

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Peneliti

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TPQ Ar-Rormat desa Semanding. TPQ Ar-Rormat berdiri pada tahun 2007 dan mendapat izin dari tokoh agama setempat dari takmir Masjid Rohmat Kembang Kerang Semanding. Kepala dari TPQ Ar-Rormat ini adalah bapak Mokh.Safii, S.Pd. TPQ Ar-Rormat ini terletak di Jl. Semanding III yang berada pada satu tempat dengan Masjid Rohmat Kembang Kerang Semanding. Penelitian ini dilakukan pada santri kelas 2 Sekolah Dasar dengan rentang usia 7 sampai 8 tahun sebanyak 30 santri.

a. **Sarana dan Prasarana**

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengurus TPQ Ar-Rohmat, bahwa terdapat sarana dan prasarana seperti, ruang kelas dengan jumlah 3 ruangan yang kondisinya baik dan 1 ruangan dalam tahap renovasi, di TPQ Ar-Rohmat memiliki kamar mandi sebanyak 4 ruang dimana tempat mandi ini adalah salah satu fasilitas yang ada pada masjid yang bersebelahan dengan TPQ Ar-Rohmat. Halaman yang luas sebagai tempat berkumpulnya para santri disaat waktu istirahat dan terdapat tempat parkir. Sarana yang dimiliki untuk menunjang proses dalam pembelajaran yaitu seperti papan tulis, meja lipat, dan Al-Quran.

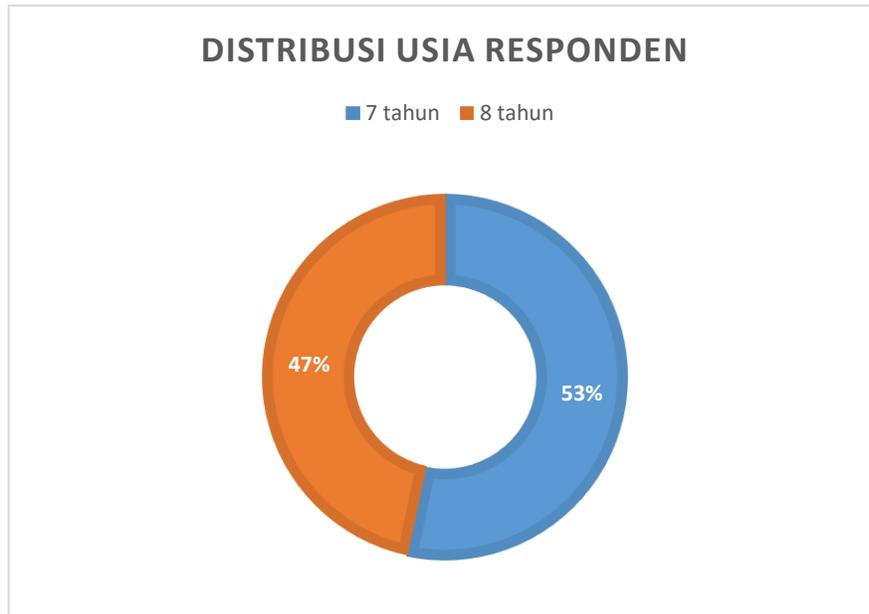
b. **Kondisi Lingkungan Sekitar TPQ Ar-Rohmat**

Kondisi lingkungan TPQ Ar-rohmat ini dikelilingi perkampungan warga serta dalam satu wilayah dengan masjid Rohmat Kembang Kerang Semanding. Di TPQ Ar-rohmat ini memiliki ustad/ustadzah sebanyak 5 yaitu 3 ustadzah dan 2 ustad. TPQ Ar-rohmat memiliki santri sebanyak 75 santri yang dibedakan dua kelas yaitu, tilawati, dan Al-Quran.

