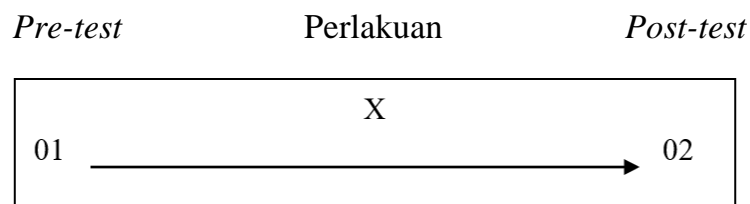


BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian *pre-experimental design* adalah percobaan dimana masih ada faktor luar yang mempengaruhi variabel terikat dan tidak ada faktor kontrol. Model *Pre-Experimental Design* dengan metode *One-Group Pretest-Posttest Design* digunakan untuk desain penelitian ini. Karena hasil setelah perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan sehingga bisa lebih akurat (Rina Fitriainingsih, 2015). Berikut adalah penjelasan tentang metode ini:

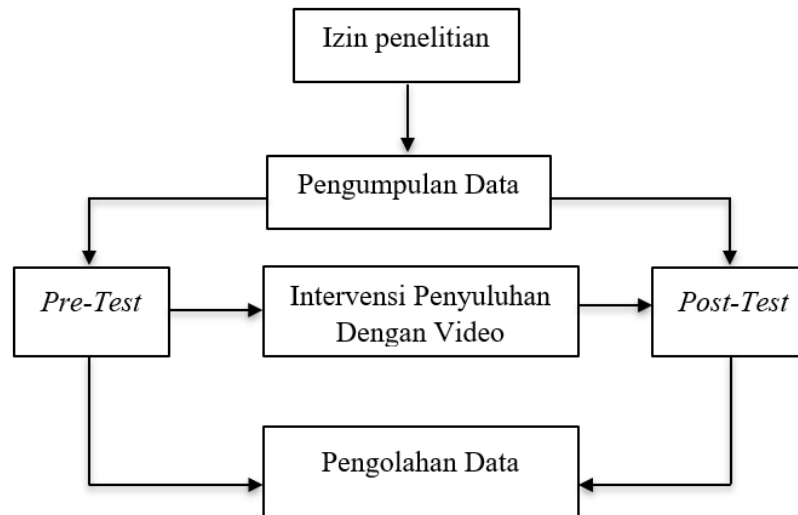


Keterangan :

- 01 : Nilai tingkat pemahaman/pengetahuan siswa SD Negeri 29 Pemecutan terhadap PSN DBD sebelum dilakukan penyuluhan dengan menggunakan video edukasi.
- X : Penyuluhan pemberantasan sarang nyamuk DBD dengan media video edukasi.
- 02 : Nilai tingkat pemahaman/pengetahuan siswa SD Negeri 29 Pemecutan terhadap PSN DBD setelah dilakukan penyuluhan dengan menggunakan video edukasi.

B. Alur Penelitian

Penelitian ini memiliki alur penelitian yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Alur penelitian

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 29 Pemecutan yang berada di Jalan Gunung Agung, Pemecutan Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar.

2. Waktu penelitian

Alokasi waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret sampai dengan April 2023.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 29 Pemecutan yang berjumlah 90 siswa, berlokasi di Jalan Gunung Agung, Pemecutan Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar.

2. Sampel

Sampling jenuh atau *saturation sampling* adalah teknik pengambilan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, menurut Sugiono dalam (Adiputra et al., 2021). Jumlah sampel yang diteliti adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 29 Pemecutan. Jumlah sampel yang diteliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Jumlah sampel kelas V SD Negeri 29 Pemecutan Tahun 2023

Kelas	Jumlah		Total
	L	P	
V A	17	14	31
V B	16	14	30
V C	17	12	29
Jumlah			90

3. Teknik pengambilan sampel

Dalam penelitian ini, metode sampling jenuh digunakan untuk pengambilan sampel. Oleh karena itu, seluruh populasi atau 90 siswa kelas V SD Negeri 29 Pemecutan digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Adapun kriteria dalam pemilihan sampel diantaranya:

a. Kriteria inklusi

- 1) Siswa kelas V di SD Negeri 29 Pemecutan yang mampu membaca dan menulis.
- 2) Bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk DBD.
- 3) Siswa berusia 10 sampai 11 tahun.

b. Kriteria eksklusi yaitu siswa kelas V yang tidak hadir pada saat penelitian

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data yang dikumpulkan

Data primer dan data sekunder adalah dua jenis data yang dikumpulkan untuk penelitian ini.

