

BAB 4

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijabarkan lebih jelas tentang metode penelitian yang meliputi (1) Desain Penelitian, (2) Kerangka Kerja, (3) Populasi, Sampel, dan Sampling, (4) Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional, (5) Pengumpulan Data dan Analisis Data, (6) Etika Penelitian, serta (7) Keterbatasan.

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Yani, 2008). Nursalam (2007) menyatakan bahwa desain penelitian adalah keseluruhan perencanaan untuk menjawab *riset question* dan untuk mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses riset.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Preexperimental Design One Group Pre-Post Test Design*, yaitu suatu rancangan penelitian yang mengungkapakan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dan sesudah dilakukan intervensi (Nursalam, 2003).

Penelitian ini ini dilakukan dengan cara memberikan *pretest* (pengamatan awal) terlebih dahulu sebelum diberikan intervensi, setelah itu diberikan intervensi, kemudian dilakukan *posttest* (pengamatan akhir). Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa edukatif

terhadap pengetahuan dan praktek pemilihan jajanan sehat anak usia sekolah di SD Al-Islam Surabaya.

Tabel 4.1 Desain Penelitian

| Subjek | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---------------|----------------|------------------|-----------------|
| K | O | X | 01 |

Keterangan :

K : Subjek (Siswa Kelas V)

