

BAB III

ANALISA KASUS

3.1 Deskripsi Kasus

Penelitian ini dilakukan terhadap Siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) dari hasil observasi awal ditemukan bahwa sebagian besar anak belum memahami dengan baik perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Hal ini terlihat dari masih banyak siswa yang tidak mencuci tangan sebelum makan, serta membuang sampah sembarangan. Kasus penelitian ini melibatkan 10 siswa. Dalam prosesnya, masih banyak siswa yang merasa bosan saat menerima materi kesehatan secara konvensional, sehingga diperlukan metode yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dilakukan penerapan permainan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang PHBS dengan pendekatan yang sesuai dengan usia mereka.

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian adalah rencana penelitian yang disusun sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Desain penelitian mengacu pada jenis atau macam penelitian yang dipilih untuk mencapai tujuan penelitian, serta berperan sebagai alat dan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut (Setiadi,2020). Desain penelitian ini menggunakan studi kasus tentang tingkat pengetahuan anak terhadap perilaku hidup bersih dan sehat.

3.2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif yaitu suatu penelitian yang digunakan dengan cara meneliti suatu permasalahan suatu kasus yang diteliti yang terdiri dari unit tunggal. Unit tunggal disini berarti sekelompok berarti sekelompok penduduk yang terkena suatu masalah atau sekelompok masyarakat di suatu daerah yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memaparkan peristiwa penting yang terjadi pada masa kini (Notoadmojo, 2018). Deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan karakteristik, kualitas dan keterkaitan kegiatan penelitian menggunakan metode yang dilakukan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi (Nursalam, 2021). Penggunaan desain penelitian ini bermaksud untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak terhadap PHBS

3.2.2 Partisipan atau Responden

Menurut Sugiyono (2022), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas 1 di MI Al Munnawaroh yang berjumlah sebanyak 10 siswa.

Populasi tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan pengetahuan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) melalui penerapan permainan ular tangga edukatif.

3.2.3 Waktu dan lokasi penelitian

Lokasi Penelitian dilakukan di MI Al Munawaroh Maor yang berada di wilayah Kec. Kembangbahu, Kab. Lamongan, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian pada bulan Juli 2025.

3.2.4 Prosedur Pengambilan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan untuk mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua informasi secara objektif sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan, yakni berupa pencatatan data serta berbagai bentuk data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian (Sugiyono, 2010).

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu membuat surat pengantar dari fakultas yang ditujukan kepada pihak sekolah MI Al Munnawaroh. Setelah surat tersebut diterima, pihak sekolah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan pendekatan kepada guru kelas 1 guna memperoleh persetujuan sekaligus menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti juga melaksanakan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas serta pengetahuan awal siswa mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pre-test yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai PHBS. Setelah pre-test selesai, peneliti melakukan intervensi melalui media permainan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi dengan gambar, ilustrasi, serta pesan-pesan edukatif mengenai

PHBS. Permainan ini dilakukan sebanyak tiga kali permainan dengan durasi sekitar 20-30 menit setiap sesi. Pada tiap permainan, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan empat orang. Masing-masing peserta secara bergiliran melempar dadu untuk menentukan langkah pion mereka. Apabila pion berhenti pada kotak yang berisi kebiasaan PHBS yang baik, seperti mencuci tangan sebelum makan atau membuang sampah pada tempatnya, maka pemain diperbolehkan naik tangga. Sebaliknya, jika pion berhenti pada kotak yang menggambarkan kebiasaan kurang baik, seperti jajan sembarangan atau tidak mencuci tangan, maka pemain harus turun mengikuti ular. Selama permainan berlangsung, guru dan peneliti berperan sebagai pendamping dengan memberikan penjelasan mengenai makna gambar, memberi motivasi, serta menekankan pentingnya kebiasaan hidup bersih dan sehat. Permainan berakhir ketika salah satu siswa berhasil mencapai kotak terakhir (nomor 60) dan dinyatakan sebagai pemenang.

