

## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

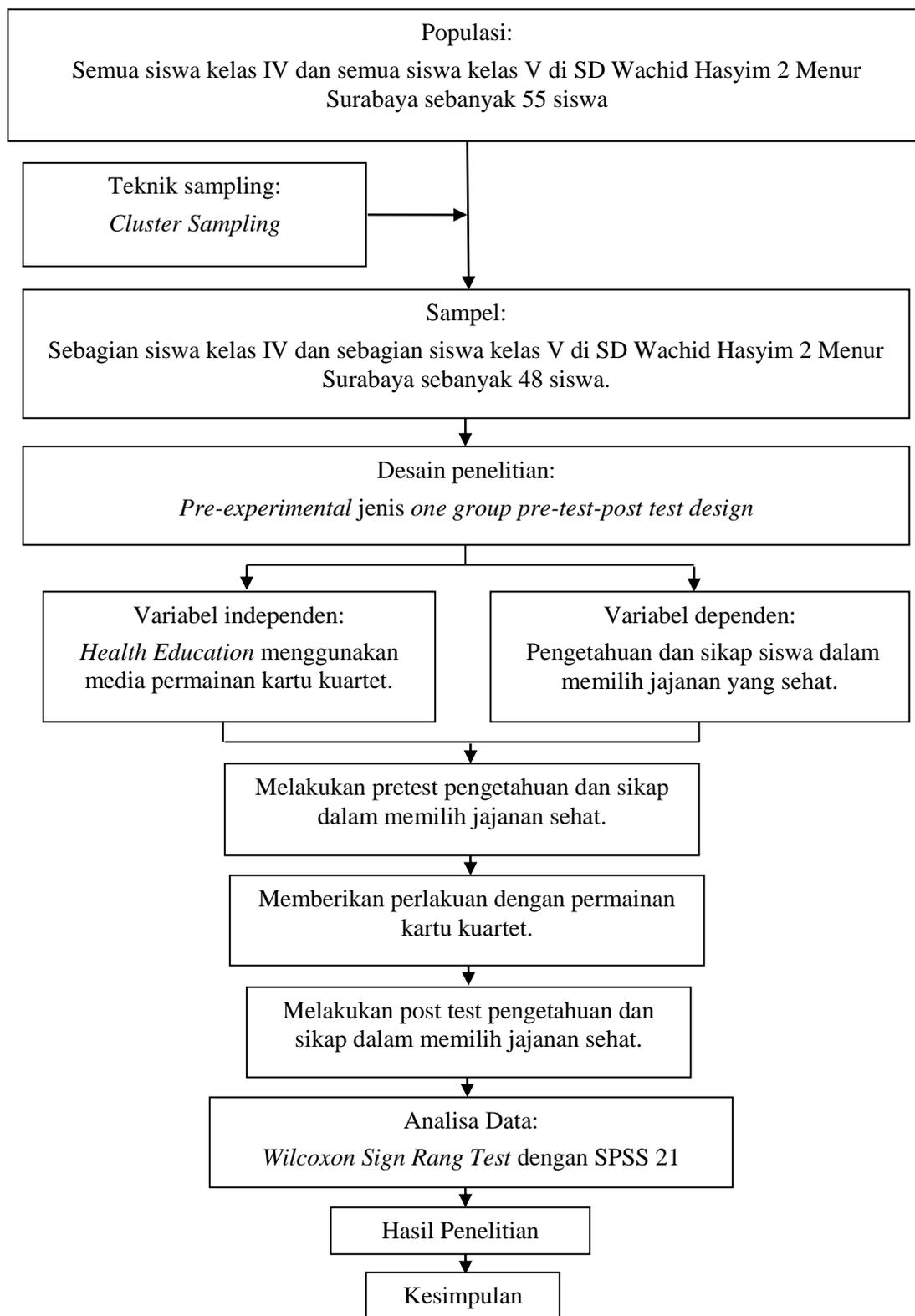
Desain penelitian merupakan strategi untuk mencapai tujuan penelitian dan berperan sebagai pedoman atau penuntun bagi peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2010). Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental*, dengan menggunakan pendekatan *one group pre-test-post test design*, dilakukan dengan cara sebelum diberikan treatment atau perlakuan, variabel diobservasi atau diukur terlebih dahulu (pre-test) setelah itu dilakukan treatment atau perlakuan dan setelah treatment dilakukan pengukuran atau observasi (post-test) (hidayat, 2010).