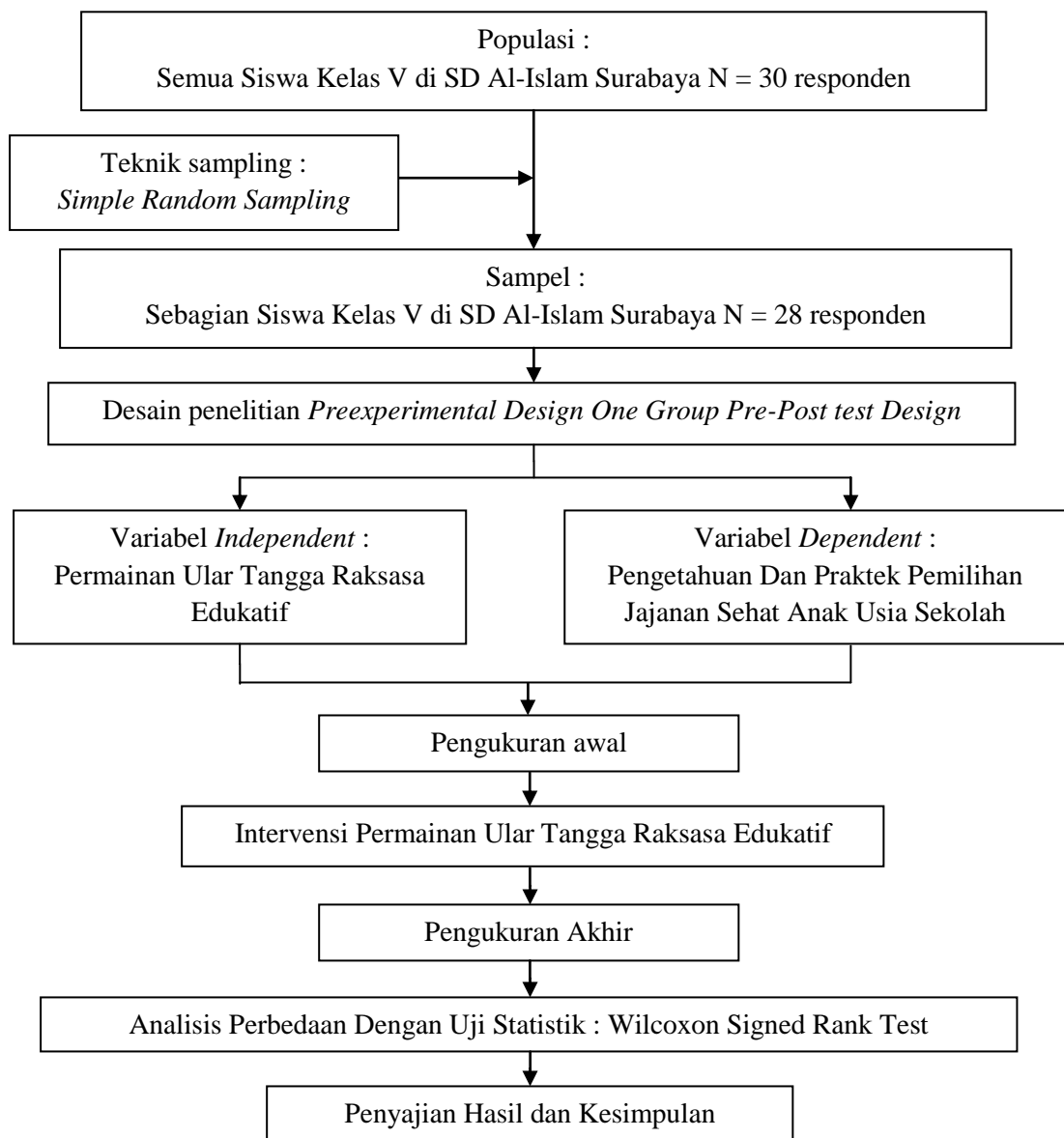
O : Pretest

X : Perlakuan (Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif)

01 : Posttest

4.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terdapat kegiatan penelitian yang akan dilakukan meliputi subjek penelitian, variable yang akan diteliti dan variable yang mempengaruhi dalam penelitian (Hidayat, 2007). Kerangka kerja dalam penelitian ini digambarkan secara skematis sebagai berikut :



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif Terhadap Pengetahuan dan Praktek Pemilihan Jajanan Sehat Anak Usia Sekolah di SD Al-Islam Surabaya

4.3 Populasi, Sampel, dan Sampling

4.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari suatu variabel yang menyangkut masalah penelitian (Nursalam, 2007). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Al-Islam Surabaya dengan pertimbangan bahwa siswa kelas V sudah memiliki pola pikir yang lebih berkembang dan kemampuan membaca yang lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas I hingga kelas IV serta sudah mampu melakukan pengambilan keputusan pembelian sendiri tanpa bergantung pada orang dewasa yang ada disekitarnya.

4.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2007). Sampel dalam penelitian ini yaitu sebagian siswa kelas V yang diberikan permainan ular tangga raksasa.

4.3.2.1 Besar Sampel

Untuk mengetahui besarnya sampel dapat dipakai rumus (Nursalam, 2003).

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan :

N : Perkiraan besar populasi

n : Perkiraan jumlah sampel

Z_α : Nilai standar normal untuk α = 0,05 (1,96)

- p : Perkiraan proporsi jika tidak diketahui dianggap 50%
- q : 1-p (100%-p)
- d : Tingkat kesalahan yang dipilih (d = 0,05)

Perhitungan besar sampel :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot p \cdot q} \\
 &= \frac{30 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2 \cdot (30-1) + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\
 &= \frac{30 \cdot 3,84 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,0025 \cdot 29 + 3,84 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\
 &= \frac{115,2 \cdot 0,25}{0,0725 + 0,96} \\
 &= \frac{28,8}{1,033} \\
 &= 27,88
 \end{aligned}$$

Besar sampel = 28 anak yang memenuhi kriteria inklusi

4.3.2.2 Kriteria *Inklusi*

Kriteria *inklusi* adalah kriteria umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dalam penelitian (Nursalam, 2007). Kriteria *inklusi* pada dalam penelitian ini adalah :

- (1) Siswa kelas V di SD Al-Islam Surabaya
- (2) Siswa kelas V yang bersedia diteliti dan menandatangani *informed consent*

4.3.2.3 Kriteria *Eksklusi*

Kriteria *eksklusi* adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2008).

