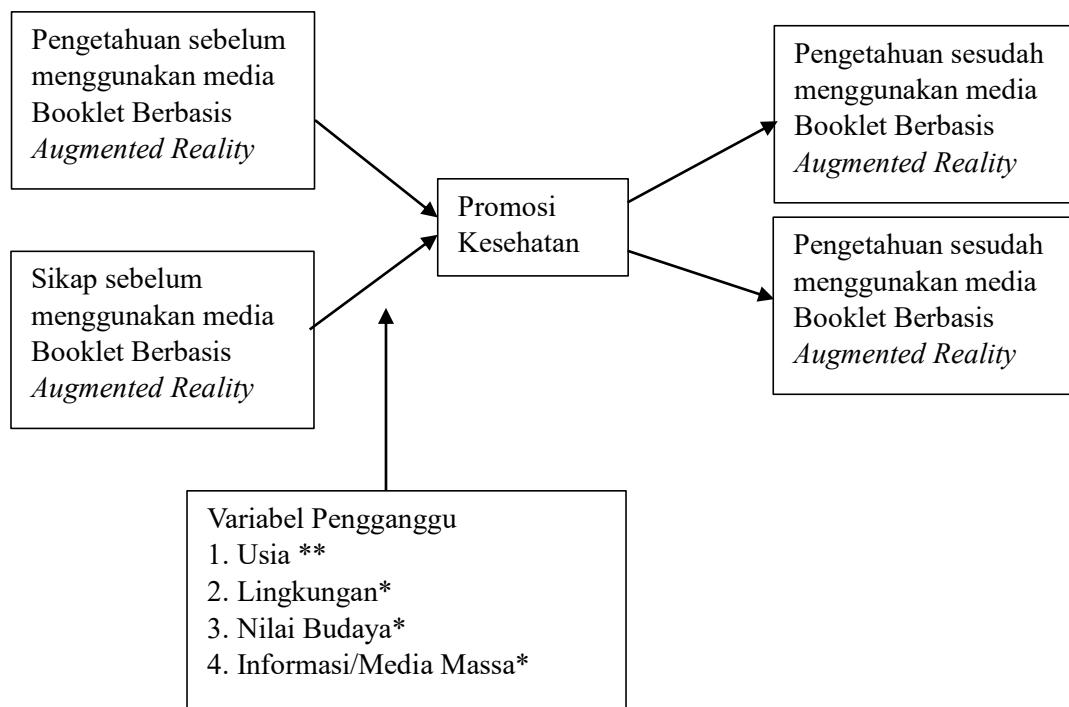


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Ket: * tidak diukur

** diukur

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2016). Berdasarkan kerangka konsep diatas, maka penulis merumuskan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh media booklet bebas *Augmented Reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan

sikap mengenai pencegahan penyalahgunaan Narkoba pada siswa SMPN 1 Baregbeg”.

1. Ha = Adanya perbedaan pengetahuan pada siswa mengenai penyalahgunaan pencegahan narkoba di SMPN 1 Baregbeg dengan intervensi media booklet berbasis *Augmented Reality*
2. Ha = Adanya perbedaan sikap pada siswa mengenai penyalahgunaan pencegahan narkoba di SMPN 1 Baregbeg dengan intervensi media booklet berbasis *Augmented Reality*

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecent.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2016). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah promosi kesehatan dengan media booklet berbasis *Augmented Reality*

2. Variabel Terikat

Variabel Dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuensi. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap tentang pencegahan penyalahgunaan Narkoba.

