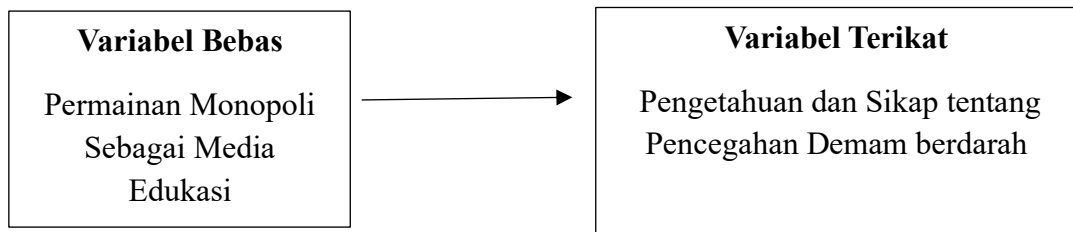


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



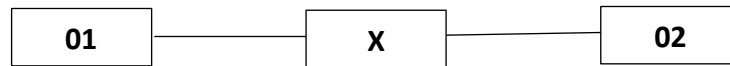
Gambar 3. 1 Kerangka Konsep

B. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap peningkatan pengetahuan anak usia sekolah dalam pencegahan demam berdarah.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap peningkatan sikap anak usia sekolah dalam pencegahan demam berdarah.

C. Jenis/Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah *Pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *one group pre-test post-test design*. Menurut Sugiyono (2020), dalam *one group pre-test – post-test design* terdapat pre-test yang dilakukan sebelum perlakuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat. Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh edukasi kesehatan melalui media monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai pencegahan DBD. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Bentuk Rancangan Penelitian
One Group Pre-test - Post-test

Keterangan:

O1 = Pengetahuan dan sikap siswa (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan yaitu edukasi melalui permainan monopoli tentang DBD dan pencegahanya

O2 = Pengetahuan dan sikap siswa (setelah diberikan perlakuan)

D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan populasi yang terdiri dari seluruh siswa kelas V SDN Manggalasari di Kota Tasikmalaya, dengan total 37 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari objek yang diambil dari keseluruhan objek yang ingin diteliti dan dianggap mewakili populasi (Notoatmodjo, 2010). Teknik *total sampling* artinya semua populasi akan dijadikan sampel, maka pada penelitian ini jumlah populasi yang diteliti adalah 37 siswa. Penulis memilih untuk menerapkan teknik total sampling disebabkan oleh jumlah populasi yang relatif kecil, yakni kurang dari 100. Dengan demikian, sampel yang diambil dari penelitian ini sebanyak 37 siswa.

Kriteria inklusi dalam permainan ini adalah:

- a. Anak Kelas V SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya

- b. Siswa yang hadir pada saat penelitian dilakukan di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- c. Siswa yang tidak hadir pada saat penelitian dilakukan di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya
- d. Siswa yang tidak menyelesaikan rangkaian test dengan lengkap
- e. Siswa yang sedang dalam kondisi sakit atau tidak sehat

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Edukasi dengan media permainan monopoli.

2. Variabel Terikat

Pengetahuan dan sikap Tentang Pencegahan DBD.

F. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Variabel Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Skala
1	2	3	4	5	6
Variabel Bebas					
1.	Media Permainan Monopoli	Media permainan monopoli adalah sarana yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya. Media ini dapat dimainkan dengan menggunakan dadu, bankir, kartu kesempatan, dana umum, dan melibatkan 3-5 orang pemain. Media ini memuat informasi mengenai DBD.			
Variabel Terikat					

2.	Tingkat Pengetahuan	Pemahaman responden sebelum dan sesudah pemberian edukasi melalui media permainan monopoli mengenai DBD yang meliputi, pengertian, jenis, penyebab, gejala, lokasi, tanda, ciri-ciri, masa inkubasi, waktu gigitan nyamuk	Kuesioner	Menggunakan soal test pengetahuan berjumlah 12 pertanyaan pilihan ganda yang terdiri dari 4 item jawaban, untuk setiap jawaban yang benar diberi nilai 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0. Skor tertinggi yang didapat adalah 12 dan yang terendah adalah 0.	Rasio
3.	Sikap dalam Pencegahan Demam Berdarah	Reaksi atau tanggapan siswa kelas V di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya tentang kejadian DBD yang diukur dengan menggunakan kuesioner.	Kuesioner	Pengukuran dilakukan dua kali yaitu sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) diberikan intervensi dengan pertanyaan sikap sebanyak 6 pertanyaan dengan pilihan SS,S, TS, STS (skala likert).	Rasio

G. Instrument Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari lembar kuesioner untuk menilai pengetahuan dan sikap terkait pencegahan DBD dengan media Monopoli.