4.1.2 Gambaran Karakteristik Responden

Berikut ini merupakan data karakteristik demografi responden yang terdiri dari usia, dan jenis kelamin. Responden pada penelitian ini sebanyak 30 siswa yang tergolong dari 2 kelompok yaitu kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen.

a. Usia

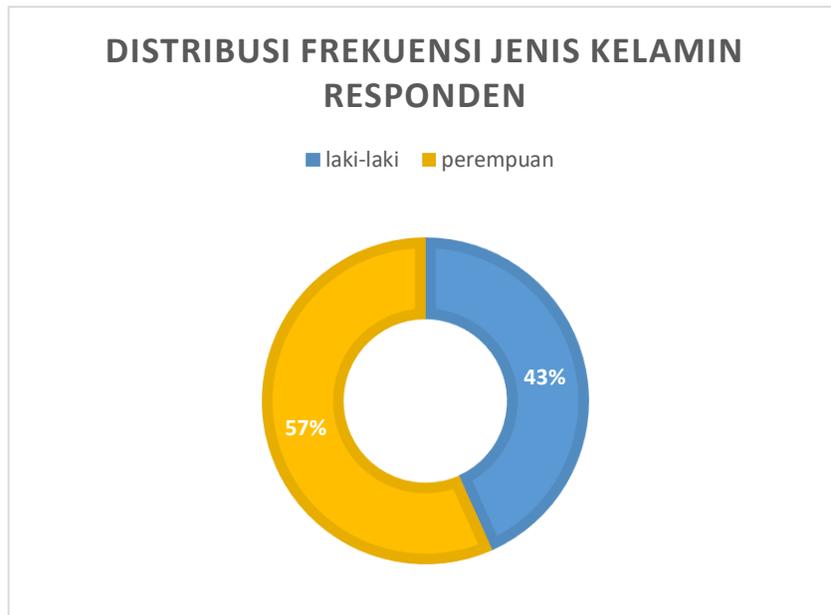


Sumber: data sekunder, 2020

Diagram 4.1 Distribusi Menurut Usia Responden

Berdasarkan diagram 4.1 dapat diketahui bahwa Usia santri yang dijadikan responden adalah usia 7-8 tahun. Dari 30 santri, sebanyak 16 santri dengan persentase 53% berusia 7 tahun, sedangkan untuk usia 8 tahun yaitu sejumlah 14 santri dengan persentase 47%.

b. Jenis kelamin



Sumber: data sekunder, 2020

Diagram 4.2 Distribusi Frekuensi menurut Jenis Kelamin Responden

Diagram 4.2 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi menurut jenis kelamin responden dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu perempuan dan laki-laki. Untuk responden perempuan sebanyak 17 santri (56,7%), sedangkan untuk responden berjenis kelamin laki-laki sejumlah 13 santri (43,3%).

4.1.3 Analisis Univariate

Analisis univariate merupakan analisis yang digunakan pada semua variabel penelitian. Analisis univariate berfungsi untuk melihat setiap variabel yang akan di analisis pada proses penelitian meliputi pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan ular tangga.