D. Definisi Operasional

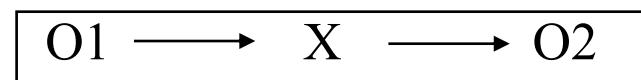
Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Skala Ukur
1	2	3	4	5
Variabel Terikat				
	<p>Pengetahuan siswa-siswi mengenai Pencegahan Narkoba</p> <p>Pemahaman tentang pengetahuan responden sebelum dan sesudah pemberian promosi kesehatan tentang Pencegahan Narkoba.</p> <p><i>Pre-test</i> adalah pengukuran pengetahuan responden yang diukur sebelum diberikan pendidikan dan <i>post-test</i> adalah pengetahuan responden yang diukur sesudah diberikan pendidikan.</p>	<p>Soal test Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pre- test - Post- test 	<p>Menggunakan soal tes pengetahuan berjumlah 10 pertanyaan <i>multiple choice</i> yang terdiri dari 4 item jawaban, untuk setiap jawaban yang benar diberi nilai 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0</p>	Interval

Sikap siswa-siswi mengenai Pencegahan Narkoba	Soal Sikap kepada siswa-siswi terkait Pencegahan Narkoba diberikan sebelum dilakukannya pendidikan dan setelah dilakukannya pendidikan	Kuesioner, dengan skor jawaban SS = 4 S = 3 TS = 2 STS = 1	Menggunakan soal terkait Sikap siswa-siswi berjumlah 10 pertanyaan	Ordinal
Variabel Bebas				
Promosi kesehatan dengan media booklet berbasis <i>Augmented Reality</i>	Perlakuan yang dilakukan adalah memberikan informasi dan materi mengenai upaya pencegahan penyalahgunaan Narkoba kepada siswa-siswi, dan memperkenalkan dampak komorbiditas pada tubuh dengan menggunakan media Booklet berbasis <i>Augmented Reality</i> . Pemberian informasi dilakukan dengan mendownload aplikasi dan scan gambar, sehingga akan muncul gambar 3 dimensi dengan informasi yang lebih jelas.			

E. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *Experimental Design*, dengan rancangan *The one group pretest posttest design*, Menurut Sugiyono (2016) *The one group pretest posttest* ini terdapat pretest sebelum dilakukan perlakuan agar dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan:

O1 = *Pre-test* Pengetahuan siswa sebelum diberikan promosi kesehatan

X = Perlakuan berupa promosi kesehatan dengan menggunakan media booklet bebas *Augmented Reality*

O₂ = *Post-test* Pengetahuan siswa sesudah diberikan promosi kesehatan

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas SMPN 1 Baregbeg berjumlah 850 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2016). Jumlah populasi siswa SMPN 1 Baregbeg adalah 850 siswa yang terdiri dari kelas VII, VIII, IX, sehingga peneliti melakukan pengambilan sampel secara acak dari seluruh siswa. Menurut Arikunto, (2016) Apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian, tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%.

Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode simple random sampling. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) sebesar 5%. Pemilihan *margin of error* 5% didasarkan pada pertimbangan sumber daya yang tersedia, seperti waktu, tenaga, serta

ketersediaan responden. *Margin of error* ini masih dapat diterima dalam penelitian sosial yang bersifat eksploratif dan berskala kecil hingga menengah (Sugiyono, 2017).

Rumus Slovin digunakan karena dapat memberikan estimasi ukuran sampel yang cukup representatif dari populasi yang ada, tanpa memerlukan prosedur statistik yang kompleks. Rumus Slovin adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diinginkan

N = Jumlah seluruh populasi siswa SMP 1 Baregbeg

e = *Margins of Error* (5%)

Berdasarkan rumus di atas, maka dilakukan perhitungan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{850}{1 + 850(5\%)^2}$$

$$n = \frac{850}{1 + 850(0,05)^2}$$

$$n = \frac{850}{1 + 2,125}$$

$$n = \frac{850}{3,125} = 272$$

Hasil dari perhitungan besaran sample adalah 272 sampel dibulatkan sebagai angka kecukupan.

Tahapan-tahapan pengambilan sampel dilakukan dengan cara undian sebagai berikut:

- a. Mencatat nama dan memberi nomor urut pada semua populasi sesuai daftar hadir masing-masing kelas pada selembar kertas yang dipotong kecil-kecil.
- b. Menggulung kertas, isinya nama, nomor lalu dimasukkan kedalam kaleng/kotak kemudian dikocok.
- c. Mengeluarkan kertas tersebut yang berisi nomor dan nama populasi satu persatu sejumlah sampel yang dibutuhkan.