1. Lembar Kuesioner

Soal tes pengetahuan terdiri dari 12 soal pengetahuan dan 6 soal sikap yang berfungsi sebagai instrumen dalam penelitian ini. Soal-soal tersebut dirancang sebagai alat ukur untuk menilai pengetahuan dan sikap pencegahan DBD pada siswa di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya. Soal-soal ini disusun berdasarkan variabel penelitian yang mencakup pertanyaan-pertanyaan terkait. Penelitian ini melibatkan dua tahap pengisian kuesioner, yaitu soal pre-test dan post-test, untuk menilai pengetahuan dan sikap sebelum serta setelah intervensi dilaksanakan.

2. Media Monopoli

Media permainan monopoli ini merupakan hasil karya peneliti yang didesain sebaik mungkin dan berisi pengetahuan serta sikap pencegahan mengenai DBD dengan harapan dapat menjadi salah satu sarana edukasi untuk responden.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilaksanakan dalam suatu penelitian. Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua langkah, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti mengajukan surat permohonan izin kepada Tim Pengelola Skripsi Fakultas Ilmu Kesehatan Jurusan Kesehatan Masyarakat.
- b. Meminta data dari Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya
- c. Meminta data dan izin kepada Puskesmas Urug
- d. Melakukan observasi dan meminta izin kepada kepala sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- e. Pembuatan alat media permainan monopoli berdasarkan penyakit DBD.
- f. Membuat instrumen penelitian berbentuk pretest, posttest, dan kuesioner.

2. Cara dan aturan main monopoli

a. Alat Permainan

- 1) Papan monopoli lengkap beserta aksesoris berupa pion dan 2 dadu
- 2) Kartu kesempatan dan dana umum yang berisi informasi dan mengenai DBD
- 3) Kartu masuk puskesmas yang berisi pertanyaan terkait DBD

b. Cara Bermain

- 1) Peserta terdiri dari 6-7 orang per kelompok
- 2) Setiap peserta memiliki kesempatan yang sama untuk melempar dadu secara bergantian. Jika 2 mata dadu keluar dengan jumlah angka 6 maka peserta dapat keluar dari kotak start dan mendapatkan 2 kali kesempatan bermain.

3) Pion akan berjalan sesuai mata dadu yang keluar.

Pion maju ke kotak-kotak pada papan permainan, yang setiap kotaknya berisi informasi terkait DBD secara singkat dan jika berhenti di salah satu kotak yang berisi informasi maka peserta wajib membacakan informasi yang tertera pada kotak tersebut. Jika peserta berhenti di kotak dana umum, maka peserta wajib mengambil kartu dan membacakan informasi yang tertulis kepada siswa lain yang satu kelompok. Jika peserta berhenti di kotak kesempatan maka peserta wajib mengambil kartu mengenai sikap dan memberikan jawaban sesuai dengan sikapnya sehari-hari. Jika peserta berhenti di kotak masuk puskesmas, maka peserta wajib mengambil kartu pertanyaan dan membacakan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang ada untuk dapat keluar dari kotak puskesmas dan melanjutkan permainan. Dan Jika peserta berhenti di kotak kembali ke start, maka peserta wajib kembali ke kotak start.

4) Peserta yang sampai di finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

c. Tahap Permainan

- 1) Peserta membentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 orang.
- 2) Sebelum memulai permainan setiap kelompok harus membaca peraturan permainan yang diberikan pada masing-masing kelompok.

 KEMBALI KE START!!	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 PUSKEMAS
 080 UMUM	MONOPOLY DEMAM BERDARAH DENGUE 						 080 UMUM
 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM
 PUSKEMAS	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM	 080 UMUM

Gambar 3.3 Monopoli Demam Berdarah

a. Bentuk Media Monopoli

- 1) Rancangan media monopoli dibuat sendiri oleh peneliti
- 2) Gambar yang digunakan bersumber dari aplikasi Canva
- 3) Warna yang digunakan adalah warna campuran yang menghasilkan gradasi biru, adanya perpaduan warna tersebut supaya warna jelas dilihat
- 4) Monopoli yang digunakan sebanyak 6 buah
- 5) Ukuran papan monopoli dengan Panjang x Lebar: 50 cm x 50 cm.
- 6) Bahan monopoli terbuat dari bahan *banner*.
- 7) Monopoli terdiri dari 28 kotak yang mencakup 18 edukasi, 2 dana umum, 2 kesempatan, 2 puskesmas, 1 start, dan 1 kembali ke start.