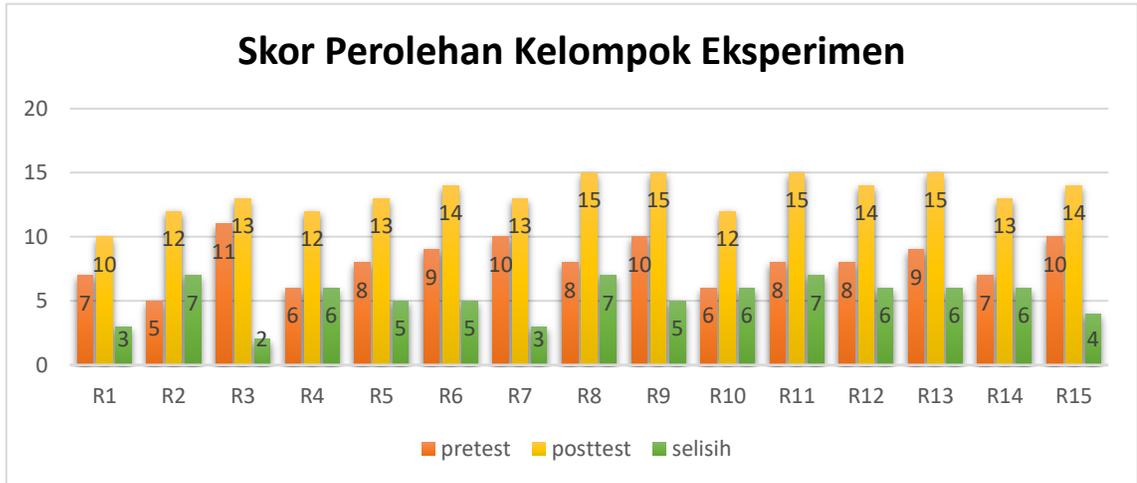
a. Uji Normalitas

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Jawaban	Pre-Test Eksperimen	.961	15	.706
Santri	Post-Test Eksperimen	.902	15	.104
	Pre-Test Kontrol	.931	15	.278
	Post-Test Kontrol	.908	15	.126

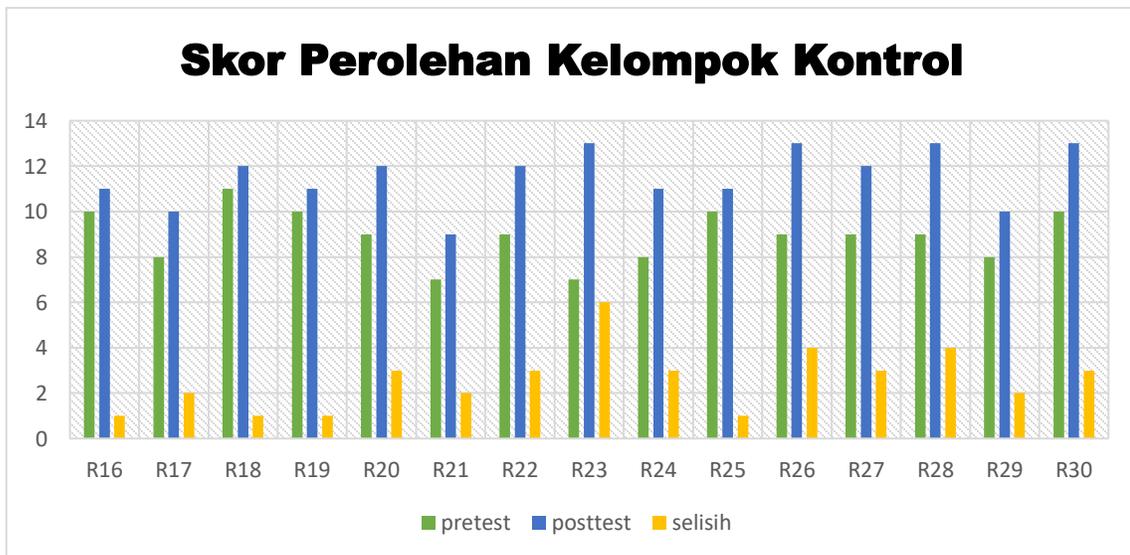
Dari tabel 4.1 diketahui uji normalitas distribusi data penelitian variabel pengetahuan dengan menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* (Dahlan. 2013). Pada uji normalitas *shapiro-wilk* dengan total responden 30 santri, bahwa data menentukan: data kelas Pre-Test Eksperimen nilai signifikansi (sig) $0,706 > 0,05$ sedangkan untuk kelas Post-Test Eksperimen nilai signifikansi (sig) $0,104 > 0,05$ dan pada kelas Pre-Test Kontrol nilai signifikansi (sig) sebesar $0,278 > 0,05$ serta pada kelas Post-Test Kontrol nilai signifikansi (sig) $0,126 > 0,05$. Semua variabel menunjukkan nilai signifikansi (sig) $\alpha > 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan jika distribusi data variabel adalah normal. Karena data terdistribusi normal, maka analisis menggunakan statistik parametric, yaitu *uji paired sampel t test*.

- b. Skor Pengetahuan Terhadap Pencegahan COVID-19 Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Di TPQ Ar-Rohmat



Grafik 4.1 Skor Pengetahuan pada Kelompok Eksperimen di TPQ Ar-Rohmat Sebelum dan Sesudah diintervensi menggunakan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan grafik 4.1 menunjukkan bahwa skor *posttest* pada kelompok eksperimen meningkat 100%, dengan selisih yang didapatkan minimal sebesar 2 dan selisih maksimal sebesar 7 maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga.