Pre test	Perlakuan	Post test
01	X	02

Keterangan :

- 01 : Pengukuran pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat sebelum diberikan perlakuan.
- X : *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet.
- 02 : Pengukuran pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat setelah diberikan perlakuan.

### 3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian dengan Judul Pengaruh *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

### 3.3 Populasi, Sampel, dan Sampling

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2009) dalam Hidayat (2010) dijelaskan bahwa populasi merupakan seluruh subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti, bukan hanya objek atau subjek yang dipelajari saja tetapi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subjek atau objek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dengan jumlah keseluruhan 55 siswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2010). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya. Menurut Zainuddin (2000) dalam Hidayat (2010) mengemukakan bahwa besar sampel dihitung menggunakan rumus :

Populasi finit

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N \cdot Z\alpha^2 P \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z\alpha^2 \cdot P \cdot q} \\
 &= \frac{55 \cdot (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(0,05)^2 \cdot (55-1) + (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)} \\
 &= \frac{55 \cdot 3,84 \cdot 0,25}{0,0025 \cdot 54 + (3,84 \cdot 0,25)} \\
 &= \frac{52,8}{0,135 + 0,96} = \frac{52,8}{1,095} = 48,2
 \end{aligned}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel.

P : estimator proporsi populasi (0,5).

q : 1-p.

$Z_{\alpha/2}$  : harga kurva normal yang tergantung pada alpha  $(1,96)^2$ .

N : jumlah unit populasi.

Dari hasil perhitungan besar sampel di atas, jumlah sampel minimal untuk penelitian ini adalah sebanyak 48 siswa.

Menurut Umar dalam Sadikin dan Mundir (2005), jumlah sampel yang diambil proporsi dengan jumlah populasi yang ada masing-masing cluster tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$n = f_i \times S_n$$

Keterangan :

n = jumlah sampel peruangan.

$f_i = \frac{\text{jumlah populasi peruangan}}{\text{jumlah populasi seluruh ruangan yang telah ditentukan}}$

$S_n$  = jumlah sampel seluruh ruangan yang telah ditentukan.

Berdasarkan rumus di atas maka jumlah sampel untuk masing-masing cluster yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Perhitungan Jumlah Sampel Menggunakan Teknik *Cluster Sampling*.

No	Cluster	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	Siswa kelas IV	35	$\frac{35}{55} \times 48 = 31$
2.	Siswa kelas V	20	$\frac{20}{55} \times 48 = 17$
Jumlah		55	48

Pada penelitian ini terdapat kriteria sampel sebagai berikut:

#### 1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah dimana subjek penelitian dapat mewakili dalam sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel (Hidayat, 2010). Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang selalu hadir dalam penelitian.
- b. Siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang bersedia menjadi responden.

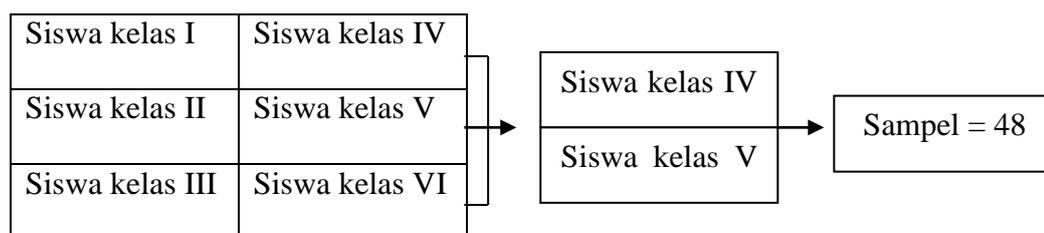
#### 2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili dalam sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian (Hidayat, 2010). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang sedang sakit dan tidak masuk sekolah.
- b. Siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang memiliki keterbatasan fisik.
- c. Siswa kelas IV dan kelas V yang tidak bersedia menjadi responden.

