

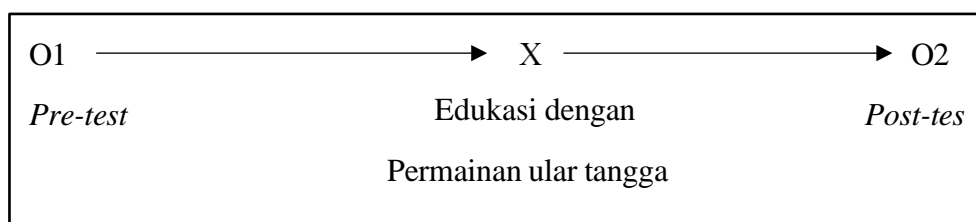
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Kasiram, 2010). Dalam desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre eksperimental* dengan metode pengumpulan data pada penelitian menggunakan sumber data primer yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Dalam hal ini data primer berupa hasil pengisian kuisioner oleh siswa siswi sekolah dasar.



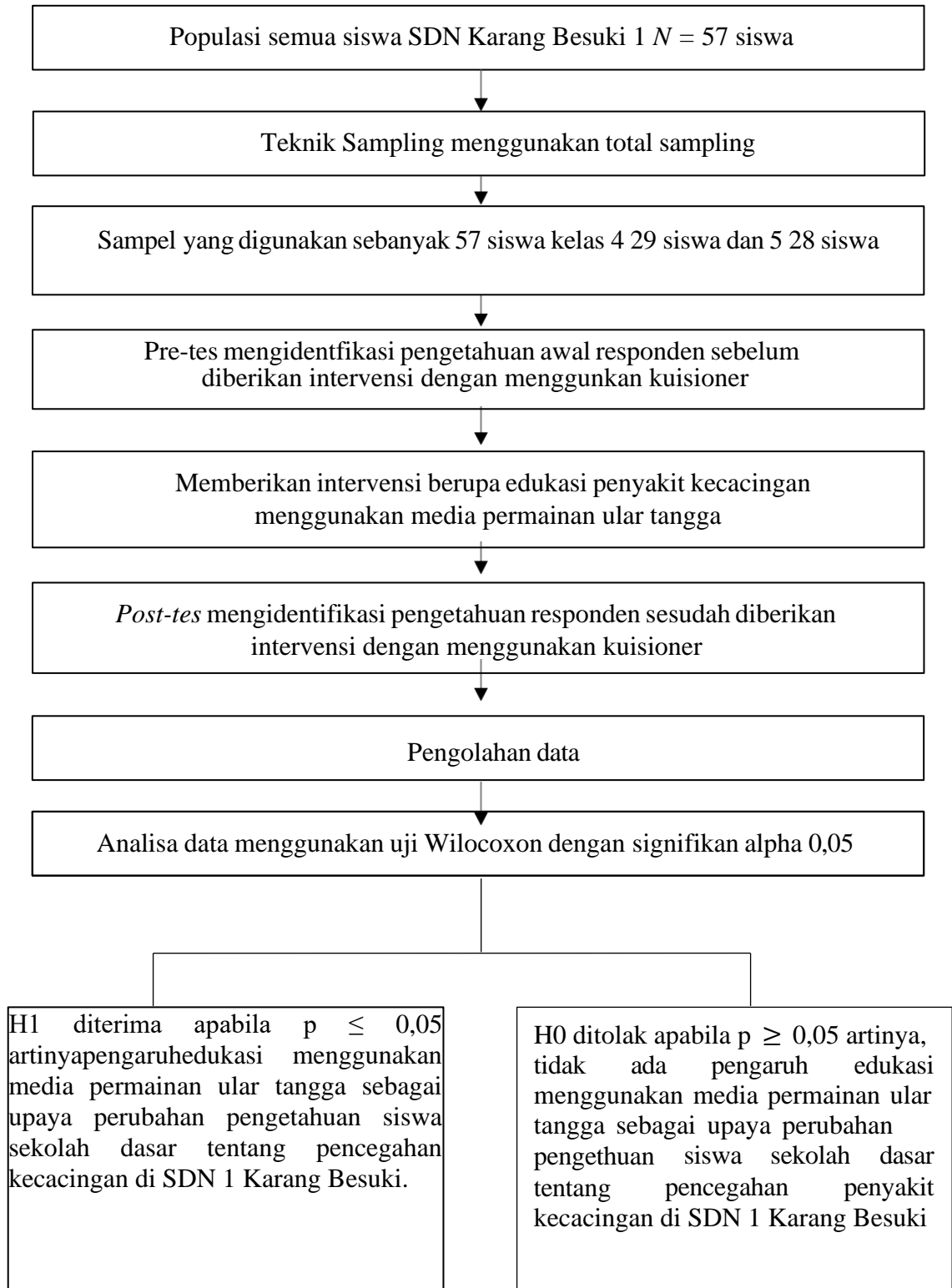
Keterangan :