Dalam penelitian, supaya karakteristik tidak menyimpang dari populasi, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel perlu ditentukan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi adalah ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota dari populasi yang akan diteliti. Sedangkan kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012).

Sampel pada penelitian ini ditetapkan dengan kriteria inklusi sebagai berikut:

- a. Kriteria Inklusi
 - 1) Siswa-siswi SMPN 1 Baregbeg
 - 2) Bersedia jadi responden
 - 3) Bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian
 - 4) Memiliki *Mobile Android*

- 5) Memiliki ruang penyimpanan minimal 300 *Megabait* pada *Smartphone*
- b. Kriteria Eksklusi
- 1) Tidak dapat mengunduh Aplikasi *Augmented Reality*
 - 2) Nilai Pre-test pengetahuan dan sikap memiliki ≥ 80 skor dan maksimal 100 skor
 - 3) Tidak mengikuti analisis akhir

G. Instrumen Penelitian

1. Soal Test Pengetahuan dan Sikap

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. pada penelitian ini menggunakan jenis soal *multiple choice*. Instrumen soal test pengetahuan berjumlah 10 soal dan soal test sikap berjumlah 10 soal, dan untuk soal sikap terdiri soal *favorable* dan *unfavorable*, pada soal *favorable* terdiri dari nomor 2,3,7,8,10 sedangkan untuk *unfavorable* terdiri dari nomor 1,4,5,6,9. Instrument ini digunakan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan dan sikap siswa disusun berdasarkan variabel penelitian yang berisi pertanyaan mengenai pencegahan penyalahgunaan Narkoba, dengan *Pre-test* pada individu sebelum diberikan media booklet berbasis *augmented reality*, setelah itu diberikan media booklet akan dilakukan *Post-test*.

2. Media Booklet berbasis *Augmented Reality*

Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah booklet berbasis *Augmented Reality*. media ini merupakan hasil karya peneliti yang didesain semenarik mungkin, mulai dari isi materi, desain booklet, warna yang digunakan dalam booklet, serta mencari *Asset* (Gambar 3 dimensi) sebagai pendukung *Augmented Reality* pada booklet tersebut dengan harapan pembaca atau responden memiliki apresiasi minat baca yang lebih tinggi. Booklet berbasis *Augmented Reality* yang didalamnya menjelaskan tentang materi Narkoba secara umum yang meliputi pengertian, jenis-jenis narkoba, dampak penyalahgunaan, ciri-ciri pengguna narkoba.

Augmented Reality (AR) pada booklet berfungsi untuk menggabungkan informasi digital dengan halaman fisik yang sedang dibaca. Proses ini dimulai ketika pengguna mengarahkan kamera *smartphone* atau tablet ke halaman booklet yang memiliki gambar atau marker khusus. Setelah marker tersebut terdeteksi oleh aplikasi AR, konten digital akan muncul di layar perangkat pengguna. Konten yang terdapat dalam media booklet berbasis Augmented Reality (AR) ini dapat berupa video, animasi, atau informasi interaktif yang relevan dengan materi pencegahan penyalahgunaan narkoba yang sedang dibahas. Misalnya, apabila terdapat gambar yang menjelaskan tentang bentuk-bentuk pencegahan penyalahgunaan narkoba, pengguna dapat mengakses video atau animasi yang memberikan penjelasan lebih rinci

dan menarik hanya dengan memindai gambar menggunakan aplikasi AR.