Grafik 4.2 Skor Pengetahuan pada Kelompok Kontrol di TPQ Ar-Rohmat Sebelum dan Sesudah diintervensi melalui ceramah

Berdasarkan grafik 4.2 menunjukkan bahwa skor *posttest* pada kelompok kontrol meningkat 100%, dengan selisih yang didapatkan minimal sebesar 1 dan selisih maksimal sebesar 6

maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui ceramah.

4.1.4 Hasil Uji Hipotesis

Analisis bivariate pada penelitian ini untuk melihat pengaruh media permainan ular tangga terhadap perbedaan pengetahuan santri tentang upaya pencegahan COVID-19 sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan perbedaan pengetahuan santri tentang upaya pencegahan COVID-19 sebelum dan sesudah diberikan *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol.

Pengaruh pengetahuan santri sebelum dan sesudah intervensi menggunakan permainan ular tangga pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil *Uji Paired Sampel T-Test* terhadap pengaruh pengetahuan santri adalah sebagai berikut:

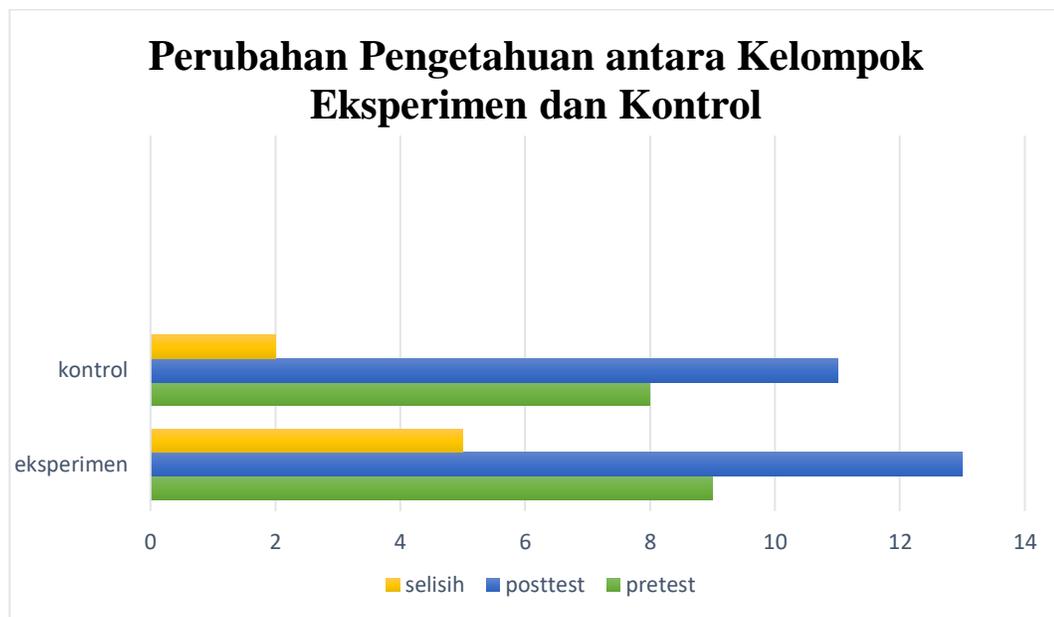
Tabel 4.2 Distribusi pengaruh pengetahuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan Uji Paired Sampel T-Test

Kelompok	Pengetahuan	N	Mean	Std. Deviation	Selisih	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	Pre-Test Eksperimen	15	8,13	1,727	5,2	0,000
	Post-Test Eksperimen	15	13,33	1,447		
Kontrol	Pre-Test Kontrol	15	8,93	1,163	2,6	0,000
	Post-Test Kontrol	15	11,53	1,246		

