

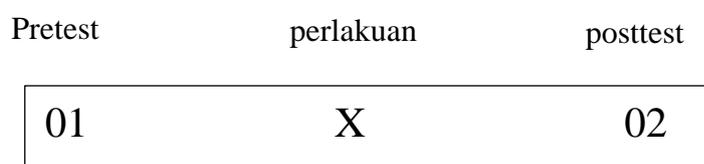
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design*. Bentuk *pre-eksperimental design* pada penelitian ini menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest* untuk mengetahui pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan kepada responden terkait perilaku hidup bersih dan sehat.

Rancangan penelitian ini menggunakan desain rancangan *pre-eksperimental* dengan pendekatan *one grup pretest posttest design*, tidak ada kelompok pembanding tetapi paling tidak peneliti melakukan observasi pertama (pretest) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan yang terjadi. Bentuk rancangan *one grup pre test post test* :

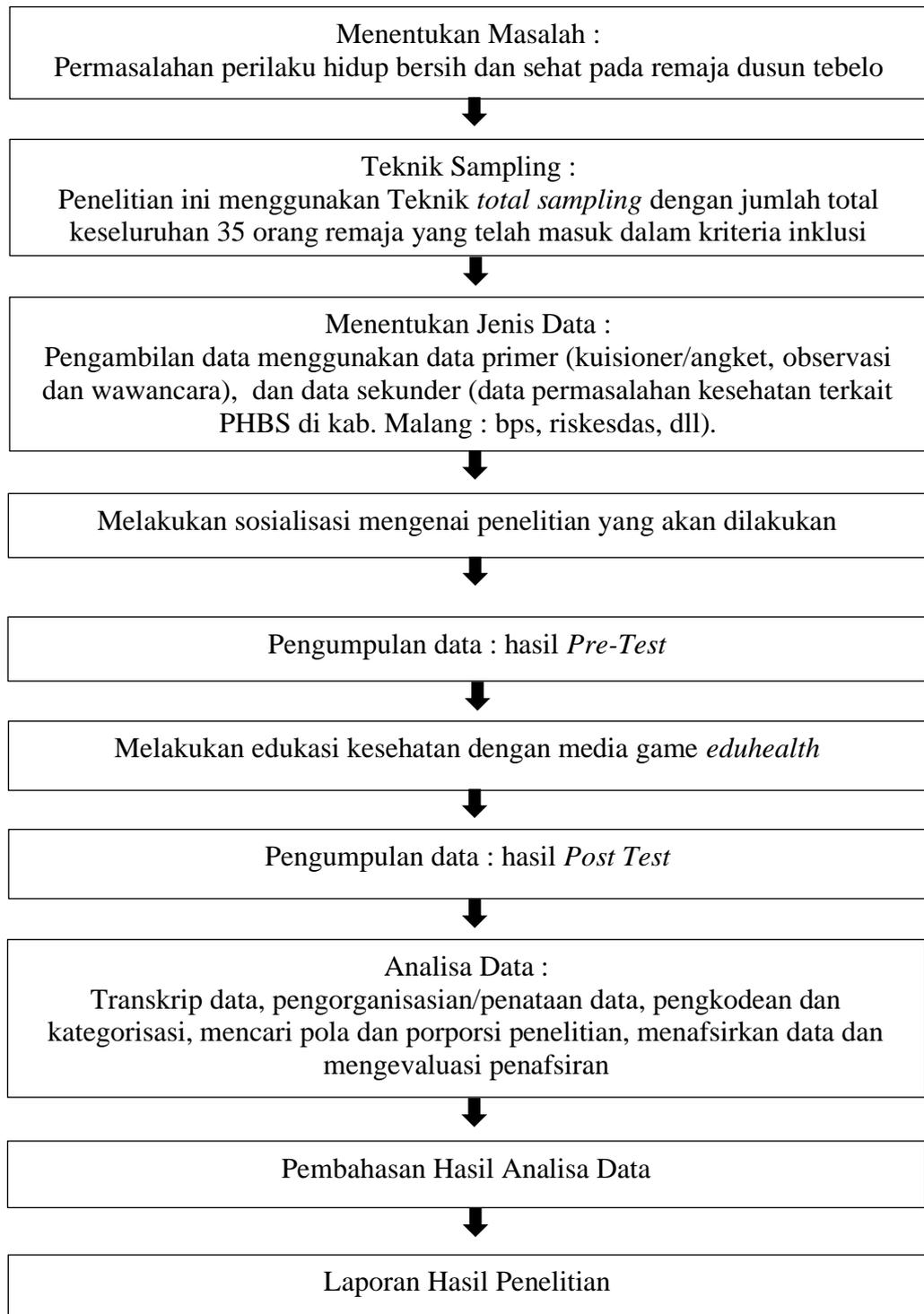


Gambar 1 rancangan one group pre test post test

Keterangan :