Proses penggunaan media ini cukup praktis dan efisien. Waktu yang dibutuhkan untuk mengunduh aplikasi AR hanya sekitar 15 menit, tergantung pada kecepatan jaringan. Selanjutnya, proses interaksi dan eksplorasi konten dengan memindai seluruh gambar pada booklet dapat berlangsung sekitar 1 jam, sehingga pengguna memiliki waktu yang cukup untuk menyerap informasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah hasil observasi langsung ke SMPN 1 Baregbeg dengan melakukan pemberian soal mengenai pengetahuan dan sikap penyalahgunaan Narkoba kepada siswa SMPN 1 Baregbeg, kemudian mencari data kepada Divisi Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat di BNN Kab. Ciamis mengenai kasus penyalahgunaan Narkoba di Indonesia pada tahun 2021-2024, dan terakhir mencari data kepada Kepala Divisi Narkoba di Polres Ciamis mengenai jumlah data kasus tertinggi di kab. Ciamis.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari data Badan Narkotika Nasional Kab.Ciamis di divisi Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat yaitu berupa data kasus di Indonesia pada tahun 2021-2023, jumlah data kasus

tertinggi di Polres Kab.Ciamis divisi Narkoba pada tahun 2021-2024, dan data siswa di SMPN 1 Baregbeg.

I. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang digunakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Survei Awal

Melakukan survey awal ke BNN Kab. Ciamis untuk mencari data tentang jumlah penyalahguna narkoba. Survey awal ke Polres kab. Ciamis untuk mencari data penyalahguna narkoba di wilayah kab. Ciamis. Survey dilanjutkan ke SMPN 1 Baregbeg untuk mencari informasi pengetahuan dan sikap siswa mengenai penyalahgunaan narkoba, selain itu peneliti mencari informasi lain yang terkait dengan penelitian yaitu data jumlah kelas dan jumlah siswa SMPN 1 Baregbeg.

2. Persiapan Penelitian

- a. Melakukan pengumpulan literatur dan bahan kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan materi penelitian sebagai bahan referensi yaitu mengenai pengetahuan dan sikap siswa tentang akibat penyalahgunaan narkoba.
- b. Membuat soal test pengetahuan dan sikap penelitian untuk disebar kepada responden, dan melakukan validasi ke ahli, untuk digunakan saat penelitian.
- c. Membuat media booklet berbasis *Augmented Reality* dan melakukan validasi ke ahli untuk digunakan saat penelitian.

- d. Melaksanakan uji coba soal tes pengetahuan dan sikap di SMPN 1 Bareggbeg, dan uji coba dilaksanakan pada siswa-siswi berjumlah 30 orang.
- e. Teknik uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 for windows. Dengan hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Uji Validitas Kusioner Pengetahuan

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,361	0,742	Valid
2.	0,361	0,569	Valid
3.	0,361	0,661	Valid
4.	0,361	0,510	Valid
5.	0,361	0,533	Valid
6.	0,361	0,648	Valid
7.	0,361	0,607	Valid
8.	0,361	0,562	Valid
9.	0,361	0,615	Valid
10.	0,361	0,533	Valid

Berdasarkan tabel 3.2, jika r hitung > dari r tabel, maka variabel diyatakan valid dan jika r hitung < dari r tabel, maka soal tes pengetahuan dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini menggunakan r tabel dengan nilai 0,361 dan hasil yang didapat seluruh soal dinyatakan valid.

Tabel 3. 3 Uji Validitas Kusioner Sikap

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,361	0,637	Valid
2.	0,361	0,637	Valid
3.	0,361	0,558	Valid
4.	0,361	0,553	Valid
5.	0,361	0,508	Valid
6.	0,361	0,504	Valid

No	r tabel	r hitung	Keterangan
7.	0,361	0,526	Valid
8.	0,361	0,531	Valid
9.	0,361	0,714	Valid
10.	0,361	0,571	Valid

Berdasarkan tabel diatas, jika r hitung > dari r tabel, maka variabel diyatakan valid dan jika r hitung < dari r tabel, maka soal tes pengetahuan dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini menggunakan r tabel dengan nilai 0,361.

