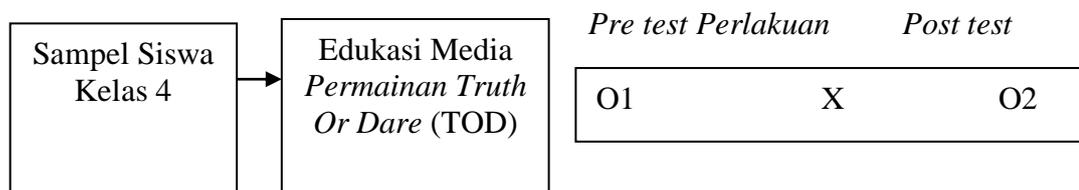


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain rancangan pra eksperimen dengan pendekatan *one grup pre-post test* yaitu menggunakan hubungan atau pengaruh sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Rancangan ini tidak ada pembanding kontrol (*without control*), tetapi kelompok subjek diobservasi sebelum diberikan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah diberikan intervensi. Peneliti membuat perlakuan terhadap satu kelompok subjek dengan memberikan pre-post test untuk mengetahui pengaruh media edukasi permainan *Truth Or Dare* (TOD) tentang jajanan sehat.

Bentuk rancangan ini sebagai berikut :



Gambar 3.1 Rancangan *Pre eksperimen One grup Pre-Post Test*

Keterangan :

- O1 : Pre test pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat.
- X : Pemberian edukasi tentang jajanan sehat dengan menggunakan media permainan TOD.
- O2 : Post test pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat.

3.2 Populasi, Sampel dan Teknik *Sampling*

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah siswa MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan yang berjumlah 286 siswa.

3.2.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan yang berjumlah 25 siswa, dan yang telah memenuhi kriteria inklusi serta kriteria eksklusi penelitian.

3.2.3 Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* pada penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*, sehingga diperoleh total 25 responden. Hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah populasi.

Dengan kriteria anak usia SD yang ditentukan oleh peneliti sesuai kriteria inklusi dan eksklusi :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Anak usia Sekolah Dasar dengan rentang usia 10-11 tahun yang bersekolah di MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan.
- 2) Bersedia menjadi responden dan mengikuti penelitian sampai dengan selesai.

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eklusi adalah karakteristik responden yang memenuhi kriteria

inklusi, tetapi hadir dengan tambahan kriteria bahkan tidak hadir yang dapat mengganggu keberhasilan atau meningkatkan risiko untuk memperoleh hasil yang tidak menguntungkan, seperti responden melewati janji maupun memberi data yang tidak akurat (Patino, 2018). Kriteria eklusi pada penelitian ini yaitu siswa tidak hadir pada saat pengambilan data.

3.3 Waktu dan Tempat

Tempat pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 di MI Plus Miftahul Anwar Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini dilakukan pada bulan 25 Januari- 15 Maret 2023.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada penelitian ini menjadi aspek fokus dari penelitian. Adapun variabel penelitiannya yaitu :

1. Variabel Bebas (Independen) adalah edukasi media permainan kartu *Truth Or Dare* (TOD) tentang jajanan sehat.
2. Variabel Terikat (Dependen) adalah pengetahuan siswa kelas 4 MI Plus Miftahul Anwar tentang jajanan sehat.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel Independen				
Media permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD)	Media cetak yang menggunakan permainan dengan dua jenis kartu <i>Truth Or Dare</i> (TOD) tentang jajanan sehat.	Standar Operasional Prosdur (SOP)		
Variabel Dependen				
Pengetahuan siswa	Pemahaman kognitif siswa tentang jajanan sehat meliputi definisi, ciri-ciri jajanan sehat, kiat memilih jajanan sehat, bahaya jajanan tidak sehat, serta kontaminasi biologis, kimia, fisik.	Kuesioner dengan skor : Benar : 1 Salah : 0	<ul style="list-style-type: none"> • Baik : 76%-100% • Cukup : 56%-75% • Kurang : ≤ 55% 	Ordinal

3.6 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Data diambil secara primer oleh peneliti yaitu mengenai pengetahuan tentang jajanan sehat pada siswa kelas 4 di MI Plus Miftahul Anwar Kab.Pasuruan.

Dengan cara pengambilan data sebagai berikut :

1. Data diambil langsung dari responden di MI Plus Miftahul Anwar Kab.Pasuruan.
2. Sebelumnya, peneliti meminta persetujuan untuk menjadi responden, apabila responden bersedia maka peneliti memberikan kuesioner. Dan apabila responden tidak bersedia maka, peneliti tidak memberikan kuesioner.

3. Data pre-test diambil pada saat setelah responden mengisi kuesioner sebelum diberikan intervensi. Sedangkan data post-test diambil pada saat setelah responden mengisi kuesioner setelah diberikan intervensi.

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber pustaka jurnal, data Puskesmas Raci dan profil siswa MI Plus Miftahul Anwar.