- 01 : pretest, pengukuran pengetahuan sebelum diberikan edukasi
- X : perlakuan, melakukan edukasi dengan media game
- 02 : posttest, pengukuran pengetahuan setelah diberikan edukasi

B. Kerangka Operasional



Gambar 2 kerangka operasional penelitian

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini diambil berdasarkan golongan umur remaja pada umur 12-19 tahun dan yang telah memenuhi kriteria – kriteria inklusi yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Sampel

Peneliti menentukan besar jumlah responden dengan menggunakan menggunakan Teknik total sampling yaitu dengan mengambil secara keseluruhan populasi yang ada. Menurut (sugiyono, 2019) total sampling dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, dan untuk sampel yang digunakan adalah remaja umur 12-19 tahun berjumlah 35 remaja.

3. Sampling

Teknik penentuan sampel yang digunakan yaitu menggunakan Teknik total sampling dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun ciri- ciri khusus yang ditetapkan dalam penelitian ini, antara lain :

a. Kriteria inklusi

- 1) Bersedia menjadi responden dan menyetujui lembar persetujuan
- 2) Sehat jasmani dan rohani
- 3) Bisa mengoperasikan alat elektronik (HP,laptop)

b. Kriteria eksklusi

- 1) Responden berhenti atau mengundurkan diri pada saat penelitian
- 2) Responden tidak mengisi lembar kuisisioner penelitian

D. Waktu Dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di dusun tebelo, desa sidomulyo, kecamatan jabung, kabupaten malang dan penelitian ini dilakukan pada 18 maret 2024 sampai dengan 13 april 2024.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (*independent*)

Variable bebas dalam penelitian ini adalah edukasi kesehatan dengan menggunakan game *eduhealth* mengenai PBHS di tatanan tempat umum.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variable terikat pada penelitian ini adalah pengetahuan remaja setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan video game mengenai PHBS di tatanan tempat umum.

F. Definisi Operasional

tabel 1 definisi operasional

variabel	Definisi opresional	Alat ukur	Indikator	Skala
<i>variabel independent (bebas)</i>				
Edukasi kesehatan dengan vidio game terkait dengan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) Pada tatanan tempat umum	Kegiatan mentransfer informasi kepada remaja dengan menggunakan media game <i>eduhealth</i> dengan menggunakan heanphone dan laptop	-	-	Nominal
<i>Variabel dependen (terikat)</i>				
Pengetahuan remaja terkait dengan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada tatanan tempat umum	pengetahuan secara umum dalam golongan remaja (12-19 tahun) sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan mengenai PHBS pada tatanan tempat umum dengan menggunakan media vidio game	Kuisisioner dengan menggunakan pilihan ganda dengan option (a,b,c,d)	Salah = 0 Benar = 1 1. Sangat baik: 80 - 100 2. Baik : 70 - 79 3. cukup : 60 - 69 4. kurang : 50 - 59 5. 0 - 49	ordinal

G. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data

a. Data Primer

Pengumpulan data secara primer dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada masyarakat dusun tebelo yang masuk kategori remaja pada saat, sesudah dan sebelum intervensi, berupa :

- 1) Identitas responden berupa nama, jenis kelamin, usia, dan sumber informasi lainnya yang diperoleh dengan cara angket yaitu mengisi formulir baik secara langsung maupun dari google formulir oleh responden.
- 2) Tingkat pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada tatanan tempat umum dalam bentuk *pre test* dan *post test*.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari hasil intervensi di dusun tebelo desa sidomulyo yang terdiri dari :

- 1) Jumlah penduduk usia remaja di dusun tebelo.
- 2) Lokasi penelitian dengan cara melihat dokumen di desa.
- 3) Data sarana dan prasarana di dusun tebelo, diperoleh dengan cara melihat dokumen-dokumen desa dan melakukan observasi langsung.

2. Teknik pengumpulan data

Data edukasi kesehatan dikumpulkan dengan cara memberikan lembar kuisisioner pada saat sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan edukasi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Data pengetahuan dapat dikumpulkan melalui kuisisioner yang memuat pertanyaan yang memiliki jawaban berbentuk angka atau skala, meliputi pilihan ganda a, b, c, dan d mengenai setiap indikator dalam PHBS di tatanan tempat umum.

H. Alat Ukur Penelitian

1. Form kuisisioner *pretest* dan *posttest* pengetahuan mengenai PHBS

Kisi-kisi kuisisioner pengetahuan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di tatanan tempat umum. Kuisisioner berupa tes pilihan ganda sejumlah 20 soal dengan 4 pilihan jawaban.

