

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut (Hidayat, 2010), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada Bab ini akan diuraikan tentang : (1) Desain Penelitian, (2) Kerangka Kerja, (3) Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling, (4) Identifikasi Variabel, (5) Definisi Operasional, (6) Pengumpulan dan Pengelolaan Data, (7) Etik Penelitian, (8) Keterbatasan Penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian (Hidayat, 2010).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk menguji hipotesis tentang edukasi pendidikan kesehatan menggunakan media permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan. Penelitian ini menggunakan studi pendekatan metode *Pre-Experimental design* dengan menggunakan pendekatan *One Group Pre Test-Post Test design* yaitu dilakukan dengan

cara sebelum diberikan perlakuan, variabel diobservasi/diukur terlebih dahulu (Pre-test) setelah dilakukan treatment/perlakuan dan setelah treatment dilakukan pengukuran/observasi (Post-test).

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Pengaruh *Health Education* dengan Media permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya.

Subjek	Pre Test	Intervensi	Post Test
R	O1	X	O2

Keterangan :

R : Anak Jalanan.

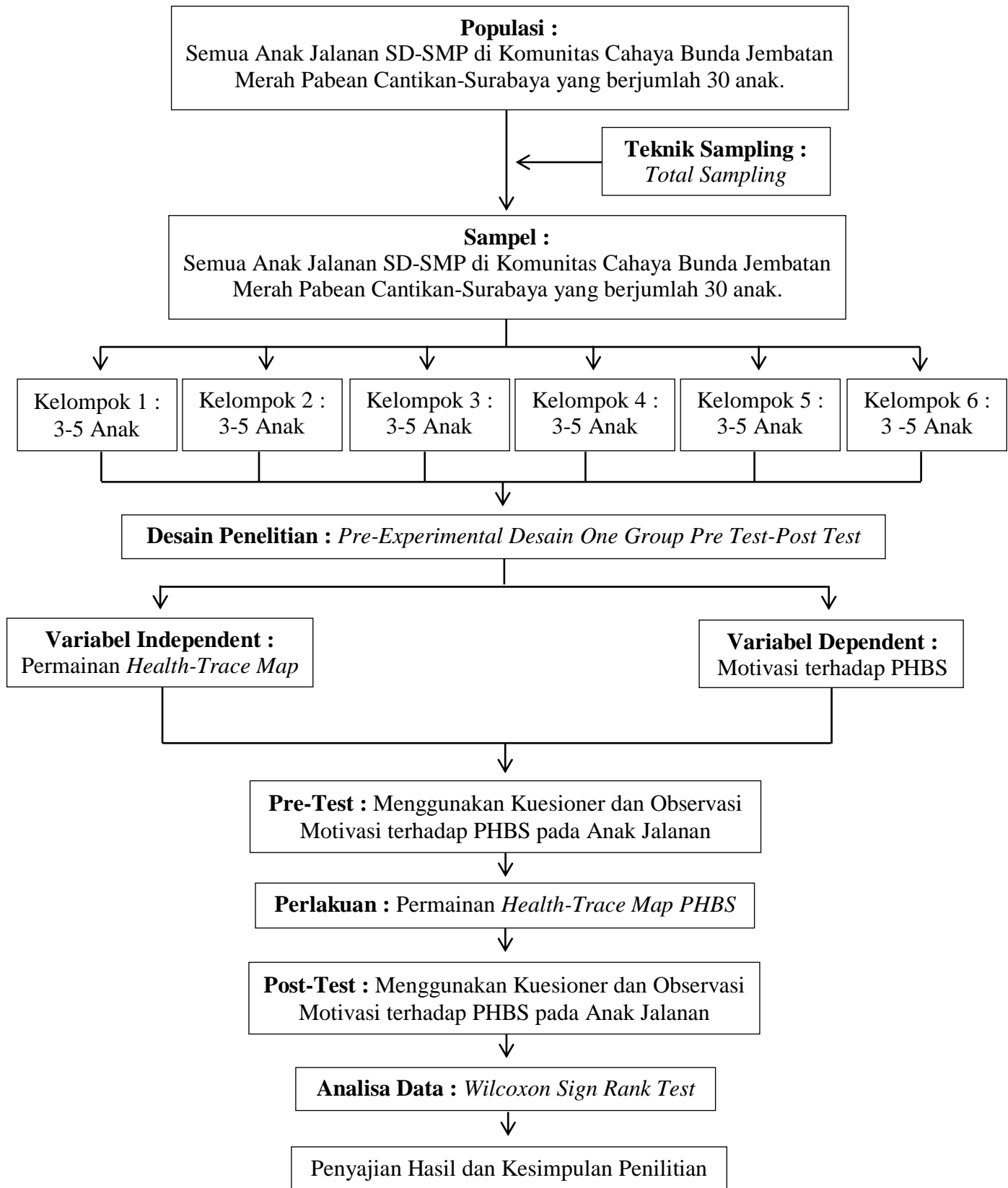
O1 : Observasi terhadap Motivasi pada Anak Jalanan sebelum diberikan permainan *Health-Trace Map* pada kelompok intervensi.

