan untuk melihat kelayakan materi yang disampaikan pada media, sedangkan yang diisi oleh ahli media digunakan untuk menilai desain dari media tersebut dan terakhir yang diisi oleh responden digunakan untuk penilaian penerimaan media baru.

**Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data**

Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data
Pengumpulan Data ( Analisis Kebutuhan)	Kuisisioner
Validasi Ahli	Wawancara menggunakan kuisisioner mengenai kelayakan produk dengan satu ahli media dan satu ahli materi
Uji Coba Produk	Wawancara menggunakan kuisisioner respon pengguna terhadap produk

**Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Kelayakan Isi	Kelengkapan Materi	1,2	2
		Sistematika Penyajian	3,4	2
		Kebenaran konsep yang disajikan	5,6	2
		Kesesuaian materi	7	1
2	Bahasa	Bahasa yang komunikatif	8,9,10,11,12	5
3	Keterlaksanaan	Memberi motivasi interaktif	13,14,15	3
Jumlah butir penilaian				15

(Sumber: Susanti, 2018) dengan modifikasi

**Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Ahli Media**

No	Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Aspek kemenarikan fisik	Kualitas fisik media	1,2,3	3
		Bentuk dan ukuran media	4,5,6	3
2	Aspek Tampilan	Desain sampul	7,8,9	3
		Warna dan huruf media	10,11,12,13,14,15	6
		Penggunaan bahasa	16	1
		Kualitas gambar	17	1
3	Aspek pembelajaran	Keterkaitan dengan materi	18	1
		Pendukung pembelajaran	19,20	2
Jumlah butir penilaian				20

(Sumber: Rahmawati, 2017)

**Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Pengguna**

No	Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Respon Siswa	Media	1,2,3	3
		Materi	4,5	2
		Teknis	6,7,8,9,10	5
Jumlah butir penilaian				10

(Sumber: Rahmawati, 2017)

**Tabel 3.5 Kisi – Kisi Tingkat Pengetahuan *Sex Education* Pada Remaja**

Variabel	Parameter	Pernyataan soal		Jumlah	
		Favorabel	Unfavorabel		
Pengetahuan <i>sex education</i>	Anatomi organ reproduksi	1,3,5	2,4,	5	
	Fungsi Organ Reproduksi	6,8,10,12	7,9,11	8	
	Perubahan fisik pada remaja	13,15	14,16	4	
	Perubahan psikologis pada remaja	17,19,20	18	3	
	Usia Ideal Menikah	21,24	22,23	4	
	Dampak Pernikahan Dini	26,27,28,30	25,29	2	
	<b>Jumlah</b>				<b>30</b>

### 3.5.3 Jenis Data

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan pada penelitian ini berupa saran, masukan dan tanggapan dari ahli media dan ahli materi. Data – data kualitatif juga didapatkan dari saran dan masukan setelah dilakukan uji coba pada responden.

#### b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif didapatkan dari penilaian dari ahli media dan ahli materi yang dirubah dalam bentuk skor. Instrumen yang digunakan adalah skala *likert* yang setiap pertanyaan memiliki tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Semakin positif jawaban maka media tersebut layak.

**Tabel 3.6 Skor Penilaian**

No	Jawaban	Skor
1	Sangat sesuai/sangat baik/sangat setuju	5
2	Sesuai/baik/setuju	4
3	Kurang sesuai/kurang baik/kurang setuju	3
4	Tidak sesuai/tidak baik/tidak setuju	2
5	Sangat tidak sesuai/sangat tidak baik/sangat tidak setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

### 3.6 Analisa Data

Hasil pengumpulan data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami. Data Kualitatif diperoleh dari ahli materi, ahli media dan responden. Data tersebut adalah masukan berupa saran dan catatan yang terdapat dalam instrumen penelitian.

Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisa skor instrumen yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan respon pengguna.

Kuisisioner tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(Sumber : Sugiyono, 2016)

Keterangan :

$P$  = Persentase skor yang didapatkan

$\sum x$  = Frekuensi dari setiap jawaban

$n$  = Jumlah skor maksimal

Hasil dari penilaian masing – masing kuesioner ahli media, ahli materi dan respon pengguna akan dicocokkan dengan kriteria kelayakan produk sebagai berikut

**Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Produk**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keputusan</b>
80 - 100%	Baik sekali	Sangat layak, tidak perlu revisi
60 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
40 - 60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
20 - 40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
<20%	Kurang sekali	Sangat tidak layak, perlu revisi

(Sumber : Sugiono,2013)

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

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

Hasil persentase kuesioner pengetahuan kemudian dicocokkan dengan kategori tingkat pengetahuan menurut Arikunto sebagai berikut

**Tabel 3.8 Kategori Tingkat Pengetahuan**

<b>Kategori</b>	<b>Nilai</b>
Baik	$\geq 76 - 100 \%$
Cukup	$60 - 75 \%$
Kurang	$\leq 60 \%$

### **3.7 Etika Penelitian**

Masalah etika dalam penelitian merupakan masalah yang penting, mengingat penelitian berhubungan langsung dengan manusia maka dalam hal etika harus diperhatikan. Etika yang dimaksud adalah

#### 1. *Informed Consent*

Sebelum melakukan penelitian, diperlukan *informed consent* sebagai lembar persetujuan menjadi responden pada penelitian.

#### 2. *Anonymity* (Tanpa nama)

Untuk menjaga kerahasiaan pada saat pengambilan data peneliti tidak mencantumkan nama dari responden.

#### 3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Peneliti akan menjaga kerahasiaan informasi dan data apapun yang berkaitan dengan responden.