I. Uji Validitas Dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Pengujian yang telah dilakukan dengan mengkorelasikan skor pada setiap item dengan skor total kemudian diolah dengan bantuan program *SPSS 26 for windows* dengan Teknik korelasi *person product moment*, Adapun pengambilan keputusan untuk menguji validitas indikatornya adalah

- a. Jika r hitung $>$ r tabel dan nilai positif atau signifikan $<$ 0,05 maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid
- b. Jika r hitung $<$ r tabel dan nilai positif atau signifikan $>$ 0,05 maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan tidak valid.

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi product moment

n = banyak sampel

X = skor pertanyaan 1

Y = skor total

XY = skor pertanyaan nomor 1 dikali skor total

Untuk uji validitas peneliti memilih karakteristik responden yang sama yaitu pada golongan remaja dengan umur 12 – 19 yang berjumlah 20 orang, dilakukan dengan penyebaran kuisisioner lewat *google form* dengan hasilnya yang dapat dilihat pada halaman lampiran.

Berdasarkan lampiran hasil uji validitas dapat diketahui bahwa setiap item pada variabel yang telah di uji memiliki r hitung lebih besar dari r table

(0,444) (sugiyono, 2019). Maka dari itu dapat disimpulkan semua butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas atau menguji lembar checklist secara berkali-kali untuk menunjukkan lembar checklist ini reliabel. Menggunakan uji koefisien korelasi jika nilai $\alpha > 60\%$, disebut reliabel. Uji Reliabilitas internal diukur dengan menggunakan koefisien reliabilitas (Alpha Cronbach) untuk mengukur konsistensi antara item-item dalam instrumen pengukuran pengetahuan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Untuk menilai kestabilan ukuran dan konsistensi responden dalam menjawab checklist
- b. Uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pertanyaan.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan melalui kuesioner dapat dipercaya dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing variabel. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 (Ursachi, Horodnic, & Zait, 2015).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa setiap variabel instrumen penelitian berhasil mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0,6 yaitu 0,875. Sehingga dapat dikatakan kuesioner yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel.

3. Media video game

Media video game terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing kemudian dinilai oleh ahli media. Aspek yang dinilai yaitu aspek visual dan aspek kualitas materi. Berdasarkan dari hasil telaah uji media bahwa dapat diketahui media *video game* layak untuk digunakan dengan revisi dari pengujian media.

J. Prosedur Penelitian

Terdapat 3 tahapan yang telah dilewati peneliti dalam melakukan penelitian ini, yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
 - a Peneliti mengajukan surat permohonan perijinan melakukan penelitian dari jurusan promosi kesehatan poltekkes kemenkes Malang untuk memberikan surat tersebut kepada kepala desa Sidomulyo Kecamatan Jabung.
 - b Persiapan instrumen penelitian meliputi kuisisioner dll
 - c Persiapan media edukasi dengan melakukan uji kegunaan media edukasi
2. Tahap pelaksanaan
 - a Peneliti menjelaskan maksud penelitian kepada penanggungjawab di Dusun Tebelo
 - b Peneliti menjelaskan mengenai tujuan, teknik pelaksanaan kepada responden serta meminta persetujuan kepada responden
 - c Peneliti mengajukan *informed consent* untuk ditanda tangani oleh responden sebagai bukti persetujuan.
 - d Peneliti menjelaskan kepada responden mengenai alur penelitian :
 - 1) Pertemuan pertama : memberikan *pre-test* dan intervensi media *vidio game*
 - 2) Pertemuan kedua : memberikan refres materi yang telah diberikan dan pemberian *post-test*
 - e Peneliti mengucapkan terimakasih kepada responden yang telah mengikuti penelitian sampai selesai.
3. Tahap pasca pelaksanaan

Peneliti melakukan pengumpulan data untuk diolah menjadi jawaban hasil akhir sebagai bahan bukti konskret adanya pengaruh edukasi menggunakan *game*

eduhealth dengan tingkat pengetahuan remaja mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di dusun Tebelo.

K. Manajemen Data

1. Pengolahan data

a. Editing

Peneliti melakukan pengecekan kelengkapan dari pengisian kuisioner dan kejelasan setelah sumbjek penelitian selesai mengisi kuisioner penelitian.

b. Coding

Setelah proses editing selesai, maka selanjutnya peneliti melakukan tahap pemberan kode (coding). Tahap ini dilakukan dengan cara memberikan kode kode tertentu pada setiap data yang dibutuhkan sehingga memudahkan dala melakukan analisis data.

c. Scoring

Scoring dilakukan dengan penilaian terhadap jawaban subjek penelitian. Penilaian scoring bila jawaban benar diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0.

d. Processing

roses pengolahan data dilakukan denga memasukkan data dari masing masng responden kedalam program computer.

e. Cleaning

Setelah proses pemasukkan data dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan pengecekan data dan kelengkapan data setiap responden. Setelah dipastikan tidak ada kesalahan, selanjutnya dlakukan analisis data.

