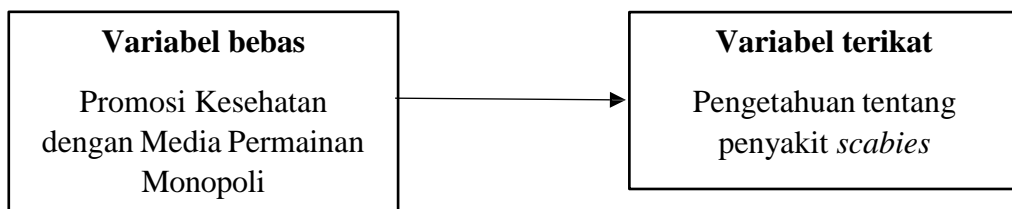


BAB III
METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep 1

B. Hipotesis penelitian

- a. Hipotesis 0 (H₀) : tidak ada pengaruh media promosi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan penyakit *scabies* setelah dilakukan media permainan monopoli pada siswa Pondok Pesantren Mabdaul Uluum.
- b. Hipotesis alternatif (H_a) : ada pengaruh media promosi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan penyakit *scabies* setelah dilakukan media permainan monopoli pada siswa Pondok Pesantren Mabdaul Uluum.

C. Jenis/Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan rancangan *one group pretest posttest design*. Penelitian *quasy experiment* adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh yang dihasilkan setelah adanya perlakuan atau tatalaksana tertentu di dalam kelas.

D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, IX Pondok Pesantren Mabdaul Uluum Kota Tasikmalaya, yang berjumlah kelas VII ada 11 siswa, kelas VIII ada 12 siswa dan kelas IX ada 24 siswa, yaitu sebanyak 47 siswa.

2. Sampel Penelitian

Pada penentuan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik total sampling yang artinya semua populasi akan dijadikan sampel, dengan jumlah sampel sebanyak 47 siswa. Kelas VII ada 11 siswa, kelas VIII ada 12 siswa dan kelas IX ada 24 siswa.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

a) Variable Penelitian

1. Variabel Bebas

Media Permainan Monopoli.

2. Variabel Terikat

Meningkatkan pengetahuan terhadap pencegahan *scabies* pada santri.

b) Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional 1

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variable Bebas						
1.	Media Permainan monopoli	Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan monopoli		-	-	-
Variable Terikat						
2.	Tingkat pengetahuan	Pemahaman yang dimiliki responden mengenai pencegahan penyakit <i>scabies</i>	Soal test	Mengisi soal	Benar = 1 Salah = 0	Rasio

F. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah soal test yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang penyakit *scabies* berupa pertanyaan – pertanyaan mengenai pengetahuan serta data diri responden. Selain kuesioner penelitian ini menggunakan media permainan monopoli tentang penyakit *scabies*.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua langkah yaitu sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

- a. Peneliti mengajukan surat permohonan perizinan dari Tim Pengelola Skripsi Fakultas Ilmu kesehatan Jurusan Kesehatan Masyarakat.
- b. Meminta data ke Dinas Kesehatan
- c. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- d. Pembuatan alat media permainan monopoli berdasarkan penyakit *scabies*.
- e. Membuat intrumen penelitian berbentuk *pretest* dan *posttest*.

2) Tahap Pelaksanaan

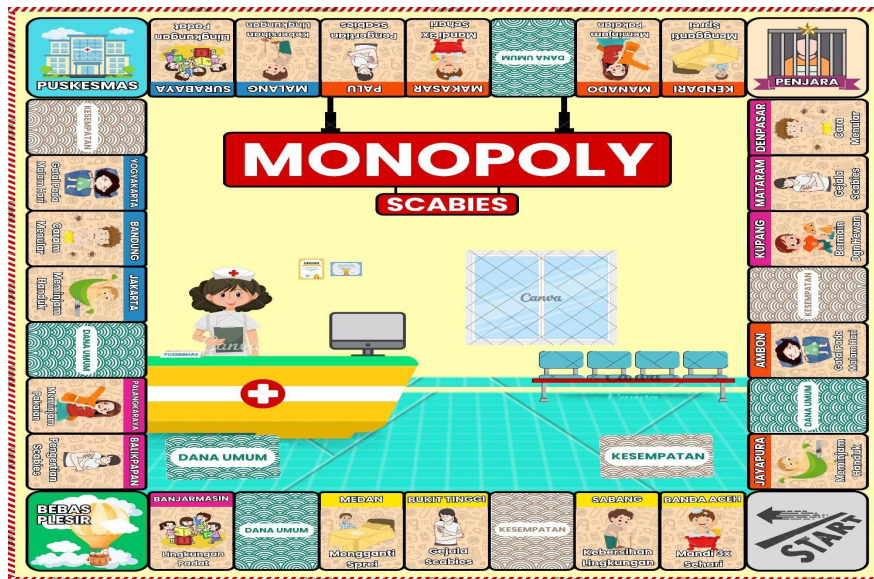
Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan penelitian langsung terjun ke lapangan. Dalam hal ini sekolah dasar yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Untuk menentukan urutan permainan, setiap pemain melempar dadu. Pemain yang mendapatkan angka terbanyak yang akan main pertama, begitu seterusnya secara berurutan.
- b. Pada pojok papan monopoli terdiri dari kotak start, bebas plesir, masuk

puskesmas dan masuk penjara. setiap kotak berisi tentang nama kota dan kategori pertanyaan