3.7 Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang di buat oleh peneliti mengacu pada landasan teori yang ada. Kuesioner dibagikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media permainan edukatif yaitu *Truth Or Dare* (TOD). Waktu yang digunakan untuk pengisian kuesioner pengetahuan pre-post test yaitu 20 menit. Kuesioner pengetahuan berjumlah 20 soal pre-post test dengan pilihan ganda a,b,c,d. Jawaban yang benar akan mendapat nilai 1, sedangkan jawaban yang salah mendapat nilai 0.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Cara untuk mengetahui apakah kuesioner yang sudah tersusun mampu mengukur apa yang akan diukur, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Peneliti melakukan uji validitas pada siswa kelas 4 MI Plus Miftahul Anwar yang berjumlah 25 siswa yang digunakan sebagai responden penelitian dan diambil 10 siswa kelas 4 di sekolah lainnya. Pada penelitian ini uji validitas

menggunakan teknik kolerasi *Person Product-moment* menggunakan bantuan *software* komputer yaitu SPSS 26.

Konsep reliabilitas dalam kaitannya dengan keandalan alat ukur masalah kesalahan pengukuran. Kesalahan pengukuran sendiri mengacu pada sejauh mana konsistensi hasil pengukuran terjadi jika pengukuran diulangi pada kelompok subjek yang sama. Uji realibilitas kuesioner pada penelitian ini yaitu akan dilakukan dengan bantuan *software* komputer menggunakan model *Alpha Cronbach*. Berikut rumus dari *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varian skor total

S_t = Varian responden untuk item i

K = Jumlah item

3.9 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Tahap persiapan penelitian
 - a. Pengumpulan jurnal, studi pendahuluan, pembuatan proposal skripsi, dan konsultasi kepada dosen pembimbing.
 - b. Melakukan seminar proposal, dan pengesahan skripsi.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
 - a. Peneliti menentukan sampel yang diambil sebagai responden sesuai kriteia inklusi dan eklusi. Kemudian, peneliti memperkenalkan diri dan

menjelaskan maksud dan tujuan.

b. Pemberian pre-test

Pemberian pre-test ini dilakukan berdasarkan jumlah sampel yang ada pada penelitian. Adapun tujuan pelaksanaan pre-test tersebut yaitu untuk mengetahui pengetahuan siswa kelas 4.

c. Proses edukasi

Peneliti memberikan edukasi tentang jajanan sehat dengan metode caramah dan diskusi, kemudian dilakukan perlakuan yaitu media permainan *Truth Or Dare* (TOD) kepada siswa kelas 4 dan menjalankannya sesuai dengan SOP. Proses edukasi atau perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam 2 minggu.

d. Pemberian post-test

Post-test diberikan setelah proses edukasi berakhir, yang bertujuan untuk mendapatkan pengaruh pemberian edukasi menggunakan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) kepada siswa kelas 4.

3. Tahap pengolahan data dan analisis data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan data melalui editng, coding, scoring, dan tabulating serta analisis data.

4. Teknik penyusunan dan penyajian hasil

Dalam tahap ini data yang telah dianalisis selanjutnya diuraikan dan disusun dalam bentuk tabel beserta penjelasannya.

3.10 Manajemen Data

Data yang diperoleh kemudian di olah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. *Editing* (Pengeditan)

Editing merupakan kegiatan memeriksa kembali kuesioner yang telah diisi pada saat pengumpulan data. Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- a. Memeriksa apakah semua jawaban responden dapat dibaca jelas.
- b. Memeriksa apakah semua pertanyaan yang diajukan kepada responden telah terjawab.
- c. Memeriksa apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti.
- d. Memeriksa apakah masih ada kesalahan yang terdapat pada kuesioner.

2. *Coding* (Pemberian Kode)

Coding merupakan kegiatan merubah data kedalam bentuk yang lebih ringkas dengan menggunakan kode tertentu.

a. Pertanyaan

Pertanyaan 1 = P1

Pertanyaan 2 = P2, dst

b. Responden

Responden 1 = R1

Responden 2 = R2, dst

c. Umur

10 tahun = 1

11 tahun = 2, dst

d. Jenis Kelamin

Perempuan = 1

Laki-laki = 2

e. Pernah mendapatkan informasi jajanan sehat

“Pernah” = 1

“Tidak Pernah” = 0

f. Sumber informasi jajanan sehat

Guru = 1

Petugas Puskesmas = 2

Iklan TV = 3

Majalah = 4

3. *Entry Data* (Pemasukan Data)

Pemasukan data dilakukan apabila dalam pengolahan data melalui cara komputerisasi, karena cukup membuat satu file dan memasukkan satu persatu ke dalam file komputer sesuai dengan paket program statistik komputer yang digunakan. Apabila menggunakan cara manual, maka diperlukan bantuan kartu untuk proses tabulasi. Pada proses tabulasi diperlukan buku kode sebagai panduan peneliti mengecek keterangan data yang di kode.

4. *Scoring* (Pemberian nilai)

Scoring merupakan tahap penentuan jumlah skor, dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. Hasil kuesioner yang telah diberikan skor 1 dan

0 untuk mengukur hasil pre-post test. Kemudian dipresentasikan dengan jumlah jawaban benar dibagi jumlah soal dikalikan 100%.