2. Analisa data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan software SPSS untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis univariat dan bivariat.

a. Analisa univariat

Analisis univariat untuk mengetahui distribusi variabel yang diketahui. Variabel yang akan dianalisis meliputi pre test dan post test dari responden. *Pre test* dilakukan sebelum diberikan edukasi menggunakan video game. *Post test* dilakukan setelah diberikan edukasi menggunakan media video game.

Analisa univariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah presentase data tabulasi yaitu mengenai pengetahuan terkait perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media video game, kemudian diproses menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{n} 100\%$$

Keterangan :

P : presentase

F : jumlah jawaban benar

n : jumlah total pertanyaan

setelah dihitung menggunakan rumus tersebut didapatkan hasil presentase nilai jawaban benar dari setiap responden yang kemudian dapat diinterpretasikan dengan parameter yang ada. Menurut (Apriliani et al., 2019) pengukuran pengetahuan dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan sangat baik bila responden dapat menjawab 80-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 2) Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 70-79% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.

- 3) Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 60-69% dari total jawaban pertanyaan.
- 4) Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab 50-59% dari total jawaban pertanyaan
- 5) Pengetahuan gagal bila responden dapat menjawab 0-49 % dari total jawaban pertanyaan

Menurut (Arikunto, 2013) terdapat beberapa standar nilai untuk interpretasi data sebagai berikut :

- 1) 0% : tak satupun
- 2) 1-25% : sebagian kecil
- 3) 26-49% : hampir setengah
- 4) 50% : setengah
- 5) 51-75% : sebagian besar
- 6) 76-99% : hampir seluruh
- 7) 100% : seluruh

b. Analisa bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang digunakan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan (Notoatmodjo, 2018) . Dalam analisis ini dilakukan dengan t-tes Dependent apabila data distribusi normal. Apa bila data tidak berdistribusi normal maka statistik parametrik tidak dapat dilakukan dan sebagai gantinya menggunakan uji Wilcoxon. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan jika p value < 0.05 maka H1 diterima dan Ho ditolak yang berarti ada pengaruh edukasi kesehatan menggunakan *vidio game* terhadap pengetahuan responden terkait dengan PHBS.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelompok perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Analisis data menggunakan shapiro-wilk karena yang digunakan sebagai penelitian kurang dari atau sama dengan 50

responden (dahlan, 2014). Jika nilai p diatas 0,05 maka sebaran data terdistribusi normal. Dari hasil analisis uji normalitas untuk *pretest* mempunyai nilai p 0,009 dan *posttest* nilai p 0,014, dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh terdistribusi tidak normal, sehingga data yang digunakan pada penelitian ini termasuk data non parametik menggunakan uji *wilcoxon*.

L. Etika Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan untuk melibatkan manusia sebagai subjek, harus memerhatikan beberapa etika penelitian. Untuk itu dalam memenuhi persyaratan tersebut peneliti mengajukan permohonan etika penelitian pada Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Poltekkes Kemenkes Malang. Nomor kode layak etik yang disetujui oleh Poltekkes Kemenkes Malang adalah No.DP.04.03/F.XXI.31/0463/2024. Terdapat lima prinsip yang dijalankan oleh peneliti selama melakukan penelitian yaitu :

1. Informed Consent

Merupakan lembar persetujuan yang disebarkan sebelum penelitian dilaksanakan, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai tujuan dan dilaksanakannya penelitian. Sebelum dilaksanakan penelitian, jika responden menyetujui maka responden akan menandatangani sebuah lembar persetujuan dan bersedia untuk mengisi kuesioner pre-test dan post-test. Jika responden tidak menyetujui atau menolak, maka peneliti harus menghormati responden dan tidak bisa memaksakan kehendak.

2. Anonimity (Tanpa Nama)

Dalam penelitian ini identitas responden dijaga kerahasiannya sehingga, responden tidak perlu takut adanya intimidasi dari pihak lain dalam bentuk tidak mencantumkan siapa nama responden yang terdapat di lembar pengumpulan data, cukup memberikan kode saja berupa inisial nama.

3. Confidentialy Kerahasiaan

dalam mengumpulkan informasi dari responden harus dijaga dan dirahasiakan oleh peneliti.

4. Protection from Discomfort

Seorang Responden harus mendapatkan perlindungan dan merasa nyaman dengan penelitian yang dilakukan.

5. Persetujuan

Penelitian dapat dilakukan setelah mendapatkan persetujuan dari Jurusan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.