- f. Uji Reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur tersebut dapat dipercaya atau diandalkan (Rubin, 2009 dalam Swarjana, 2016). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan pada soal tes pengetahuan tentang pencegahan penyalahgunaan Narkoba yang sudah dibuat oleh peneliti, soal dinyatakan reliabel jika jawaban atas pertanyaan tersebut konsisten. uji ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai Cronbach Alpha yang didapat dari hasil perhitungan jika nilai r hitung > dari r tabel, sehingga dapat diasumsikan kuesioner tersebut telah realibel.

Dengan analisis sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Uji Realibilitas Pengetahuan dan Sikap

Variabel	Alpha Cronbach's
Pengetahuan	0,748
Sikap	0,772

Berdasarkan tabel 3.4 hasil uji reliabilitas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel pengetahuan adalah sebesar

0,746, sedangkan untuk variabel sikap sebesar 0,772. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimal 0,60 atau $> 0,60$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang memadai dan layak digunakan dalam penelitian ini.

- g. Penyediaan lembar *informed consent* untuk bersedia menjadi responden penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh media booklet berbasis *Augmented Reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap tentang pencegahan penyalahgunaan Narkoba pada siswa SMPN 1 Baregbeg, dilihat dari hasil pretest dan postest. Tahapan-tahapan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- a. Pelaksanaan Instalasi Aplikasi

Sebelum memasuki tahap pretest, responden diminta untuk terlebih dahulu mengunduh file aplikasi berbentuk APK yang digunakan sebagai pemindai *Augmented Reality* pada media booklet. Instalasi aplikasi ini dilakukan secara mandiri menggunakan *smartphone* masing-masing dengan panduan yang telah disediakan oleh peneliti. Responden yang tidak berhasil mengunduh atau menginstal aplikasi karena keterbatasan perangkat atau penyimpanan, tidak dapat melanjutkan ke tahap penelitian berikutnya. Oleh karena itu, responden tersebut akan digantikan oleh peserta lain yang memenuhi kriteria inklusi dan berhasil

menyelesaikan proses instalasi aplikasi dengan baik, tahapan ini dilaksanakan selama 20 menit.

b. Pelaksanaan soal *Pre-test*

Merupakan pemberian soal test pengetahuan dan sikap masing-masing berjumlah 10 soal, digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pengisian soal diberi waktu selama 5 menit. Setelah diberikan *pretest*, peneliti menghitung hasil dari pretest tersebut.

c. Promosi Kesehatan dengan booklet berbasis *Augmented Reality*

Promosi kesehatan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media yaitu booklet berbasis *Augmented Reality* tentang pencegahan penyalahgunaan Narkoba, setiap siswa akan diberikan booklet berbasis *Augmented Reality* yang disediakan peneliti. Dengan penjelasannya mengenai materi tentang penyalahgunaan narkoba yang meliputi pengertian, jenis-jenis narkoba, ciri-ciri pengguna narkoba, dan kiat-kiat menghindari penyalahgunaan narkoba.

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 272 siswa yang berasal dari tiga angkatan. Dengan rata-rata 32 siswa per kelas, penelitian ini melibatkan total 9 kelas sekitar tiga kelas pada setiap angkatan dengan waktu pelaksanaan 30 menit.

Media intervensi berupa booklet berbasis *Augmented Reality* disiapkan sebanyak 90 eksemplar. Untuk memperlancar pelaksanaan, booklet dibagi ke dalam dua kelompok sama besar yaitu masing-masing 45 eksemplar yang dikelola oleh 2 tim peneliti. Setiap tim memasuki kelas yang berbeda dengan masing-masing kelas terdapat 32 siswa. Setelah sesi selesai booklet dikumpulkan kembali dan digilir (*rolling*) ke kelas berikutnya sesuai jadwal intervensi.

Setiap sesi intervensi berlangsung selama 60 menit (1 jam). Pelaksanaan penelitian dimulai pukul 08.00 sampai 13.00 WIB. Dengan adanya dua tim, maka dalam sehari dapat dilaksanakan 9 sesi kelas. Kelas yang digunakan intervensi yaitu 7I,7D,7G,8C,8A,8D,9F,9I,9A.