Setelah seluruh sesi permainan selesai, peneliti melaksanakan post-test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa mengenai PHBS dibandingkan dengan hasil pre-test. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari observasi awal, pemberian pre-test, pelaksanaan intervensi, hingga post-test, didokumentasikan dalam bentuk catatan observasi dan foto kegiatan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian sekaligus memberikan gambaran nyata mengenai proses intervensi yang dilakukan.

3.2.5 Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian yang berjudul *"Penerapan Permainan Ular Tangga Edukatif untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa Kelas 1 di MI Al Munnawaroh Maor"*, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. kisi kisi instrument test (pretest) (posttest).

Instrumen penelitian ini disusun untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa kelas 1 MI Al Munnawaroh Maor terhadap materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) melalui media pembelajaran permainan ular tangga edukatif. Penyusunan instrumen dilakukan dengan memperhatikan indikator pembelajaran, materi yang diajarkan, serta tingkatan kognitif siswa berdasarkan taksonomi Bloom (level C1: mengingat, dan C2: memahami). Hal ini bertujuan agar soal yang diberikan dapat menggambarkan secara valid kemampuan awal (pretest) dan hasil belajar siswa setelah perlakuan (posttest).

Adapun aspek PHBS yang diukur dalam instrumen ini meliputi:

1. Cuci tangan pakai sabun
2. Membuang sampah pada tempatnya
3. Menjaga kebersihan diri (misalnya: mandi, menyikat gigi, mengganti pakaian)

Instrumen disusun dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang masing-masing memuat satu indikator kemampuan. Setiap soal terdiri dari satu pertanyaan dan tiga pilihan jawaban, dengan satu jawaban yang benar.

Instrumen ini dirancang untuk digunakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan permainan ular tangga edukatif, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran peningkatan pengetahuan siswa secara kuantitatif.

2. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa disusun sebagai instrumen pendukung dalam penelitian ini untuk mengamati keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data kualitatif yang merepresentasikan tingkat antusiasme, fokus, kedisiplinan, serta kemampuan siswa dalam memahami materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) selama permainan berlangsung. Instrumen ini dirancang untuk menilai sejauh mana siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses bermain edukatif, mengidentifikasi kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan seputar PHBS secara tepat dan percaya diri, mengamati tingkat fokus siswa serta kemampuannya dalam mengikuti alur permainan dengan penuh perhatian, serta menilai kepatuhan siswa terhadap aturan permainan yang berlaku selama pembelajaran.

Lembar observasi terdiri dari empat indikator utama yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah, yaitu:

- (1) antusiasme dalam mengikuti permainan,
- (2) kemampuan menjawab pertanyaan PHBS saat bermain,

(3) fokus saat bermain dan mendengarkan, dan

(4) tertib serta mengikuti aturan permainan.

Masing-masing indikator dinilai menggunakan skala skor 1 sampai 4, dengan rincian sebagai berikut:

1. Skor 1 = Kurang (sangat rendah atau tidak menunjukkan perilaku yang diharapkan)
2. Skor 2 = Cukup (terkadang menunjukkan perilaku yang diharapkan, namun belum konsisten)
3. Skor 3 = Baik (cukup konsisten menunjukkan perilaku yang diharapkan)
4. Skor 4 = Sangat Baik (menunjukkan perilaku yang diharapkan secara penuh dan konsisten)

Penilaian dilakukan dengan menjumlahkan keempat skor indikator dan membaginya dengan empat untuk memperoleh nilai rata-rata. Berdasarkan rata-rata tersebut, ditentukan kategori sebagai berikut:

3.6 - 4.0 : “Sangat Baik”,

2.6 - 3.5 : “Baik”,

2.0 - 2.5 : “Cukup”

< 2.0 : “Kurang”.

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses permainan berlangsung dengan pendekatan objektif dan sistematis. Hasil observasi ini dimaksudkan untuk mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari pretest dan posttest, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media permainan

ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PHBS melalui pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan interaktif.

3. Instrumen Tes (Pretest dan Posttest)

Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga edukatif terkait materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Instrumen ini bersifat kuantitatif dan dirancang dalam bentuk pretest dan posttest agar peneliti dapat mengetahui adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan (treatment) berupa pembelajaran menggunakan media permainan edukatif.