X : Intervensi dengan media permainan *Health-Trace Map*.

O2 : Observasi terhadap Motivasi pada Anak Jalanan sesudah diberikan permainan *Health-Trace Map* pada kelompok intervensi.

3.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terdapat kegiatan penelitian yang akan dilakukan subjek penelitian, variabel yang akan diteliti dan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian (Hidayat, 2010). Kerangka kerja penelitian ini digambarkan secara skematis sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh *Health Education* dengan Media permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari suatu variabel yang menyangkut masalah penelitian (Hidayat, 2010). Populasi pada penelitian ini adalah Semua Anak Jalanan SD-SMP di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya yang berjumlah 30 anak.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki populasi (Hidayat, 2010). Sampel penelitian ini adalah Semua Anak Jalanan SD-SMP di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya yang berjumlah 30 anak.

3.3.3 Teknik Sampel

Teknik Sampling adalah suatu proses seleksi sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang ada, sehingga jumlah sampel mewakili keseluruhan populasi yang ada (Hidayat, 2010). Pada penelitian ini sampel diambil dengan cara menggunakan *Non-Probability Sampling* yaitu Total Sampling. Total Sampling adalah cara pengambilan sampel dengan mengambil anggota populasi semua menjadi sampel (Hidayat, 2010).

Peneliti menggunakan *Total Sampling* yaitu seluruh anak jalanan yang ada di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean

Cantikan-Surabaya sebanyak 30 anak yang akan dibutuhkan sebagai responden peneliti dengan persetujuan menggunakan *informed consent* yang disetujui oleh orang tuanya.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel adalah sebuah konsep yang dapat dibedakan menjadi dua, yakni Kuantitatif dan Kualitatif (Hidayat, 2010).

3.4.1 Variabel Independent (Bebas)

Variabel Independent merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependent (Hidayat, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel Independent adalah Permainan *Health-Trace Map*.

3.4.2 Variabel Dependent (Terikat)

Variabel Dependent merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas (Hidayat, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel Dependent adalah Motivasi terhadap PHBS.

3.4.3 Definisi Operasional

Mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena (Hidayat, 2010). Perumusan definisi operasional dalam penelitian ini diuraikan dalam tabel definisi operasional.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Pengaruh *Health Education* dengan Media permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya.

Variabel	Definisi	Indikator	Instrumen	Skala	Skoring
Independent : <i>Health Education</i> dengan media Permainan <i>Health-Trace Map</i> yang terdapat 6 komponen PHBS di Sekolah yang disesuaikan dengan kondisi lapangan.	Permainan berbahan kertas seperti ular tangga namun, didalamnya seperti jejak pencari harta karun mengenai 6 macam komponen Pelikau Hidup Bersih dan Sehat, tiap pos-pos kesehatan ada kartu petunjuk yang harus dimengerti agar dapat bisa melanjutkan perjalanan sampai titik <i>finish</i> dengan mengocok dadu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan informasi cara bermain <i>Health-Trace Map</i> pada Anak Jalanan. 2. Dilakukan selama 1 bulan dan diberikan 1 kali dalam seminggu dalam waktu 60 menit tiap kali pertemuan. 3. Terdapat 6 komponen dalam PHBS disekolah yang disesuaikan dengan kondisi di lapangan yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir b. Membuang sampah pada tempatnya c. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan sekali d. Tidak merokok. e. Menggunakan jamban yang sehat dan bersih f. Mengonsumsi jajanan sehat. 	<ul style="list-style-type: none"> - SAP (Satuan Acara Penyuluhan) - SAK (Satuan Acara Kegiatan) - Permainan <i>Health-Trace Map</i> 	-	-