- c. Semua pion pemain diletakkan pada kotak start. Putaran permainan mengikuti arah jarum jam
- d. Pemain melangkah sesuai dengan angka dadu yang didapatkan dan membaca kategori materi.
- e. Pertanyaan akan sudah dipilih lalu dibacakan oleh lawan main nya.
- f. Jika pemain masuk penjara, pemain harus menjawab pertanyaan maksimal 2 kali.
- g. Jika pemain berada di bebas plesir pemain boleh kemana saja tanpa harus menjawab pertanyaan.
- h. Jika pemain berada di puskesmas maka akan diberikan informasi yang akan di bacakan oleh lawan pemain.
- i. Dilakukan 2 sampai 3 putaran.

3) Deskripsi Media



1. Dimulai dengan start
2. Setiap kotak berisi pertanyaan sesuai dengan warna kotak
3. Setiap kotak terdapat gambar penjara, puskesmas, dan bebas plesir
4. Bila masuk ke dalam gambar penjara kemudian diberikan pertanyaan sesuai yang ada di kartu
5. Setiap pertanyaan wajib terjawab maksimal 3 kali
6. Bila 3 kali tidak terjawab maka keluar
7. Bila masuk ke dalam gambar puskesmas maka pemain mendapatkan informasi sesuai di dalam kartu
8. Bila masuk ke dalam gambar bebas plesir pemain bebas melanjutkan permainan tanpa harus menjawab pertanyaan.

H. Proses Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data yang di peroleh langsung dari responden dengan menggunakan

kuesioner yang berisi pertanyaan dan jawaban yang sama dan diberikan kepada responden sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli. Data primer yang diperlukan dalam penelitian ini adalah pengetahuan santri Pondok Pesantren Mabdaul Uluum tentang penyakit *scabies*.

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data penunjang penelitian. Data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung yang didapat dari dokumen – dokumen yang terkait masalah tentang penyakit *scabies* yaitu data dari Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya.

I. Cara Pengolahan dan Analisis Data

1. Cara Pengolahan

1) Editing

Editing yaitu upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan.

2) Scoring

Scoring yaitu suatu penentuan skor atas jawaban responden yang telah dilakukan.

a. Bentuk penilaian

Bentuk soal pengetahuan berupa pilihan ganda dengan menggunakan skala gutman (benar = 1 salah = 0).

b. Tingkat Pengetahuan

1) Baik, apabila responden menjawab benar 76-100% atau memiliki skor 10 – 15

2) Cukup, apabila responden menjawab benar 75-56%

atau memiliki skor 7 – 10

3) Kurang, apabila responden menjawab benar <56%

atau memiliki skor <7

3) Coding

Coding yaitu pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori.

a. Tingkat pengetahuan

1) Baik : kode 1

2) Cukup : kode 2

3) Kurang : kode 3

4) Data Entry

Data Entry yaitu kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan dalam master tabel atau database komputer kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana.

5) Tabulating

Tabulating yaitu pembuatan tabel-tabel data yang sesuai dengan tujuan penelitian, tabulasi dapat dibuat dengan menggunakan distribusi frekuensi.

2. Analisis Data

1) Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan setiap variabel penelitian yaitu usia siswa, jenis kelamin siswa, skor pengetahuan siswa tentang penyakit *scabies*, baik *pretest* maupun *posttest* pada kelompok

eksperimen.

2) Analisis Bivariat

Analisis bivariat yaitu dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Analisa bivariat pada penelitian ini adalah mengenai pengaruh media permainan monopoli dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap penyakit *scabies* pada kelas VII, VIII, IX Pondok Pesantren Mabdaul Uluum. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji statistik *paired t-test*. Jika uji statistik tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan peningkatan pengetahuan terhadap penyakit *scabies* sebelum dan sesudah diberi perlakuan, jika $p \text{ value} < \alpha 0,05$ maka H_a diterima dan apabila nilai $p \text{ value} > \alpha 0,05$ maka H_0 diterima.

Penentuan Odd Ratio (OR), untuk menilai keeratan pengaruh antara dua variabel (variabel bebas dan variabel terikat). Pada studi 47 responden, ukuran efek OR harus disertai dengan nilai Confidence Interval (CI 95%). Ketentuan membaca nilai OR adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai OR 1 artinya variabel tersebut sebagai faktor risiko terjadinya efek.
- 2) Nilai OR = 1 artinya variabel tersebut bukan faktor risiko terjadinya efek.
- 3) Nilai OR >1 artinya variabel tersebut sebagai faktor risiko terjadinya efek.