O1 : Pengukuran pertaa sebelum diedukasi (*pre-test*)

X : perlakuan pemberian edukasi dengan menggunakan media permainan ular tangga

O2 : Pengukuran kedua setelah diedukasi (*post-test*)

B. Kerangka Operasional



Gambar 3. 1 Bagan Skematik Kerangka Operasional

C. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa dan siswi kelas 4 dengan jumlah siswa 29 dan kelas 5 dengan jumlah siswa 28 SDN Karang Besuki 1 sebanyak 57 siswa

D. Sampel

Sampel yang diambil siswa SDN Karang Besuki 1 Kota Malang dengan jumlah kelas 4 sebanyak 29 siswa dan kelas 5 dengan jumlah 28 siswa dengan total 57 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan total sampling sehingga sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 dan 5 SDN Karang Besuki 1

F. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Besuki 1. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari perencanaan (penyusunan proposal) pada Bulan Agustus 2023 sampai dengan Bulan Maret 2024.

G. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel independendan variabel dependen dengan uraian sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel stimulus yang memengaruhi variabel lain dan menjadi sebab perubahan atau munculnya

variabel terikat. Variabel independen pada penelitian ini yaitu edukasi menggunakan media ular tangga.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel lain atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah pengetahuan siswa siswi kelas 4 dan 5 sekolah dasar dalam pengetahuan penyakit kecacangan.

H. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian

	DEFINISI OPRASIONAL	ALAT UKUR	SKALA DATA	KATEGORI
Variabel Bebas: Edukasi menggunakan permainan ular tangga	Penyampaian pesan kesehatan tentang penyakit kecacangan menggunakan permainan ular tangga.	SAP	-	-
Variabel Terikat: pengetahuan dalam pencegahan penyakit kecacangan	Kemampuan responden dalam menjawab penyakit kecacangan sebelum dan sesudah mengikuti edukasi dengan lembar kuesioner pre-test post-test	kuesioner pre-test posttest	Ordinal	Baik : 76-100% Cukup : 56-75% Kurang : ≤55%

I. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini dengan data primer dan sekunder. Data primer yang diambil langsung dari responden di SDN 1 Karang Besuki dengan menggunakan kuesioner tertutup yang berisi tentang umur, jenis kelamin, dan tentang penyakit kecacangan. Sedangkan untuk data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari obyek. Data primer yang dikumpulkan meliputi:

- 1). Identitas responden

2). Kuesioner pre tes dan post test

b. Data Sekunder

Data yang didapatkan peneliti melalui sumber yang sudah ada seperti :

- 1) Data Kemenkes
- 2) Intervensi kepada guru dan kepala sekolah dalam mengetahui permasalahan yang ada pada SDN Karangbesuki 1
- 3) Data WHO (World Health Organization)
- 4) Metodologi Penelitian Kesehatan
- 5) Metode Penelitian Kuantitatif

J. Tahap Pelaksanaan

Dalam pengumpulan data penelitian sebagai berikut :

1. Membagikan kuesioner pre-tes sebelum dilakukan edukasi kesehatan yang berbentuk kuesioner tertutup dengan jawaban soal yang dibuat sesuai edukasi kesehatan tentang penyakit kecacangan. Tujuannya untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi kesehatan
2. Pertama dilakukan edukasi menggunakan power point sebagai media pendukung sebelum dilakukan edukasi dengan permainan ular tangga, pada hari yang sama dilakukan edukasi penyakit kecacangan menggunakan media ular tangga. Media permainan ular tangga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang disukai anak-anak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran. Dalam permainan ini terdiri dari a). petak permainan, b) kartu pertanyaan, c) petunjuk permainan, d) dadu dan pion (mascot). Petak permainan didesain lebih full color dan

dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan bidang studi. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga ini dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 57 siswa dibagi 5 menjadi 11 kelompok jika per kelas, dalam kelas 4 terdiri 29 siswa dibagi 5 menjadi 6 kelompok sedangkan kelas 5 yang terdiri 28 siswa dibagi 5 menjadi 6 kelompok dengan menggunakan media yang berukuran kecil agar semua siswa dapat bermain sambil belajar. Permainan ular tangga ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 15 menit dengan cara 1, Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam, 2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut, 3. Jika sudah dilajutkan, kotak yang berisi tentang materi edukasi maka peneliti menjelaskan mengenai maksud yang ada di kotak tersebut, 4. Jika siswa yang mendapatkan kepala ular maka siswa mendapatkan kartu hukuman yang berisi pertanyaan, 5. Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya, 6. Selanjutnya peneliti memberikan evaluasi hasil metode dan teknik pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