Dependent : Motivasi terhadap PHBS	Suatu keadaan yang dapat merubah keinginan dan kemampuan anak jalanan untuk dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-harinya sehingga dapat meminimalkan terjadinya penyakit yang menular.	Faktor yang mempengaruhi Motivasi : 1. Faktor Internal (kebutuhan,harapan, kepuasan, minat) 2. Faktor Eksternal (lingkungan, dukungan keluarga, keseimbangan dan keadilan, tujuan, tantangan)	Lembar Kuesioner	Ordinal	Terdapat dua pilihan pernyataan yaitu : Pernyataan Positif Sangat Setuju = 4 Setuju = 3 Tidak Setuju = 2 Sangat Tidak Setuju = 1 Pernyataan Negatif Sangat Setuju = 1 Setuju = 2 Tidak Setuju = 3 Sangat Tidak Setuju = 4 Klasifikasi : - Tinggi (76%-100%) - Sedang (56%-75%) - Rendah (<56%) <i>(Boutler, 2010)</i>
---------------------------------------	--	---	------------------	---------	--

3.5 Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data (Hidayat, 2010). Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah :

1. Formulir *Informed Consent*.
2. Permainan *Health-Trace Map*.
3. Satuan Acara Penyuluhan (SAP).
4. Satuan Acara Kegiatan (SAK).
5. Lembar Kuesioner yang telah diuji validasi.
6. Leaflet.

3.5.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Metode pengumpulan data merupakan cara peneliti mengumpulkan data dalam penelitian (Hidayat, 2010). Lokasi penelitian ini adalah di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya mulai 22 April-27 Mei 2018.

3.5.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pertama, mengurus surat ijin data awal dan perijinan penelitian dari institusi pendidikan ke Admin FIK UMSurabaya yang telah disetujui oleh dosen pembimbing 1 dan 2 untuk tujuan ke Baskesbangpol Linmas Kota Surabaya dan tembusan ke Dinas Sosial Kota Surabaya.

Kedua, lalu setelah mendapat surat dari Administrasi FIK UMSurabaya diberikan ke Baskesbangpol Linmas Kota Surabaya. Setelah mendapat surat dari Baskesbangpol Linmas Kota Surabaya lalu diberikan kepada Kepala Dinas Sosial Kota Surabaya untuk pengambilan data anak jalanan se-surabaya dari tahun ke tahun.

Ketiga, selanjutnya untuk melakukan penelitian diberikan surat perijinan penelitian kepada Ketua Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya untuk mengadakan penelitian.

Keempat, setelah mendapatkan perijinan penelitian dari ketua komunitas cahaya bunda, maka melakukan penelitian selama 6 kali pertemuan dalam waktu 1,5 bulan setiap minggu pukul 09.30-10.30 WIB dimana Pertemuan ke 1 yaitu observasi dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan *pre-test*. Pertemuan ke 2-5 yaitu melakukan tindakan permainan *Health*

Trace Map dalam waktu 1 jam setiap pertemuan yang terdapat tahap yakni persiapan, Orientasi, Tahap Kerja, Terminasi, dan Evaluasi. Pertemuan ke-6 yaitu melakukan *post-test* dan mengevaluasi kembali materi yang telah diberikan selama pertemuan ke 2-5 serta memberikan reward bagi responden yang mendapatkan nilai terbaik.

A. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pendidikan dan aktivitas anak jalanan selama penelitian sebagai upaya untuk mengetahui kesesuaian perencanaan dengan tindakan. Data diperoleh dari *pre-post test* dengan menggunakan lembar kuesioner pada anak jalanan untuk mengetahui motivasi mereka terhadap PHBS yang diisi dengan diberikan skor 1-4 pada pernyataan positif maupun pernyataan negatif dengan melalui pendidikan kesehatan dengan permainan *Health-Trace Map*. Data didalamnya meliputi motivasi anak jalanan terhadap PHBS di Sekolah yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sebagai berikut :

1. Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan sabun.
2. Mengonsumsi jajanan sehat.
3. Menggunakan jamban yang bersih dan sehat.
4. Tidak merorok.
5. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan sekali.
6. Membuang sampah pada tempatnya.

B. Tes diberikan pada Awal dan Akhir Siklus

Tes awal untuk mengetahui sejauh mana penguasaan anak jalanan terhadap motivasi mengenai konsep PHBS yang dimengerti oleh mereka dan hasilnya untuk data awal penelitian. Tes akhir siklus dilakukan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak jalanan pada motivasi terhadap PHBS.

