

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian survey deskriptif . survey deskriptif dilakukan terhadap sekumpulan objek yang biasanya bertujuan untuk melihat gambaran fenomena (termasuk kesehatan) yang terjadi di dalam suatu populasi tertentu (notoatmojo 2012).

Penelitian deskriptif dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti tentang gambaran dari penelitian ini karena menunjukkan hasil - hasil yang telah didapatkan di dalam penelitian.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai sifat variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (sugiyono, 2010). Variable dalam penelitian ini adalah Aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pembatasan ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel diamati/diteliti (Notoatmojo,2010).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	VARIABEL	DEFINISI	ALAT UKUR	SKALA UKUR
1	Aplikasi game crossword puzzle klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler	Suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk sebuah permainan berisi tentang soal soal klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler yang dikemas lebih menarik dalam bentuk permainan handphone android	Uji blackbox untuk uji sistem aplikasinya, Uji validasi materi dan soal soal klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler, uji user untuk mengetahui respon para pemakai aplikasi game crossword puzzle	

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (notoatmodjo, 2012: 115). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif prodi Perekam Medis dan Informasi Kesehatan tingkat 1 yang berjumlah 153 mahasiswa di Poltekkes Kemenkes Malang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa perekam medis dan informasi kesehatan tingkat 1 di Poltekkes Kemenkes Malang. Teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Dan mengambil sampel berjumlah 60 mahasiswa aktif tingkat 1 prodi Perekam Medis dan Informasi Kesehatan dengan cara menggunakan rumus slovin dan pemilihan sampelnya menggunakan metode lotre.

Rumus slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N \times e^2}$$

keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = Taraf signifikan

Taraf signifikan yang digunakan peneliti adalah 0,1 (10%)

sehingga :

$$n = \frac{153}{1 + 153 \times 0.1^2} = \frac{153}{2,53} = 60,47$$

berdasarkan hasil perhitungan tersebut jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 60,47 mahasiswa yang dibulatkan menjadi 60 mahasiswa.

D. Instrumen dan Cara Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrument penelitian adalah alat alat yang digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2012). Ukuran yang peneliti amati adalah pemahaman mahasiswa terhadap materi KKPMT sistem kardiovaskuler, sehingga peneliti membutuhkan instrument penelitian :

a) Soal-soal tentang sistem kardiovaskuler

Soal soal ini digunakan untuk game crossword puzzle yang berjumlah 50 soal tentang sistem kardiovaskuler.

b) Kalkulator

Alat ini digunakan sebagai alat hitung hasil nilai evaluasi aplikasi yang dilakukan

c) Alat tulis menulis

Alat ini digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan penelitian.

- e) Handphone
sebagai alat penunjang aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler.
- f) software
sebagai pembuat aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler.
- g) kuesioner
sebagai media untuk uji dari user yaitu para mahasiswa dalam menjalankan *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler.
- h) validasi materi
berbentuk table yang berisikan kesesuaian dan ketepatan soal soal yang ada di *game crossword puzzle*.

2. Cara Pengumpulan Data

- a) Jenis data
Menurut notoatmodjo (2012: 171) data kuantitatif merupakan data yang berhubungan dengan angka-angka, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran, maupun dari nilai suatu data yang diperoleh dengan jalan mengubah data kualitatif kedalam data kuantitatif. Peneliti menggunakan jenis data kuantitatif yang diperoleh dari jawaban soal yang diberikan dengan bentuk nilai.
- b) Sumber data
Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2012:225). Sumber datanya adalah data primer yang berupa hasil kuesioner yang didapat dari mahasiswa.

c) Cara pengumpulan data

Langkah langkah pengumpulan data :

- 1) Pembuatan soal soal buat aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler
- 2) Validasi soal ke dosen yang berkompeten tentang soal yang sudah dibuat untuk *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler
- 3) Pembuatan aplikasi *game crossword puzzle* klasifikasi dan kodefikasi penyakit dan masalah sistem kardiovaskuler.



Gambar 3. 1 Menu aplikasi *game crossword puzzle*

- 4) uji sistem aplikasi menggunakan uji blackbox.
- 5) mengimplementasikan ke pengguna yaitu mahasiswa tingkat 1 yang berjumlah 60 orang.

- 6) Evaluasi aplikasi dengan uji user yang akan dinilai oleh para mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi *game crossword puzzle*.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Langkah pengolahan data menurut notoatmodjo (2012) :

a) *Editing*

Berguna untuk meneliti kelengkapan, kejelasan, dan kekonsistenan data dari lembar checklist yang sudah diisi oleh responden.

b) *Coding*

Mengubah data yang bentuknya kalimat menjadi data angka pada lembar checklist dengan jawaban yang benar diberi nilai 1, sedangkan yang salah diberi nilai -1

c) *Processing*

Memproses data yang sudah diambil oleh peneliti dan memasukkan data dari lembar checklist ke program komputer

d) *Cleaning*

Menurut notoatmodjo (2012) *cleaning* diperlukan apabila semua data dari setiap sumber atau responden selesai dimasukkan, perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode; ketidaklengkapan, dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.

2. Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini adalah hasil dalam kuesioner penilaian produk dari mahasiswa akan dikumpulkan dan diambil rata rata dari setiap pertanyaan yang ada di dalam kuesioner. Dan dibuat tabel yang menunjukkan respon dari mahasiswa tersebut agar lebih mudah memahaminya. Tabel

tersebut berisi tentang hasil keseluruhan kuesioner sehingga data yang didapat sudah terkumpul dan mudah dibaca.

Setelah didapatkan hasil dalam kuesioner maka akan diinterpretasikan pilihan apa saja yang dipilih oleh mahasiswa sehingga didapatkan hasil yang berguna untuk aplikasi game crossword puzzle berbasis android dan berfungsi sesuai dengan yang dimau oleh penulis

F. Jadwal Penelitian

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

Kegiatan	2018					2019					
	agu	Sept	Okt	Nov	des	Jan	Feb	Mar	Apr	mei	Juni
Identifikasi masalah	■										
Pengumpulan referensi	■										
Pengajuan judul	■	■									
Pembuatan proposal		■									
Perbaikan proposal		■									
Seminar proposal		■									
Pengurusan izin			■	■							
Pengumpulan data			■	■	■						
Analisis data						■	■				
Penyusunan laporan penelitian						■	■	■			
Seminar hasil penelitian							■	■	■		