Kriteria *eksklusi* dalam penelitian ini adalah :

- (1) Siswa kelas V yang pada saat terjadinya penelitian kondisi fisik tidak memungkinkan untuk mengikuti penelitian (sakit) atau absen
- (2) Siswa kelas V yang tidak bersedia diteliti dan tidak menandatangani *informed consent*

4.3.3 Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini sampel diambil dengan cara *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak, cara ini dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Hidayat, 2007). Dimana setiap siswa yang ada mempunyai kesempatan untuk terpilih sebagai sampel dari penelitian ini sesuai dengan kriteria inklusi dan *eksklusi*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara pengundian dan kemudian diambil sampel sesuai dengan jumlah yang telah ditetapkan sebelumnya.

4.4 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional

4.4.1 Identifikasi Variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini *variable independent* dan *variabel dependent*.

1. Variabel Independent

Variabel independent adalah suatu variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini variabel independennya adalah permainan ular tangga raksasa edukatif.

2. Variabel Dependent adalah variable yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini variabel dependennya adalah pengetahuan dan praktek pemilihan jajanan sehat.

4.4.2 Definisi Operasional

Tabel 4.2 Definisi Operasional Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif Terhadap Pengetahuan dan Praktek Pemilihan Jajanan Sehat Anak Usia Sekolah di SD Al-Islam Surabaya.

| Variabel | Definisi Operasional | Indikator | Instrumen | Skala | Kategori |
|---|--|---|---|---------|--|
| <i>Independent</i> Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif | Suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan bersifat mendidik tentang cara memilih jajanan sehat dengan medan permainan berupa papan 10x10 kotak dengan ukuran 3m x 3m dan 1 buah dadu berukuran 20 cm x 20 cm sedangkan bidaknya adalah anak yang mengikuti permainan, kotak-kotak tertentu berisi pesan atau perbuatan, perbuatan baik diganjar dengan kenaikan kotak lewat tangga, sedangkan perbuatan buruk dihukum dengan penurunan kotak melewati ular | <ul style="list-style-type: none"> - Permainan yang didalamnya terdapat sejumlah ular dan tangga yang menghubungkan kotak satu dengan kotak yang lain - Terdapat dadu dan bidak ukuran besar dalam permainan - Ular menandakan suatu perbuatan buruk sehingga dihukum dengan penurunan kotak dan tangga menandakan suatu perbuatan baik sehingga mendapat bonus berupa kenaikan tangga - Permainan bersifat mendidik tentang cara memilih jajanan sehat di lingkungan sekitar sekolah | <ul style="list-style-type: none"> - Media Permainan Ular Tangga Raksasa Edukatif - SAK (Satuan Acara Kegiatan) | | |
| <i>Dependent</i> Pengetahuan pemilihan jajanan sehat anak usia sekolah | Segala sesuatu yang diketahui oleh anak usia sekolah tentang pemilihan jajanan sehat | <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui pengertian jajanan sehat - Mengetahui 5 kunci jajanan sehat anak sekolah - Mengetahui bahaya keamanan yang bisa ada dalam jajanan - Mengetahui dampak jajanan tidak sehat bagi tubuh | Kuisisioner | Ordinal | Pernyataan Positif : (Soal No 1 s/d 8), dengan Kriteria : Jawaban Benar = 1 Jawaban Salah = 0 Pernyataan Negatif : (Soal No 9 s/d 14), dengan Kriteria : Jawaban |