3. Peneliti melakukan quiz untuk membantu siswa untuk mengetahui materi yang belum dikuasai peserta dan dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa, setelah itu diberikan doorprize untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan
4. 2 hari kemudian peneliti melakukan pembagian kuesioner post-test sesudah dilakukannya edukasi kesehatan tujuannya untuk mengetahui perubahan

pengetahuan sesudah diberikan edukasi kesehatan.

K. Alat Ukur / Instrumen Penelitian

Alat ukur atau instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat ukur untuk mengukur variabel yang diteliti yaitu pengetahuan. Dalam penelitian ini terbentuk pertanyaan berupa pilihan ganda (*multiplechoice*) dengan jumlah soal 15 soal. Dimana di dalam pertanyaan tersebut disediakan a, b, c, d untuk memilih salah satu jawaban dari empat option tersebut. Pertanyaan jika benar bernilai 1, jika salah bernilai 0.

L. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pada penelitian ini menggunakan kuesioner untuk alat ukur memperoleh jawaban dari responden. Maka perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Uji validitas instrumen kuesioner pengetahuan dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk menentukan kelayakan kuesioner. Instrumen diujikan satu kali pada siswa/i yang bukan merupakan sampel. Uji validitas ini diujikan kepada 15 siswa SD Wonocoyo 1 di wilayah Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek.

Tabel 3.2 Uji Validitas

Variabel	Butir Kuesioner	R hitung	R tabel	Keterangan
Pengetahuan	Pertanyaan 1	0,524	0,514	Valid
	Pertanyaan 2	0,626	0,514	Valid
	Pertanyaan 3	0,675	0,514	Valid
	Pertanyaan 4	0,728	0,514	Valid
	Pertanyaan 5	0,661	0,514	Valid
	Pertanyaan 6	0,608	0,514	Valid
	Pertanyaan 7	0,616	0,514	Valid
	Pertanyaan 8	0,626	0,514	Valid
	Pertanyaan 9	0,598	0,514	Valid
	Pertanyaan 10	0,674	0,514	Valid
	Pertanyaan 11	0,524	0,514	Valid
	Pertanyaan 12	0,667	0,514	Valid
	Pertanyaan 13	0,76	0,514	Valid
	Pertanyaan 14	0,773	0,514	Valid
	Pertanyaan 15	0,558	0,514	Valid
	Pertanyaan 16	0,323	0,514	Tidak Valid
	Pertanyaan 17	0,302	0,514	Tidak Valid
	Pertanyaan 18	0,478	0,514	Tidak Valid
	Pertanyaan 19	0,357	0,514	Tidak Valid
	Pertanyaan 20	0,343	0,514	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 3.2 hasil uji validitas instrumen variable pengetahuan yang diujikan 20 item pertanyaan diperoleh 15 item pertanyaan valid dan 5 item pertanyaan tidak valid dengan ketentuan validitas instrument sah apabila hasil r hitung $>$ r table dan $\text{sig} < 0,05$. Pada uji validitas r tabel adalah 0,514 didapat dari jumlah responden yaitu $15-2 = 13$, kemudian peneliti melihat tabel dengan jumlah tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut hanya 15 item yang pertanyaan dapat digunakan untuk pengambilan data.

2. Uji Reliabilitas adalah sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya.

Instrument dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variable secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Apabila nilai koefisien yang diperoleh yaitu $\alpha > 60\%$ maka hal tersebut dinamakan reliabel.

Tabel 3.3 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	N of items	Keterangan
Pengetahuan	0.901	15	Reliable

Berdasarkan uji reliabilitas kuesioner pada penelitian ini, dihasilkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,901. Maka dari itu hasil kuesioner dinyatakan reliabel karena hasil nilai Alpha Cronbach lebih besar dari > 0.60 .

M. Manajemen Data

1. Penyuntingan Data (*Editing*)

Pada tahap ini, hasil data yang telah diperoleh dilakukan pengecekan dan perbaikan isian terkait kelengkapan dan ketepatan jawaban responden agar diperoleh hasil yang sesuai.