- a. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari individu atau kelompok individu, seperti hasil wawancara atau kuesioner (Abdullah, 2015).
Yang termasuk data primer dalam penelitian ini yaitu berupa hasil kuesioner pengetahuan *pre-test post-test*.
- b. Data sekunder merupakan informasi yang sudah tersedia dan dapat digunakan untuk mendukung penelitian, seperti informasi jumlah siswa kelas V SD Negeri 29 Pemecutan, nama, umur dan nomor absensi.

2. Cara pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian yaitu dengan cara :

- a. Data primer

Data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti yang meliputi kuesioner *pre-test* dan kuesioner *post-test* yang langsung diberikan kepada siswa SD Negeri 29 Pemecutan. Data dikumpulkan dengan memberikan kuesioner pengetahuan tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD. Adapun langkah kerjanya sebagai berikut:

- 1) Seluruh siswa kelas V diberikan sekilas materi terkait DBD oleh wali kelas.
- 2) Memberikan kuesioner *pre-test* pengetahuan tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD.
 - a) Siswa diberikan kuesioner *pre-test* yang diberikan secara langsung ke wali kelas siswa kelas V.

- b) Siswa memiliki waktu 15 menit untuk mengisi kuesioner pengetahuan.
- c) Peneliti mengumpulkan data hasil setelah menyelesaikan kuesioner *pre-test*.
- 3) Penyuluhan tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD dengan video edukasi.
 - a) Video edukasi dibuat oleh peneliti dan diputar di kelas V dengan bantuan wali kelas. Adapun materi yang terdapat di dalam video edukasi tersebut seperti:
 - (1) Pengertian DBD
 - (2) Penyebab DBD
 - (3) Gejala DBD
 - (4) Cara pencegahan DBD melalui 3M plus
 - b) Video ditayangkan melalui layar proyektor selama 10 menit.
- 4) Memberikan kuesioner *post-test* tentang pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk DBD.
 - a) Setelah dilakukan penyuluhan tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD, siswa diarahkan mengisi kuesioner *post-test*.
 - b) Waktu yang diberikan untuk menjawab kuesioner *post-test* selama 15 menit.
 - c) Setelah selesai menjawab kuesioner *post-test*, hasil dari data yang didapatkan dikumpulkan oleh peneliti.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Cara pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi dan wawancara dengan petugas tata usaha dan kepala sekolah.

3. Alat dan instrumen pengumpulan data

Adapun alat dan instrument yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Lembar kuesioner yang akan diberikan kepada siswa.
- b. Layar proyektor dan laptop untuk pemutaran video edukasi yang diberikan kepada siswa.
- c. Handphone untuk mengambil dokumentasi kegiatan.

F. Pengolahan dan Analisa Data.

1. Pengolahan data

Proses-proses berikut digunakan untuk mengolah data yang berasal dari hasil penelitian:

- a. *Editing* adalah tahap penelitian dimana data diperiksa untuk memastikan bahwa jawaban responden terhadap kuesioner sudah benar dan lengkap. Ini dilakukan di lokasi pengumpulan data sehingga kesalahan apapun dapat segera diperbaiki.
- b. *Scoring* adalah proses pemberian nilai atau skor pada tanggapan responden terhadap kuesioner.
- c. *Saving* adalah proses penyimpanan data.
- d. *Entering* adalah cara memasukkan informasi yang paling umum untuk ditangani menggunakan aplikasi terukur dari laptop.
- e. *Tabulating* adalah proses menyusun data menjadi tabel dan mengolahnya dengan program statistik berbasis komputer.