Dengan strategi ini keterbatasan waktu dan distribusi booklet dapat diatasi. Semua siswa dari sembilan kelas memperoleh kesempatan yang sama untuk menggunakan media intervensi dalam waktu yang efisien.

d. Pelaksanaan Soal *Post-test*

Merupakan pemberian soal test pengetahuan dan sikap dengan masing-masing soal berjumlah 10 soal yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan sikap pada individu. Untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pengisian soal diberi waktu selama 5 menit. Setelah diberikan *post-test* peneliti

menghitung hasil dari *post-test* setelah diberikan media promosi kesehatan.

J. Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

a. *Editing* (pemeriksaan data)

Tahap pemeriksaan data yang diperoleh dari soal test pengetahuan terkait identitas dan jawaban yang ada dalam lembar test pengetahuan apakah sudah lengkap, jelas, relevan dan konsisten.

b. *Coding* (pengkodean)

Setelah dilakukan pengeditan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya peneliti melakukan pengklasifikasian untuk memudahkan dalam pengolahan data dengan penomoran.

c. *Scoring* (pemberian skor)

Tahap pemberian skor terhadap data nilai *pre test* dan *post test* yang diperoleh dari test pengetahuan dan sikap tentang pencegahan penyalahgunaan Narkoba yang diisi oleh siswa. Data ini diperiksa dan diberikan nilai untuk setiap soal jawaban benar diberi skor 1 dan untuk jawaban yang salah diberi skor 0.

d. *Entry Data* (memasukkan data)

Memasukan data dan mengolah data dengan menggunakan aplikasi komputer yaitu software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) for Windows.

e. *Cleaning* (pembersihan data)

Kegiatan pengecekan kembali data yang sudah *dientry* untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Kesalahan dapat terjadi pada saat mengentri data.

f. *Tabulating* (tabulasi data)

Yakni membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti.

2. Analisis Data

Data yang terkumpul selanjutnya diolah dengan komputer menggunakan program SPSS versi 16 dan diinterpretasikan lebih lanjut.

Analisis data dilakukan dengan dua tahap:

a. Analisis Univariat

Analisis univariat yang dilakukan dengan menyatakan hasil analisis tiap variabel dari hasil penelitian. Analisis dilakukan berdasarkan frekuensi minimal, frekuensi maksimal, mean, standar deviasi. Menurut (Lapau, 2015) analisis univariat yaitu menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian, dalam analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase tiap variabel. Data dalam penelitian ini adalah data yang dapat digunakan untuk menggambarkan tingkat pengetahuan dan sikap siswa-siswi yang diberikan media booklet berbasis *Augmented Reality* sebelum dan sesudah.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat merupakan prosedur analisis statistik yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menguji hubungan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai signifikansi hubungan di antara keduanya (Lapau, 2015).

Uji normalitas data pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian memenuhi asumsi normalitas. Pada penelitian ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah sampel lebih dari 50 responden, sedangkan uji Shapiro-Wilk lebih tepat digunakan apabila jumlah sampel ≤ 50 (Ahadi and Zain, 2023). Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data pengetahuan dan sikap remaja mengenai pencegahan penyalahgunaan narkoba pada remaja menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	P-Value	Distribusi Data
Pengetahuan	272		
-Pre-test		0,000	Tidak Normal
-Pos-test		0,000	Tidak Normal
Sikap	272		
-Pre-Sikap		0,018	Tidak Normal
-Pos-Sikap		0,000	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa variabel pengetahuan memiliki nilai p-value sebesar 0,000 pada pre-test maupun post-test. Sementara itu, variabel sikap memiliki nilai p-value sebesar 0,018 pada pre-test dan 0,000 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa baik variabel pengetahuan maupun sikap berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, analisis hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, karena uji ini tidak mensyaratkan distribusi normal dan lebih tepat digunakan untuk data non-parametrik (Ahadi and Zain, 2023)