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai Mean pengetahuan santri pada kelompok eksperimen sebelum diintervensi melalui permainan ular tangga sebesar 8,13 dengan standar deviasi 1,727 lalu setelah diintervensi dengan permainan ular tangga nilai Meannya menjadi 13,33 dengan standar deviasi 1,447. Perubahan pengetahuan kelompok eksperimen signifikan dengan nilai sig. kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata jawaban santri untuk *pretest* eksperimen dengan *posttest* eksperimen. Dari data diatas terlihat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah di intervensi sebesar 5,2 poin

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai Mean pengetahuan santri pada kelompok kontrol yang diberikan intervensi melalui ceramah pada saat *pretest* sebesar 8,93 dengan standar deviasi 1,163 lalu untuk *posttest*nya nilai Meannya menjadi 11,53 dengan standar deviasi 1,246. Perubahan pengetahuan kelompok kontrol signifikan dengan nilai sig. sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata jawaban santri untuk *pretest* kontrol dengan *posttest* kontrol setelah diberikan intervensi melalui ceramah. Dari data diatas terlihat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah sebesar 2,6 poin

Dari bahasan yang terdapat pada tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan tentang upaya pencegahan COVID-19 karena nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh Metode Edukasi dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan tentang Upaya Pencegahan COVID-19 pada Anak Usia Sekolah Dasar.



Grafik 3 Perubahan Pengetahuan antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik 4.3 diketahui bahwa perbedaan perubahan pengetahuan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah di intervensi sebesar 5,2 poin sedangkan kelompok kontrol sebesar 2,6 poin sebelum dan setelah diintervensi. Kelompok eksperimen mendapatkan tingkat selisih lebih banyak dibandingkan dengan kelompok kontrol maka perubahan pengetahuan menggunakan permainan ular tangga lebih tinggi.

4.2 Pembahasan

Pengaruh metode edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan tentang upaya pencegahan COVID-19 pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, pada analisis univariate yang ada pada grafik 4.1 menunjukkan bahwa skor *posttest* pada kelompok eksperimen meningkat 100%, dengan selisih yang didapatkan minimal sebesar 2 dan selisih maksimal sebesar 7 maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga. Sedangkan pada grafik 4.2 menunjukkan bahwa skor *posttest* pada kelompok kontrol meningkat 100%, dengan selisih yang didapatkan minimal sebesar 1 dan selisih maksimal sebesar 6 maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui ceramah.

Kemudian diketahui dari uji hipotesis yang menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen yang diketahui pada tabel 4.2 diperoleh nilai Mean pengetahuan santri pada kelompok eksperimen sebelum diintervensi sebesar 8,13 dengan standar deviasi 1,727 lalu setelah diintervensi dengan permainan ular tangga nilai Meannya menjadi 13,33 dengan standar deviasi 1,447. Perubahan pengetahuan kelompok eksperimen signifikan dengan nilai sig. kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata jawaban santri untuk *pretest* eksperimen dengan *posttest* eksperimen. Dari data diatas terlihat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah di intervensi sebesar 5,2 poin

Sementara untuk kelompok kontrol yang dijelaskan pada tabel 4.2 diperoleh nilai Mean pengetahuan santri pada kelompok kontrol setelah diberikan intervensi melalui ceramah saat *pretest* sebesar 8,93 dengan standar deviasi 1,163 lalu untuk *posttestnya* nilai Meannya menjadi 11,53 dengan standar deviasi 1,246. Perubahan pengetahuan kelompok kontrol signifikan dengan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata jawaban santri untuk *pretest* kontrol dengan *posttest* kontrol setelah diberikan intervensi dengan ceramah. Dari data diatas terlihat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah sebesar 2,6 poin.

Dari uji statistik menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* dapat diketahui bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan pengetahuan pada saat *pretest* dan *posttest* tetapi

peningkatan yang jauh lebih banyak yaitu pada kelompok eksperimen yang diberikan intervensi dengan permainan ular tangga dari pada kelompok kontrol yang diberikan intervensi melalui ceramah. Maka hal ini terdapat pengaruh metode edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan tentang upaya pencegahan COVID-19 karena nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ jadi H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh Metode Edukasi dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan tentang Upaya Pencegahan COVID-19 pada Anak Usia Sekolah Dasar.