Soal-soal disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada indikator pencapaian kompetensi siswa kelas 1 MI, serta mengacu pada level kognitif dasar menurut taksonomi Bloom, yaitu:

1. C1 (Mengingat): untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan fakta dasar terkait PHBS.
2. C2 (Memahami): untuk mengukur kemampuan siswa dalam menjelaskan manfaat, akibat, dan pentingnya menerapkan PHBS.

Bentuk soal adalah pilihan ganda dengan 3 opsi jawaban dan 1 kunci jawaban benar. Jumlah soal sebanyak 10 butir, yang mencakup tiga submateri utama PHBS, yaitu:

1. Cuci tangan pakai sabun
2. Membuang sampah pada tempatnya
3. Menjaga kebersihan diri (mandi, sikat gigi, dan ganti pakaian)

Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi. Sedangkan posttest diberikan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Penilaian hasil tes dilakukan dengan menghitung skor dari jawaban benar, kemudian dikonversi ke dalam bentuk nilai persentase. Penafsiran hasil belajar siswa merujuk pada Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan, dengan kriteria sebagai berikut:

Rentang Nilai

91 – 100	: Sangat Baik
76 – 90	: Baik
61 – 75	: Cukup
< 60	: Kurang

Kriteria ini digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi PHBS dan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest berdasarkan kategori di atas, peneliti dapat menilai apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga edukatif.

3.3 Unit Analisis dan Kriteria Interpretasi

3.3.1 Unit Analisis

1. Tingkat pengetahuan anak tentang PHBS
2. Respon anak saat melakukan permainan ular tangga edukatif

3. Mengevaluasi setelah melakukan permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang PHBS

3.3.2 Kriteria Interpretasi

1. Tingkat pengetahuan tentang PHBS.

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan Sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui permainan ular tangga edukatif diharapkan 10 anak dapat menjawab dengan benar soal – soal dalam kuesioner pengetahuan tentang PHBS yang diberikan oleh peneliti.

2. Respon anak saat melakukan permainan ular tangga edukatif

Saat melakukan permainan ular tangga edukatif, seluruh dari 10 anak terlihat aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan permainan. Mereka terlibat dalam diskusi, menunjukkan antusiasme, serta mampu menerima dan memahami materi PHBS yang disampaikan oleh peneliti dengan baik

3. Mengevaluasi setelah melakukan permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang PHBS

Setelah melakukan permainan ular tangga edukatif tingkat pengetahuan 10 anak tentang PHBS menjadi baik.

3.4 Etika Penelitian

1. Lembar persetujuan (*informend concent*)

Responden yang diteliti diberi lembar persetujuan. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Guru responden harus menandatangani lembar

persetujuan jika mereka setuju untuk siswa mereka diteliti. Jika guru tidak setuju, peneliti tidak akan memaksa dan akan menghormati hak mereka.

2. Tanpa Nama (*anonymity*)

Nama responden yang dijamin tidak akan tercantum dalam penelitian ini. Sebaliknya, kode akan digunakan sebagai pengganti nama pada lembar lampiran atau hasil penelitian.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Peneliti akan menjamin kerahasiaan semua informasi yang mereka kumpulkan, termasuk identitas peneliti dan hasil penelitian.

4. *Beneficience* dan *non-maleficence*

Pada penelitian ini, peneliti tidak akan membahayakan responden dengan data-data yang sudah didapat. Responden bebas untuk memilih ikut serta atau tidak dalam suatu penelitian, tanpa ada paksaan dari peneliti. Siswa yang tidak bersedia menjawab pertanyaan dari kuesioner penelitian karena berbagai macam alasan ataupun tidak ada alasan merupakan hak mereka. Peneliti tidak punya hak ataupun wewenang untuk memaksa siswa tersebut untuk ikut serta (menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti) dalam penelitian ini

5. Keadilan (*justice*)

Semua orang yang menjawab diberikan perlakuan yang sama, dan data dikumpulkan di tempat yang sama dan pada waktu yang sama, tanpa membedakan mereka sesuai dengan etika.