| | | | | | |
|---|--|--|-------------|---------|---|
| | | | | | <p>Benar = 0 Jawaban Salah = 1</p> <p>Kategori: 1. Baik : > 80% 2. Sedang : 60-80% 3. Kurang : < 60% (Khomsan,2000)</p> |
| <i>Dependent</i> Praktek pemilihan jajanan sehat anak usia sekolah | Suatu kegiatan mengenal jajanan sehat melalui gambar yang telah disediakan fasilitator | - Anak mampu mengenal dan memilih jajanan sehat melalui gambar yang telah disediakan fasilitator | Kuisisioner | Ordinal | <p>Pertanyaan Positif : (Soal No 1 s/d 4), dengan Kriteria : Jawaban Benar = 1 Jawaban Salah = 0</p> <p>Pertanyaan Negatif : (Soal No 5 s/d 9), dengan Kriteria : Jawaban Benar = 1 Jawaban Salah = 0</p> <p>Kategori : 1. Baik : > 80% 2. Sedang : 60-80% 3. Kurang : < 60% (Khomsan,2000)</p> |

4.4.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Notoadmodjo, 2005). Pada penelitian ini instrument yang akan digunakan adalah :

1. Media Permainan ular tangga raksasa edukatif yang disusun oleh peneliti
2. Satuan Acara Kegiatan (SAK)
3. Formulir *Informed Consent*
4. Lembar Kuisisioner

4.4.4 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Al-Islam Surabaya pada bulan 26 Mei sampai 16 Juni 2012.

4.5 Pengumpulan Data dan Analisis Data

4.5.1 Pengumpulan Data

4.5.1.1 Tahap Persiapan Penelitian

Pada langkah ini dilakukan pemilihan lahan penelitian dan pengurusan ijin penelitian di SD Al-Islam Surabaya tahun 2012. Kemudian peneliti mengadakan studi pendahuluan tentang penelitian yang dilakukan dalam menentukan masalah, studi kepustakaan, menyusun proposal, konsultasi dengan pembimbing, pembuatan instrumen, uji validitas dari instrumen dan dilakukan pemilihan lokasi dan sampel penelitian yaitu siswa kelas V di SD Al-Islam Surabaya. Proses Pengumpulan data diperoleh setelah peneliti mendapatkan izin dan persetujuan dari pembimbing Skripsi dan bagian Akademik S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Kepala Sekolah SD Al-Islam Surabaya.

4.5.1.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan adalah :

1. Identifikasi data primer dan sekunder. Data yang perlu dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer yang dikumpulkan meliputi karakteristik demografi responden yang terdiri atas umur, jenis kelamin, uang saku, dan urutan kelahiran serta untuk karakteristik demografi orang tua yang terdiri atas usia, tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, besar keluarga, dan tingkat pendapatan keluarga. Data sekunder yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah profil sekolah dasar tempat penelitian berlangsung yang diperoleh dari instansi terkait. Hasil perolehan data tersebut peneliti bekerjasama dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas V

SD Al-Islam Surabaya untuk mendapatkan data siswa yang selanjutnya dilakukan penyaringan data untuk memperoleh subyek sesuai kriteria inklusi.

2. Intervensi dilakukan terhadap siswa kelas V selama 3 kali seminggu selama 3 minggu. Jadi, terdapat 9 pertemuan, tiap pertemuan terdapat 4 kali permainan yang terdiri dari 6 orang pemain tiap permainan. Sehingga masing-masing pemain akan bermain selama 9x dalam waktu 3 minggu. Pertemuan pertama, keempat, dan ketujuh, permainan hanya dilakukan pada kotak 1-33, pertemuan kedua, kelima, dan kedelapan permainan hanya dilakukan pada kotak 33-66, dan pertemuan ketiga, keenam dan kesembilan permainan hanya dilakukan pada kotak 66-100.
3. Pengukuran skor pengetahuan dan praktek pemilihan jajanan sehat tiap responden dilakukan dengan cara pre dan post test dengan menggunakan lembar kuisisioner. Pengukuran pre test dan post test dilakukan setiap 1 minggu sekali, jadi pengukuran dilakukan 3x selama 3 minggu.

4.5.2 Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah :

1. *Editing*

Merupakan kegiatan meneliti kembali data yang terkumpul meliputi kesuaian jawaban dan kelengkapan dari pengisian kuisisioner

2. *Coding*

Merupakan pemberian kode atau tanda untuk mendukung pengolahan data kemudian melakukan langkah selanjutnya.