2. Analisis data

Data yang diperoleh dilakukan analisis *univariat* dan *bivariat*. Pada penelitian ini, program komputer statistik digunakan untuk mengolah data untuk analisis data:

a. Analisis *Univariate*

Karakteristik masing-masing variabel penelitian dijelaskan atau dideskripsikan dengan menggunakan analisis *univariat*. Pada umumnya, analisis ini digunakan untuk menciptakan penyampaian dan tingkat perulangan dari setiap variabel. Kuesioner pengetahuan tentang PSN-DBD digunakan untuk analisis *univariat* variabel pengetahuan dalam penelitian ini. Berikut adalah langkah-langkah untuk menghitung data:

- 1) Pemberian kuesioner sebanyak 20 soal sebelum dan sesudah penyuluhan untuk menghitung data berdasarkan hasil penilaian pengetahuan.
- 2) Kuesioner hanya berisi pertanyaan positif, dengan setiap jawaban yang benar mendapat skor 5 dan jawaban yang salah mendapat skor 0.
- 3) Jika 20 pertanyaan berhasil dijawab dengan benar maka skor nilai yang didapatkan yaitu 100.

b. Analisis *Bivariate*

Hubungan antara variabel bebas, penyuluhan menggunakan media video edukasi, dan tingkat pengetahuan siswa tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD diuji dengan analisis *bivariate*.

- 1) Uji validitas dan reliabilitas

Kuesioner yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui program statistik. Pada hasil uji validitas, nilai pearson correlation untuk semua butir pertanyaan > 0.279 (nilai r tabel untuk $N = 50$ dan $df 5\%$), berdasarkan hasil

tersebut dapat dinyatakan bahwa semua butir pertanyaan valid. Hasil uji validitas terlampir di lampiran 5.

Menurut (V. Wiratna Sujarweni, 2014), adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas adalah sebagai berikut: jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan realibel atau konsisten. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$, maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak realibel atau tidak konsisten. Hasil yang diperoleh dalam uji reliabilitas kuesioner yaitu nilai Cronbach's Alpha $2,477 > 0.600$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa kuesioner reliabel digunakan sebagai alat ukur penelitian. Hasil uji reliabilitas terlampir di lampiran 5.

2) Uji normalitas *kolmogorov smirnov*

Sebelum dilakukan uji parametrik dengan menggunakan uji *paired t-test*, maka dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu agar mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Kolmogorov Smirnov*. Dalam pengambilan keputusan ini apabila nilai sig $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal dan apabila nilai sig $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan yaitu sig $0,088$ dan setelah dilakukan penyuluhan sig $0,100$. Dapat disimpulkan nilai data pengetahuan sebelum dilakukan penyuluhan dan setelah dilakukan penyuluhan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan uji *paired t-test*. Hasil uji normalitas terlampir di lampiran 5.

G. Etika Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan etika penelitian. Surat kode etik penelitian sudah terlampir di lampiran 2. Sebagai hasil dari penghormatan penelitian ini terhadap hak-hak subjek, prinsip-prinsip etika berikut diterapkan:

1. *Respect for persons*

Penghormatan terhadap martabat manusia, otonomi, dan perbedaan budaya dijunjung tinggi oleh para peneliti, yang juga menjamin kerahasiaan subjek. Peneliti memperoleh *informed consent* (PSP) untuk alasan ini.

2. *Benificence*

Benificence merupakan hal atau kegiatan yang tidak memiliki dampak negatif pada subjek. Para peneliti telah menyimpulkan bahwa penelitian ini memiliki lebih banyak keuntungan daripada kerugian. Dengan melihat hasil penelitian sebelumnya, peneliti juga dapat memaksimalkan keuntungan dan mengurangi resiko.

3. *Justice*

Justice merupakan bersikap adil. Subyek penelitian diperlakukan sama, dan peneliti tidak membeda-bedakan. Semua subjek akan mendapatkan perlakuan yang sama.