5. *Tabulating Data* (Tabulasi Data)

Tabulating merupakan tahap pengolahan data yang bertujuan untuk mengemas hasil data kedalam bentuk tabel, sehingga dapat memberikan gambaran statistik dan terlihat jelas.

3.11 Analisis Data

3.11.1 Analisis Univariat

Analisa univariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dalam bentuk presentase mengenai beberapa variabel yang diteliti tentang responden pernah atau tidak pernah mendapatkan informasi tentang jajanan sehat, benar atau tidak benar dalam melakukan permainan *Truth Or Dare* (TOD), dan pengetahuan tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

$$P = \left(\frac{x}{y} \right) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

x = Frekuensi Responden

y = jumlah seluruh responden

Kategori interpretasi data

100 % = seluruh responden

80-99% = hampir seluruh responden

40-79% = sebagian responden

1-39% = sedikit responden

0% = tidak saupun responden

3.11.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pendidikan kesehatan dengan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) dalam upaya peningkatan pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat. Berdasarkan skala ukur dari variabel yang menggunakan skala ordinal yaitu pengetahuan, maka untuk menganalisis data digunakan uji *Wilcoxon*. Pengujian analisis dilakukan menggunakan program komputer dengan tingkat kesalahan 5%. Kriteria dalam pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut :

- a. H_0 ditolak jika $p\text{-value} < 0,05$ yang berarti pendidikan kesehatan dengan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) berpengaruh dalam upaya peningkatan pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat.
- b. H_0 diterima jika $p\text{-value} > 0,05$ yang berarti pendidikan kesehatan dengan media permainan *Truth Or Dare* (TOD) tidak berpengaruh dalam upaya peningkatan pengetahuan siswa kelas 4 tentang jajanan sehat.

3.12 Etika Penelitian

Etika penelitian ini mengikuti KEPPKN 2017 yaitu sebagai berikut :

3.12.1 Prinsip Menghormati Harkat dan Martabat Manusia (*Respect For Person*)

Prinsip ini merupakan bentuk penghormatan terhadap harkat dan martabat manusia sebagai pribadi yang memiliki kebebasan berkehendak atau memilih dan sekaligus bertanggung jawab secara pribadi terhadap keputusannya sendiri. Tujuan prinsip ini adalah untuk menghormati otonomi yang mempersyaratkan bahwa manusia yang mampu memahami pilihan pribadinya untuk mengambil keputusan mandiri (*self-determination*), dan melindungi manusia yang otonominya terganggu, mempersyaratkan bahwa manusia yang berketergantungan atau rentan perlu diberikan perlindungan terhadap kerugian atau penyalahgunaan (*harm and abuse*).

Pada penelitian ini untuk menghormati responden, peneliti memberikan penjelasan antara lain :

1. Lembar persetujuan (*Informed Consent*)

Setelah responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang akan terjadi selama pengumpulan data, dan responden bersedia diteliti, mereka harus menandatangani lembar persetujuan menjadi responden.

2. Tanpa nama (*Anonymity*)

Masalah etik merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya

menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Responden mempunyai hak untuk meminta bahwa data yang diberikan harus dirahasiakan, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

3.12.2 Prinsip Berbuat Baik (*Beneficence*) dan Tidak Merugikan (*Non-maleficence*)

Prinsip etik berbuat baik menyangkut kewajiban membantu orang lain dilakukan dengan mengupayakan manfaat maksimal dengan kerugian minimal. Responden yang diikuti sertakan dalam penelitian bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian yang sesuai untuk diaplikasikan kepada manusia. Prinsip etik berbuat baik, mempersyaratkan bahwa :

1. Risiko penelitian harus wajar (*reasonable*) dibandingkan manfaat yang diharapkan.
2. Desain penelitian harus memenuhi persyaratan ilmiah (*scientifically sound*).
3. Para peneliti mampu melaksanakan penelitian dan sekaligus mampu menjaga kesejahteraan subjek penelitian dan,
4. Prinsip *do no harm (non mmaleficent* – tidak merugikan) yang menentang segala tindakan dengan sengaja merugikan subjek penelitian.

Prinsip tidak merugikan adalah jika tidak dapat melakukan hal yang bermanfaat, maka sebaiknya jangan merugikan orang lain. Prinsip tidak merugikan bertujuan agar subjek penelitian tidak diperlakukan sebagai sarana dan memberikan perlindungan terhadap tindakan penyalahgunaan.

3.12.3 Prinsip Keadilan (*Justice*)

Prinsip etik keadilan mengacu pada kewajiban etik untuk memperlakukan setiap orang (sebagai pribadi otonomi) sama dengan moral yang benar dan layak dalam memperoleh hak nya. Prinsip etik keadilan terutama menyangkut keadilan yang merata (*distributive justice*) yang mempersyaratkan pembagian seimbang (*equitable*), dalam hal beban dan manfaat yang diperoleh subjek dari keikutsertaan dalam penelitian. Prinsip keadilan ini dilakukan dengan memperhatikan distribusi usia, gender, status ekonomi, budaya dan pertimbangan etnik. Salah satu perbedaan perlakuan tersebut adalah kerentanan (*vulnerability*).