### 3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu proses dalam menyeleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel akan mewakili dari keseluruhan populasi yang ada (Hidayat, 2010). Pada penelitian ini jenis pengambilan sampel yang digunakan adalah “*Probability Sampling*” yaitu memberikan peluang yang sama dalam pengambilan sampel, yang bertujuan untuk generalisasi, dengan berazas probabilitas unit terpilih sama (hidayat, 2010). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara “*Cluster Sampling*”.



Gambar 3.2 Kerangka *Cluster Sampling*

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok tersebut (Nursalam, 2003).

#### 1. Variabel Independen

Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel yang lain (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini variabel independennya yaitu *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet.

## 2. Variabel Dependen

Variabel dependen (variabel tergantung) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau independen (Nursalam, 2003). Dalam penelitian ini variabel dependennya yaitu pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat.

### 3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pemberian arti atau makna pada masing-masing variabel untuk kepentingan akurasi, komunikasi, dan replikasi agar memberikan pemahaman yang sama pada setiap orang mengenai variabel yang diangkat dalam suatu penelitian (Nursalam, 2003).

Tabel 3.2 Definisi Operasional Pengaruh *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Skoring
Independen: <i>Health Education</i> dengan media permainan kartu kuartet.	Upaya atau kegiatan untuk menciptakan pengetahuan dan sikap siswa dengan menggunakan media permainan kartu kuartet yang terdiri dari 24 kartu yang memiliki 6 judul yang berbeda yang berisikan tentang karakteristik dari jajanan yang sehat dan jajanan tidak sehat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu kuartet terdiri dari 24 kartu yang memiliki 6 judul yang berbeda dan gambar yang berbeda yang berisikan tentang karakteristik dari jajanan.</li> <li>- Lama pelaksanaan 15 menit dilakukan 4 kali dalam 2 minggu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu kuartet</li> <li>- SAK</li> </ul>	-	-
Dependen: 1. Pengetahuan siswa dalam memilih jajanan yang sehat.	Hasil tahu siswa dalam memilih jajanan yang sehat, baik yang diperoleh dari diri sendiri maupun dari orang lain.	Pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian jajanan sehat.</li> <li>- Ciri jajanan sehat.</li> <li>- Ciri jajanan tidak sehat.</li> <li>- Cara memilih jajanan yang sehat dan aman.</li> <li>- Dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat.</li> </ul>	Kuisisioner	Ordinal	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jawaban benar skor 1</li> <li>- Jawaban salah skor 0</li> </ul> Kriteria penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baik: 76-100% benar (kode angka 3).</li> <li>- Cukup: 56-75% benar (kode angka 2).</li> <li>- Kurang: &lt; 56% benar</li> </ul>

					(kode angka 1).
3. Sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat.	Suatu respon tertutup seseorang terhadap stimulus dalam memilih jajanan yang sehat.	Sikap siswa dalam memilih jajanan sehat: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian jajanan sehat.</li> <li>- Ciri jajanan sehat.</li> <li>- Ciri jajanan tidak sehat.</li> <li>- Cara memilih jajanan yang sehat dan aman.</li> <li>- Dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat.</li> </ul>	Kuisisioner	Ordinal	Sikap menggunakan skala Guttman.  Pertanyaan positif: Setuju skor 1, Tidak setuju skor 0. Pertanyaan negatif: Setuju skor 0, Tidak setuju skor 1  Kriteria penilaian: - Positif = $T > T \text{ mean}$ (kode angka 2). - Negatif = $T < T \text{ mean}$ (kode angka 1).

### 3.6 Pengumpulan dan Pengolaan Data

#### 3.6.1 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa lembar kuisisioner yang digunakan untuk mengukur pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat. Untuk kuisisioner pengetahuan terdiri dari 15 pertanyaan multiple choice. Sedangkan untuk kuisisioner sikap terdiri dari 15 pertanyaan, dengan pertanyaan positif berjumlah 12 soal dan pertanyaan negatif berjumlah 3 soal. Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti sendiri yang mengacu pada materi yang ada dalam tinjauan pustaka.