Berdasarkan grafik 4.3 diketahui bahwa perbedaan perubahan pengetahuan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah di intervensi sebesar 5,2 poin sedangkan kelompok kontrol sebesar 2,6 poin sebelum dan setelah diintervensi. Kelompok eksperimen mendapatkan tingkat selisih lebih banyak dibandingkan dengan kelompok kontrol maka perubahan pengetahuan menggunakan permainan ular tangga lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian Dian Femala dan M. Ibraar Ayutullah (2020) yang berjudul “Penyuluhan Media Audio terhadap Pengetahuan dan Tingkat Kebersihan Gigi dan Mulut” menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan *pretest* sebesar 8,928 dan pada saat *posttest* sebesar 9,500 maka selisih sebelum dan sesudah diintervensi dengan media audio sebesar 0,571 poin, jika dibandingkan dengan media permainan ular tangga dalam penelitian ini yang mempunyai selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 5,2 poin. Maka lebih efektif daripada melalui media audio dalam metode pembelajaran pada anak-anak.

Sedangkan menurut penelitian Meriyani (2017) yang berjudul “Pengaruh Metode Bernyanyi Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menghapal Doa-Doa Pendek pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 13 Pontianak” menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan *pretest* sebesar 6,29 dan pada saat *posttest* sebesar 7,94 maka selisih sebelum dan sesudah diintervensi dengan metode bernyanyi sebesar 1,65 poin, jika dibandingkan dengan metode permainan ular tangga dalam penelitian ini yang mempunyai selisih antara *pretest* dan *posttest* sebesar 5,2 poin. Maka lebih efektif daripada melalui metode bernyanyi dalam pembelajaran pada anak-anak

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Dewi Gunti Afriani (2018) yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Gizi Seimbang Terhadap Perubahan Pengetahuan, dan Kemampuan Sikap pada Anak Sekolah Dasar Muhammadiyah

Kecamatan Tanjung Morawa” menyebutkan bahwa pengetahuan siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tanjung Morawa sebelum diintervensi dan sesudah diintervensi terdapat peningkatan rata-rata pengetahuan setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga. Untuk rata-rata *pretest* pada penelitian tersebut sebesar 6,06 sedangkan untuk *posttest* sebesar 12,70. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pada siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tanjung Morawa.

Sementara di dalam penelitian ini rata-rata pengetahuan pada kelompok eksperimen sebelum diberikan intervensi sebesar 8,13 dan untuk pengetahuan sesudah diberikan permainan ular tangga menjadi 13,33. Maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diintervensi dengan permainan ular tangga, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan responden. Menurut *Uji Paired Sampel T-Test* perubahan pengetahuan terlihat signifikan dengan adanya *p-value* 0,000. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pemberian intervensi dengan permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pengetahuan sebelum dan sesudah.

Didukung juga dengan penelitian Ni Made Swasti Wulungan (2013) yang berjudul “Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga” menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Diketahui pada kelompok eksperimen sesudah diberikan intervensi melalui ular tangga diperoleh nilai mean sebesar 3,933 dengan standar deviasi sebesar 1,362 sedangkan untuk kelompok kontrol setelah diberikan intervensi melalui ceramah mendapatkan nilai mean 1,733 dan standar deviasi 1,229. Maka dari analisis tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan melalui ceramah, tetapi peningkatan pengetahuan melalui ceramah tidak sebesar seperti melalui permainan ular tangga.

Sedangkan di dalam penelitian ini pada kelompok eksperimen sesudah diberikan intervensi melalui ular tangga diperoleh nilai mean sebesar 13,33 dengan standar deviasi sebesar 1,447 sedangkan untuk kelompok kontrol setelah diberikan intervensi melalui ceramah mendapatkan nilai mean 11,53 dan standar deviasi 1,246 maka disimpulkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi tetapi peningkatan yang jauh lebih banyak yaitu pada kelompok eksperimen yang diberikan

intervensi melalui permainan ular tangga dari pada kelompok kontrol yang diberikan intervensi melalui ceramah.