C. Rencana Tindakan

Penerapan tindakan dilakukan sebanyak satu kali (siklus) yang terdiri dari 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan meliputi kegiatan: perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Adapun siklus tindakan dapat disusun sebagai berikut :

1. Perencanaan

Peneliti mengumpulkan data di Komunitas tersebut pada pertemuan ke-1 dengan cara mengumpulkan anak jalanan yang biasanya sekolah di Komunitas Cahaya Bunda setiap hari minggu saja. Setelah itu, melakukan pendekatan kepada anak jalanan tersebut dengan cara memperkenalkan identitas, menjelaskan maksud dan tujuan dan selanjutnya diberitahukan kepada orang tua masing-masing dengan *informed consent*. Setelah itu peneliti melakukan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan leaflet pada anak jalanan mengenai PHBS di sekolah yang disesuaikan dengan kondisi dilapangan dan melakukan *Pre-Test* pada kuesioner yang sebelumnya

sudah disediakan dan dibantu oleh Syahidah, Debby, Risky, Yanti, Yayuk, Nurul, Hanif, Madina, Mar'atus.

2. Tindakan

Selanjutnya pada pertemuan ke-2 sampai ke-5, peneliti mengklarifikasi anak jalanan PHBS sehari-hari yang diberikan melalui Permainan *Health-Trace Map* sebanyak 1 kali pertemuan per minggu dilakukan dalam waktu 60 menit tiap kali pertemuan selama 1,5 bulan yang dibantu oleh Syahidah, Debby, Risky, Yanti, Yayuk, Nurul, Hanif, Madina, Mar'atus. Dan sebelum melakukan permainan yang membantu peneliti dibreafing terlebih dahulu oleh peneliti terkait aturan cara permainan *Health-trace Map* agar maksud tujuan penelitian tidak menyimpang sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh peneliti. Dalam melaksanakan tindakan dalam pelaksanaannya yang telah direncanakan praktik sesungguhnya dan peneliti mengamati implementasi tindakan yang diambil dari permainan *Health-Trace Map* yang prosesnya meliputi : memberikan motivasi dan persepsi, membentuk kelompok belajar, menjelaskan materi PHBS, anak jalanan berdiskusi dan memecahkan masalah mengenai PHBS, serta memberikan penilaian.

3. Evaluasi

Pengamatan dilakukan terhadap anak jalanan yang meliputi kegiatan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti selama proses

penelitian berlangsung dan pada pertemuan ke-6 peneliti dan dibantu oleh Syahidah, Debby, Risky, Yanti, Yayuk, Nurul, Hanif, Madina, Mar'atus akan memberikan lembar kuesioner mengenai motivasi anak jalanan terhadap PHBS disekolah yang sesuai dengan kondisi dilapangan yaitu *Post Test*.

4. Refleksi

Setelah melakukan pengisian kuesioner yang sebelumnya sudah disediakan maka peneliti mendapatkan hasilnya untuk didapatkan data dari tujuan penelitian tersebut. Pada refleksi ini dilakukan dengan menganalisis hasil belajar dan pengamatan aktivitas anak jalanan terhadap permainan *Health-Trace Map* untuk menentukan kemajuan dan kelemahan yang terjadi sebagai dasar perbaikan selanjutnya.

D. Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan *Health-Trace Map* dan lembar kuesioner pertanyaan yang dibuat oleh peneliti sendiri yang sudah diuji validasi dan reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* = 0,759 dengan jumlah 13 butir pertanyaan yang telah dimodifikasi oleh peneliti menggunakan Skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) dan terdapat 6 komponen PHBS disekolah yang menyesuaikan dengan kondisi

dilapangan untuk mengukur motivasi yang sesuai dengan teori Herzberg terdiri dari faktor intrinsik dan ekstrinsik.

3.5.4 Analisa Data

Analisa data merupakan cara mengolah data agar dapat disimpulkan atau diinterpretasikan menjadi informasi (Hidayat, 2010). Dalam proses pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, diantaranya:

1. Editing

Editing adalah upaya memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat, 2010). Setelah kuesioner disebarkan diisi oleh responden, kemudian ditarik kembali oleh peneliti dan dilakukan pemeriksaan kembali. Pemeriksaan kuesioner meliputi kelengkapan dan kesesuaian jawaban, langkah ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan dari data yang telah dikumpulkan, juga memonitor jangan sampai terjadi kekosongan dari data yang ditentukan.