Kuisisioner ini sudah dilakukan uji validitas dan reabilitas, sebanyak 20 kuisisioner diberikan kepada responden pada siswa kelas 4 dan 5 di SD Angkasa 2 Surabaya yang mempunyai karakteristik hampir sama dengan siswa kelas 4 dan 5 di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2016 sehingga didapatkan hasil:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Kuisisioner Pengetahuan

No Pertanyaan	Hasil Analisis Correlation Pearson	Kesimpulan
Pertanyaan 1	,697	Valid
Pertanyaan 2	,493	Valid
Pertanyaan 3	,283	Tidak Valid
Pertanyaan 4	,452	Valid
Pertanyaan 5	,504	Valid
Pertanyaan 6	,163	Tidak Valid
Pertanyaan 7	,555	Valid
Pertanyaan 8	,639	Valid
Pertanyaan 9	,466	Valid
Pertanyaan 10	,492	Valid
Pertanyaan 11	,645	Valid
Pertanyaan 12	,790	Valid
Pertanyaan 13	,696	Valid
Pertanyaan 14	,525	Valid
Pertanyaan 15	,616	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas pada kuisisioner pengetahuan didapatkan hasil yang valid pada pertanyaan nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan pada pertanyaan nomor 3 dan 6 tidak valid. Untuk hasil reabilitasnya didapatkan nilai cronbach's alpha 0,739, sedangkan nilai r table = 0,444 karena nilai cronbach's alpha lebih dari 0,444 maka butir pertanyaan reliable.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kuisisioner Sikap

No Pertanyaan	Hasil Analisis Correlation Pearson	Kesimpulan
Pertanyaan 1	,512	Valid
Pertanyaan 2	,512	Valid
Pertanyaan 3	,530	Valid
Pertanyaan 4	,760	Valid
Pertanyaan 5	,683	Valid
Pertanyaan 6	,573	Valid
Pertanyaan 7	,358	Tidak Valid
Pertanyaan 8	,870	Valid
Pertanyaan 9	,493	Valid
Pertanyaan 10	,802	Valid
Pertanyaan 11	,604	Valid
Pertanyaan 12	,573	Valid
Pertanyaan 13	,768	Valid
Pertanyaan 14	,557	Valid
Pertanyaan 15	,529	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas pada kuisisioner sikap didapatkan hasil yang valid pada pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan pada pertanyaan nomor 7 tidak valid. Untuk hasil reabilitasnya didapatkan nilai cronbach's alpha 0,751 sedangkan nilai r table = 0,444 karena nilai cronbach's alpha lebih dari 0,444 maka butir pertanyaan reliable.

### 3.6.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pengaruh *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar dilakukan di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya yang dilaksanakan pada bulan Juni 2016.

### 3.6.3 Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara peneliti mengumpulkan data dalam penelitian (Hidayat, 2010). Penelitian ini dilakukan setelah mendapat surat rekomendasi dari Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah

Surabaya dan atas izin dari kepala sekolah SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya. Pada hari pertama penelitian setelah menyampaikan salam, perkenalan dan menjelaskan tujuan kemudian peneliti meminta responden untuk menandatangani surat persetujuan menjadi responden (*informed consent*) dilanjutkan dengan melakukan *pre-test* dengan memberikan kuisisioner tentang pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat. Saat membagikan kuisisioner peneliti dibantu oleh tiga orang teman.

Selanjutnya peneliti meminta responden untuk mengambil kertas lotre, apabila responden mendapat kertas bertulisan kuartet maka responden tersebut dapat menjadi sampel dalam penelitian dan yang mendapat kartu remi tidak dijadikan sampel. Kemudian peneliti memberikan intervensi berupa *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet. Cara bermainnya yang pertama pembagian kelompok yang terdiri dari 4 orang, lalu kartu diacak/ dikocok dan dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman). Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak merah itu adalah nama kartu itu). Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi.