Diperkuat juga oleh penelitian Pinky Niva Ghea (2018) yang berjudul “Edukasi dengan Meida Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut pada Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pengetahuan siswa di SD Muhammadiyah 2 Pontianak sebelum diintervensi dan sesudah di intervensi terdapat peningkatan rata-rata pengetahuan setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga. Untuk rata-rata *pretest* pada penelitian tersebut sebesar 52,25 dengan standar deviasi 10,19 sedangkan untuk *posttest* sebesar 89,25 dengan standar deviasi 5,20. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan pada siswa di SD Muhammadiyah 2 Pontianak.

Sedangkan di dalam penelitian ini rata-rata pengetahuan pada kelompok eksperimen sebelum diberikan intervensi sebesar 8,13 dengan standar deviasi 1,727 dan untuk pengetahuan sesudah diberikan permainan ular tangga menjadi 13,33 dengan standar deviasi 1,447. Maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diintervensi dengan permainan ular tangga, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan responden. Menurut *Uji Paired Sampel T-Test* perubahan pengetahuan terlihat signifikan dengan adanya p-value 0,000. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pemberian intervensi dengan permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pengetahuan sebelum dan sesudah.

Berdasarkan hasil pengumpula data pada *pre test* dan *post test* rata-rata tingkat pengetahuan kedua kelompok mengalami peningkatan pengetahuan pada saat *pretest* dan *posttest* tetapi peningkatan yang jauh lebih banyak yaitu pada kelompok eksperimen. Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan mempunyai 6 kedudukan, tingkat terendah dalam pengetahuan yaitu “tahu”. Tahu ini adalah sebagai penguasaan suatu teori yang telah di pelajari sebelumnya. Pemberian informasi mengenai upaya pencegahan COVID-19 membuat santri menjadi tahu dan yang sudah tahu dapat memahami informasi yang telah diberikan sehingga dapat meningkatkan tingkat pengetahuan santri setelah diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan metode pembelajaran pada anak-anak yang efektif karena dalam permainan ular tangga, anak-anak bermain sambil belajar,

maka selama proses pembelajaran dapat lebih mudah mengetahui materi yang diberikan dan dapat meningkatkan pengetahuan. Hal ini didukung dari penelitian Anindya Nayang Safitri (2017) yang berjudul “Pengaruh Edukasi Dengan Media Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Di SMPN 1 Besuki, Tulungagung” mengatakan bahwa pemberian edukasi melalui permainan ular tangga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan berdiskusi mengenai suatu kejadian tentang pencegahan perilaku seks pranikah, sehingga berpengaruh pada peningkatan pengetahuan.

Kelebihan dari media permainan ular tangga ini adalah dapat memberikan umpan balik yang bagus kepada responden, umpan balik ini terlihat antusias santri sangat baik, dalam mengikuti permainan ular tangga santri mengikuti penuh dengan semangat tanpa ada rasa jenuh pada setiap penyampain informasi. Hal ini yang dapat meningkatkan pengetahuan lebih mudah.

Selain itu media permainan ular tangga merupakan metode pembeajaran PAKEM dimana model pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan karena dengan adanya interaksi berupa permainan ular tangga maka akan memunculkan pembelajaran lebih menarik. Sehingga media permainan ular tangga lebih efektif dalam peningkatan pengetahuan dari pada yang tidak diberikan intervensi permainan ular tangga.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini telah dilakukan dengan optimal, namun peneliti menyadari tidak akan terlepas dari kekurangan yang ada, maka Keterbatasan selama penelitian ini adalah:

1. Pada pengisian kuisioner, ada beberapa responden masih berdiskusi untuk menjawab pertanyaan kuisioner, maka mempengaruhi hasil penelitian. Hal ini terjadi karena di tempat TPQ Ar-Rohmat dalam tahap renovasi jadi tempatnya sempit.
2. Kesulitan pada saat memberikan pengarahan kepada anak-anak, karena antusias santri yang tinggi menyebabkan suasana menjadi ramai, sehingga penyampaian informasi kurang tersampaikan dengan baik