2. Coding

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori (Hidayat, 2010). Untuk memudahkan dalam pengolahan data, maka setiap jawaban yang telah ada pada lembar observasi disebarkan diberi kode. Pengaruh

Health Education dengan Media Permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya.

Tabel 3.3 Kategori Kode Motivasi

Presentase	Kategori	Kode
76% - 100%	Motivasi Tinggi	3
56% - 75%	Motivasi Sedang	2
< 56%	Motivasi Rendah	1

3. Scoring

Setelah diberi kode, langkah selanjutnya adalah pemberian skor. Total tiap pertanyaan pada lembar observasi dibagi jumlah skor maksimal kemudian, dikalikan 100% yang hasilnya berupa presentase dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Cara interpretasi data berdasarkan prosentase :

- a. Angka 3 (Skor 76% - 100%) : Motivasi Tinggi.
- b. Angka 2 (Skor 56% - 75%) : Motivasi Sedang.
- c. Angka 1 (Skor < 56%) : Motivasi Rendah.

Pernyataan Positif

Sangat Setuju	= 4
Setuju	= 3
Tidak Setuju	= 2
Sangat Tidak Setuju	= 1

Pernyataan Negatif

Sangat Setuju	= 1
Setuju	= 2
Tidak Setuju	= 3
Sangat Tidak Setuju	= 4

4. *Tabulating*

Dalam *tabulating* ini dilakukan penyusunan dan perhitungan data dari hasil *coding* untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan dilakukan observasi (Hidayat, 2010). Memasukkan hasil data scoring ke dalam tabel dengan pengelompokkan sesuai dengan teori Boutler, 2010 yaitu “Tinggi (Skor 76%-100%), Sedang (Skor 56%-75%), dan Rendah (Skor < 56%)” untuk Motivasi terhadap PHBS.

3.5.5 Uji Statistik

Data analisa dengan menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* yang merupakan uji komparasi pada satu sampel berpasangan (dua pengamatan), yakni ingin membandingkan dua pengamatan yang berasal dari satu sampel (Hidayat, 2010).

Dengan tingkat kemakmuran $\alpha \leq 0,05$, keseluruhan pengolahan data statistik dilakukan secara komputerisasi dengan menggunakan program *Software Product and Service Solution (SPSS) versi 16.0* dilakukan uji normalitas data menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test*. Jika hasil statistik menunjukkan $\rho \leq 0,05$ maka H_1 diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara Variabel Dependent dan Independent. Sedangkan, jika hasil statistik menunjukkan $\rho \geq 0,05$ H_0 diterima yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara Variabel Dependent dan Independent.

3.6 Etika Penelitian

Penelitian akan dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya. Penelitian ini akan dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian yang meliputi :

3.6.1 Lembar Persetujuan Penelitian (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan akan diberikan kepada responden yang akan diteliti yakni anak jalanan yang kurangnya PHBS, lalu peneliti menjelaskan maksud, manfaat, tujuan, prosedur, dan hal-hal yang akan dilakukan selama pengumpulan data dan setelah orang tua responden bersedia maka yang menjadi responden harus mendatangi lembar persetujuan tersebut, jika tidak bersedia maka peneliti tidak memaksa dan tetap menghargai keputusan tersebut.

3.6.2 Keadilan (*Justice*)

Dalam penelitian ini semua responden mendapatkan kesempatan untuk ikut dalam bermain dalam permainan *Health-Trace Map*.

3.6.3 Tanpa Nama (*Anonymity*)

Kerahasiaan identitas responden harus dijaga. Oleh karena itu peneliti tidak akan mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data atau kuesioner, hanya cukup dengan memberi nomer kode masing-masing lembar tersebut.

3.6.4 Menguntungkan dan Tidak Merugikan (*Beneficence and Non-Maleficence*)

Penelitian ini untuk menjadikan anak jalanan agar mengetahui macam-macam PHBS di sekolah, sehingga motivasi mereka agar dapat merubah kehidupannya agar kesehatannya mereka lebih terjaga.

3.6.5 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti wajib merahasiakan data-data yang sudah dikumpulkan oleh karena itu peneliti menjamin kerahasiaan dari identitas responden dan tidak akan dijelaskan hasil *pre-post* Motivasi terhadap PHBS kepada anak jalanan.

3.7 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

Waktu penelitian masih kurang untuk dilakukan permainan sehingga perlu dibutuhkan waktu yang lebih lama dan sampel hanya bisa digunakan ditempat peneliti saja yaitu di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya sehingga hasil tersebut tidak bisa digeneralisasikan.