Pemain yang gagal mendapat kartu yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum). Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi. Jika sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu. Siapa yang dapat seri terbanyak maka dia menang.

Pemberian intervensi dilakukan sebanyak 4 kali dalam 2 minggu dengan lama permainan 15 menit, dimana pada minggu pertama materi yang diberikan tentang ciri dan dampak jajanan tidak sehat sedangkan pada minggu kedua tentang ciri dan manfaat mengkonsumsi jajanan sehat. Pada setiap bermain kartu kuartet peneliti dibantu oleh lima orang teman dimana masing-masing orang berperan sebagai observer, sebelum menjalankan tugas sebagai observer mereka akan diberikan penjelasan tentang tata cara bermain kartu kuartet agar persepsi antara peneliti dan observer sama, sehingga dalam pemberian intervensi tidak ada perbedaan cara bermain. Pada pertemuan keempat dilakukan *post-test* tentang pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan yang sehat dengan menggunakan kuisioner yang sama. Dan hasil dari *post-test* dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

### **3.7 Cara Analisis Data**

Analisa data merupakan cara mengelola data agar dapat disimpulkan atau diinterpretasikan menjadi informasi (Hidayat, 2010). Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah:

#### ***1. Editing***

Merupakan upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan

data atau setelah data terkumpul (Hidayat, 2010). Pada tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan ulang terhadap data yang diperoleh dari siswa lalu memeriksa ulang apakah terdapat kesalahan dalam pengisian data, mengecek kembali kelengkapan dari identitas siswa apakah data sudah terisi lengkap atau belum dan sebelum meninggalkan sekolah sebaiknya peneliti memeriksa kembali jumlah lembar kuisisioner yang telah terkumpul.

## **2. Coding**

*Coding* merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori (Hidayat, 2010). Tujuan dari pengkodean ini yaitu untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban yang telah di isi ada lembar kuisisioner diberikan kode berdasarkan karakter dari masing-masing, yaitu:

### **a. Pengetahuan**

Kode angka 3 untuk siswa yang memiliki pengetahuan baik.

Kode angka 2 untuk siswa yang memiliki pengetahuan cukup.

Kode angka 1 untuk siswa yang memiliki pengetahuan kurang.

### **b. Sikap**

Kode angka 2 untuk siswa yang memiliki sikap positif.

Kode angka 1 untuk siswa yang memiliki sikap negatif.

## **3. Scoring**

*Scoring* adalah pemberian skor terhadap item-item yang perlu diberi skor.

Kriteria penilaian skor dapat dinyatakan sebagai berikut: (Arikunto, 2011).

Baik : bila didapatkan hasil 76-100%.

Cukup : bila didapatkan hasil 56-75%.

Kurang: bila didapatkan hasil < 56%.

- a. Kuisisioner tentang pengetahuan terdiri dari 15 multiple choice. Jika jawaban benar maka diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0. Hasil jawaban responden yang telah diberi bobot dijumlahkan dan dibandingkan dengan jumlah skor tertinggi dikalikan 100%.

$$N = \frac{dy}{dx} \times 100\%$$

Keterangan:

N : hasil menyatakan presentase.

Dy : skor yang diperoleh responden.

Dx : skor tertinggi yang diharapkan.

Hasil perhitungan presentase dimasukan dalam kriteria penilaian dan ditabulasikan dalam rentang khusus, yaitu antara 0% sampai dengan 100%.

- b. Pada kuisisioner sikap penilaian yang digunakan adalah skala guttman dengan pilihan jawaban jika setuju (S) dan tidak setuju (TS). Dengan kriteria penilaian atau skor sebagai berikut:

Kuisisioner tentang sikap terdiri dari 15 pertanyaan, dengan pertanyaan positif berjumlah 12 soal, yaitu soal No. 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dengan kriteria: jawaban setuju = 1, dan jawaban tidak setuju = 0. Pertanyaan negatif berjumlah 3 soal, yaitu soal No. 2, 4, 8 dengan kriteria penilaian: jawaban setuju = 0, dan jawaban tidak setuju = 1.