3. *Scoring*

Menggunakan kuisisioner dengan penilaian :

Score :

1. Aspek Pengetahuan

1) Pernyataan Positif Soal No 1 s/d 8 dengan Kriteria :

Jawaban Benar = 1, Jawaban Salah = 0

2) Pernyataan Negatif Soal No 9 s/d 14 dengan Kriteria :

Jawaban Benar = 0, Jawaban Salah = 1

2. Aspek Praktek

1) Pertanyaan Positif Soal No 1 s/d 4 dengan Kriteria :

Jawaban Benar = 1, Jawaban Salah = 0

2) Pertanyaan Negatif Soal No 5 s/d 9 dengan Kriteria :

Jawaban Benar = 1, Jawaban Salah = 0

Kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus :

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil perhitungan prosentase dilakukan dengan standar dengan kriteria sebagai berikut :

1. Untuk kategori pengetahuan siswa tentang jajanan sehat dibedakan atas :

- 1) Baik : > 80%
- 2) Sedang : 60-80%
- 3) Kurang : < 60%

2. Untuk kategori praktek pemilihan jajanan sehat dibedakan atas :

- 1) Baik : > 80%
- 2) Sedang : 60-80%
- 3) Kurang : < 60%

4. *Tabulating*

Dalam tabulating ini dilakukan penyusunan dan penghitungan data dari hasil coding untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan dilakukan evaluasi.

5. Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *SPSS 16.00 Wilcoxon Signed Rank Test* (Hidayat, 2010). Peneliti melakukan pengujian data menggunakan statistik *Wilcoxon Signed Rank Test (Pre-Post)* terhadap satu sampel untuk mengetahui pengaruh antara variabel *independent* dan variabel *dependent* dengan skala data ordinal dan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ artinya jika hasil uji statistik menunjukkan $\alpha \leq 0,05$, maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel *independent* dan variabel *dependent*.

4.6 Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat *community agreement* dari Kepala Sekolah SD Al-Islam Surabaya, kemudian peneliti melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika yang meliputi :

4.6.1 Persetujuan Respondent atau *Informed Consent*

Lembar persetujuan yang diberikan pada responden sebagai subjek yang akan diteliti. Subjek bersedia diteliti apabila telah menandatangani lembar persetujuan, sebaliknya jika menolak maka peneliti tidak akan memaksa diri.

4.6.2 Tanpa Nama atau *Anonymity*

Menjaga kerahasiaan identitas subjek peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data atau kuisioner, cukup dengan memberi nomor kode masing-masing lembar tersebut.

4.6.3 Kerahasiaan atau *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi yang diberikan oleh subjek dirahasiakan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan disajikan atau dilaporkan sehingga rahasianya tetap terjaga.

4.7 Keterbatasan

Keterbatasan adalah bagian dari riset keperawatan yang menjelaskan keterbatasan dalam penulisan riset dalam setiap penulisan pasti ada kelemahan-kelemahan yang ada, kelemahan tersebut ditulis dalam keterbatasan (Hidayat, 2007). Dalam penelitian ini keterbatasan yang dihadapi peneliti adalah :

4.7.1 Sampel

Sampel yang digunakan terbatas hanya siswa kelas V di SD Al-Islam Surabaya.

4.7.2 Instrumen atau Alat Ukur

Media permainan ular tangga raksasa belum pernah di uji coba sebelumnya oleh peneliti.

4.7.3 Faktor *Feasibility* (Waktu, Dana, dan Tenaga)

Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, kemampuan, dan hambatan yang lain maka peneliti ini tidak dapat menggambarkan keadaan yang banyak terjadi di tempat lain.

4.7.4 Kemampuan Peneliti

Peneliti yang baru pertama kali melakukan penelitian ini memungkinkan banyak kekurangan dalam hasil penelitian maupun penulisan penelitian