b. Informasi Kotak Monopoli

Tabel 3.2 Informasi Kotak Monopoli

No. Kotak	Isi Kotak
1	Start – Memulai permainan
2	Pengertian DBD
3	Dana Umum
4	Penyebab DBD
5	Vektor utama DBD di Indonesia
6	Waktu aktif gigit <i>Aedes aegypti</i>
7	Ciri fisik <i>Aedes aegypti</i>
8	Puskesmas
9	Siklus hidup nyamuk <i>Aedes aegypti</i>
10	Kesempatan
11	Lama siklus hidup nyamuk <i>Aedes aegypti</i>
12	Faktor lingkungan yang memengaruhi nyamuk <i>Aedes aegypti</i>
13	Cara penularan virus DBD
14	Masa inkubasi <i>Dengue</i> pada manusia
15	Kembali ke start
16	Gejala umum DBD
17	Dana Umum

18	Tanda bahaya DBD
19	Cara diagnosis DBD
20	Pencegahan DBD paling efektif
21	Apa itu PSN 3M
22	Puskesmas
23	Apa itu 3M <i>Plus</i>
24	Apa itu Fogging
25	Kesempatan
26	Pengertian <i>Larvasida</i>
27	Pengertian <i>Trombositopenia</i>
28	Pengertian <i>Arbovirus</i>

I. Proses Pengumpulan Data

2. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari responden melalui kuesioner yang berisi pertanyaan dan jawaban yang serupa, serta diberikan kepada responden sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli. Data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah pengetahuan dan sikap siswa SDN Manggalasari mengenai pencegahan DBD.

3. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data yang mendukung penelitian. Data sekunder diperoleh oleh peneliti secara tidak langsung dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah penyakit DBD,

yaitu data yang berasal dari Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya dan Puskesmas Urug Kota Tasikmalaya.

J. Cara Pengolahan dan Analisi Data

1. Cara Pengolahan

a. Editing

Editing adalah proses pemeriksaan awal terhadap data yang dikumpulkan dari responden untuk memastikan kelengkapan, konsistensi, dan kebenaran jawaban yang diberikan.

b. Scoring

Scoring adalah proses untuk memberikan nilai pada jawaban responden terkait pengetahuan dan sikap siswa tentang DBD dan pencegahannya yang telah diisi pada saat pelaksanaan pre-test dan post-test.

1) Pengetahuan

Pada soal pengetahuan terdapat 12 pertanyaan. Data dihitung dengan nilai skor 1 untuk jawaban yang benar dan untuk jawaban yang salah diberikan skor 0. Total skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 12 dan total nilai skor minimal adalah 0.

2) Sikap

Pada soal sikap terdiri dari 6 soal. Pertanyaan menggunakan skala likert, dimana pilihan terdiri dari:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Sikap dapat bersifat baik atau buruk. Sikap yang baik ditandai dengan kecenderungan untuk mendekati, menyenangkan, dan mengharapkan objek tertentu. Di sisi lain, sikap yang buruk ditunjukkan oleh kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, atau tidak menyukai objek tertentu.

Selanjutnya, untuk menentukan kategori sikap responden, dicari median nilai ($T \text{ mean } T$) dalam kelompok. Maka akan diperoleh:

Sikap responden dianggap positif jika nilai $T \text{ responden} > T \text{ mean}$ (*pretest* 20,18 dan *posttest* 22,89).

Sikap responden dianggap negatif jika nilai $T \text{ responden} < T \text{ mean}$.

c. *Data Entry*

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

d. *Tabulating*

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

e. Pembersihan Data (*Cleaning*)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pemeriksaan ulang pada data yang telah diinput ke dalam program, guna memastikan tidak terdapat kesalahan. Apabila data sudah akurat, maka data tersebut siap untuk dianalisis oleh peneliti.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang diterapkan adalah uji Shafiro wilk dikarenakan jumlah sampel kecil (<50 responden) yaitu 37 siswa.

Hasil uji normalitas data:

Variabel	Nilai p	Kesimpulan	Uji Statistik
Pengetahuan sebelum	0.006	Data berdistribusi tidak normal	0.910
Sikap sebelum	0.000	Data berdistribusi tidak normal	0.852
Pengetahuan sesudah	0.000	Data berdistribusi tidak normal	0.849
Sikap sesudah	0.000	Data berdistribusi tidak normal	0.720

b. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik responden dengan menggunakan distribusi frekuensi masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Analisis yang dilakukan berdasarkan skor min, skor max, mean, dan standar deviasi.

c. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengamati perubahan pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan setelah dilakukan penyuluhan. Data pre-test dan post-test terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas. Sebelum dilakukan uji bivariat, data outlier dan responden yang memiliki skor pre-test lebih dari 80% dikeluarkan dari analisis agar hasil lebih objektif, sehingga yang dianalisis tetap 37 siswa karena skor *pretest* responden dibawah 80%. Analisis bivariat menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu uji Wilcoxon dengan tingkat signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$).