Selanjutnya skor yang didapat oleh responden diolah sebagai berikut:

1. Positif =  $T > T \text{ mean}$ .       $T = \text{Total}$ .
2. Negatif =  $T < T \text{ mean}$ .       $T \text{ mean} = \text{rata-rata jumlah total}$ .

#### **4. Tabulating**

Dalam tabulating dilakukan penyesuaian dan perhitungan data dari hasil coding untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan dilakukan evaluasi (Nursalam, 2003). Data yang telah diperoleh mulai dari awal hingga akhir penelitian disusun sedemikian rupa sehingga mudah untuk dijumlah, disusun, dan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik.

#### **5. Analisa Data**

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rang Test* pada program SPSS 21.00. Karena penelitian ini menggunakan skala ordinal dan dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Jika hasil uji statistik menunjukkan  $\rho \leq 0,05$  maka  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen.

### **3.8 Etik Penelitian**

Penelitian akan dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya dan atas izin dari Kepala Sekolah SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya. Penelitian akan dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian yang meliputi:

#### **3.8.1 Informed Consent (Lembar Persetujuan)**

Lembar persetujuan responden akan diberikan kepada calon responden yang akan diteliti, yaitu diberikan kepada siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya. Peneliti menjelaskan tujuan, prosedur dan hal-hal yang akan dilakukan selama pengumpulan data, jika siswa bersedia

menjadi responden maka siswa dapat menandatangani lembar persetujuan tersebut, jika siswa tidak bersedia untuk menjadi responden maka peneliti tetap menghargai keputusan siswa tersebut.

### **3.8.2 *Anonymity* (Tanpa Nama)**

Kerahasiaan identitas siswa harus dijaga. Oleh sebab itu peneliti akan menjaga kerahasiaan dari identitas siswa dengan tidak mencantumkan nama dari responden pada lembar kuisioner, cukup dengan memberikan kode berupa nomor absen siswa pada masing-masing lembar kuisioner tersebut.

### **3.8.3 *Confidentiality* (Kerahasiaan)**

Peneliti akan merahasiakan informasi tentang siswa dalam penelitian. Penelitian ini hanya diketahui oleh peneliti, kepala sekolah, wali kelas, siswa dan wali murid. Kerahasiaan informasi yang diperoleh dari subjek dirahasiakan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan atau dilaporkan sebagai hasil penelitian sehingga kerahasiaannya tetap terjaga.

### **3.8.4 *Beneficence dan non-maleficence* (Bermanfaat dan Tidak Merugikan)**

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan keuntungan atau manfaat dari penelitian yakni intervensi yang diberikan dapat meningkatkan derajat kesehatan siswa. Penelitian ini diharapkan tidak menimbulkan kerugian atau meminimalkan kerugian yang mungkin ditimbulkan seperti anak akan lebih senang bermain sehingga tidak menangkap pelajaran yang disampaikan.

### **3.8.5 *Justice* (Keadilan)**

Dalam penelitian ini peneliti harus bersikap adil kepada seluruh siswa yang menjadi responden tanpa membedakan siswa maupun perlakuan yang

diberikan oleh peneliti kepada siswa seperti pemberian kuisisioner, cara menjelaskan aturan permainan, dan pemberian waktu untuk bermain kartu kuartet.

### **3.9 Keterbatasan**

1. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini sudah dilakukan uji validitas dan reabilitasnya, namun pada kuisisioner pengetahuan masih terdapat 2 soal yang tidak valid dan pada kuisisioner sikap masih terdapat 1 soal yang tidak valid. Selain itu, instrumen dengan menggunakan lembar kuisisioner juga membuat responden untuk saling mencontek dan tidak berkata jujur karena ketidaktahuan responden, takut, dan malu.
2. Terdapat beberapa responden yang belum faham tentang bagaimana cara mengisi kuisisioner dan kurang mengerti tentang bahasa yang ada pada kuisisioner sehingga perlu dijelaskan lebih rinci.