2. Pengkodean (*Coding*)

Pemberian kode ini bertujuan untuk mengklasifikasi data dan memberi kode setelah semua kuesioner di edit, tahap selanjutnya yaitu pemberian kode pada setiap jawaban agar mempermudah ditahap selanjutnya. Peneliti memberikan kode pada jawaban menjadi bentuk angka yang berhubungan dengan variabel penelitian agar memudahkan dalam pengolahan data. Berikut kode-kode yang diberikan:

- Responden 1 = R1....
- Pengetahuan responden

Benar: 1

Salah: 0

3. Skoring

Skoring adalah pemberian penilaian pada instrumen yang perlu diberikan skor. Penelitian memberikan skor pada tiap jawaban yang bertujuan memudahkan dalam *entry data*. Data hasil pengisian kuesioner diberi skor 1 apabila jawaban benar dan sesuai dengan kunci jawaban, sedangkan untuk jawaban salah diberi skor 0.

4. Memasukan Data (*Entry*)

Memasukkan jawaban dari masing-masing responden kedalam software computer atau program pengolahan data.

5. Pembersihan Data (*Cleaning*)

Jika semua data telah dimasukkan kedalam software, dilakukan Kembali pengecekan untuk melihat adanya kesalahan-kesalahan dalam memasukkan data berupa kesalahan kode atau ketidak lengkapan.

N. Analisis Data

Sebagai bahan pengambilan keputusan diperlukan analisis data dari semua data yang diolah. Penelitian ini menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat.

1. Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk menentukan rata-rata skor variabel independent (Edukasi Kesehatan) dan variabel dependent (Pengetahuan) anak dalam penyakit kecacangan. Hasil berupa frekuensi dan presentasi dari setiap variabel. Data dianalisis untuk melihat rata-rata skor yang didapatkan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media ular tangga terhadap pengetahuan tentang penyakit kecacangan pada siswa kelas 4 dan

5 di SDN Karang Besuki 1.

Dalam penelitian ini pengukuran pengetahuan dipresentasikan dalam:

- a. 76-100: Baik
- b. 56-75: Cukup
- c. ≤ 55 : Kurang

Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = (x/y) \times 100\%$$

Keterangan: P (Presentase), x (nilai benar), y (jumlah soal)

2. Analisis Bivariat

Pada penelitian ini analisis bivariat merupakan analisis statistik yang dilakukan untuk menguji hipotesis antara dua variabel, untuk memperoleh jawaban apakah kedua variabel tersebut ada hubungan, berkorelasi, ada perbedaan, ada pengaruh dan sebagainya sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelumnya data akan diuji terkait distribusinya. Jika data berdistribusi normal, maka uji statistik yang digunakan adalah uji t berpasangan, jika data tidak berdistribusi normal maka akan digunakan uji Wilcoxon. Hal ini untuk melihat pengaruh anantara sebelum dan sesudah edukasi. Untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis, maka dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa:

- H_0 ditolak jika nilai $p \leq 0,05$ yaitu edukasi tentang penyakit kecacangan menggunakan permainan ular tangga tidak berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas 4 dan 5 sekolah dasar.
- H_1 diterima jika nilai $p > 0,05$ yaitu edukasi tentang penyakit

kecacingan menggunakan permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas 4 dan 5 sekolah dasar

O. Etika Penelitian

Etika penelitian menurut Notoatmodjo (2018) merupakan suatu pedoman etika yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dengan melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti. Berikut prinsip etika penelitian mulai dari penyusunan proposal hingga dapat di publikasikan sebagai berikut:

1. Persetujuan (*Informed Consent*)

Informed consent yaitu bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian. Sebelum pengambilan data diperlukan persetujuan dari subyek penelitian berupa lembar persetujuan yang diberikan sebelum penelitian dilakukan.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Anonymity merupakan jaminan dari peneliti untuk menjaga kerahasiaan responden dengan menginisialkan nama pada informed consent dan kuesioner.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Confidentiality adalah peneliti menjaga semua kerahasiaan baik informasi maupun masalah-masalah yang diperoleh dari subjek penelitian. Semua informasi yang didapatkan dijamin kerahasiannya oleh peneliti

4. Klirens Etik (*Ethical Clearance*)

Klirens etik merupakan suatu instrumen yang diberikan oleh komisi etik

penelitian yang melibatkan makhluk hidup yang menyatakan bahwa proposal riset layak dilaksanakan setelah memenuhi persyaratan tertentu.