

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran ilmu pengetahuan atau pemecahan suatu masalah, pada dasarnya menggunakan metode ilmiah (Notoatmojo, 2012). Pada bab ini disajikan : (1) Desain Penelitian, (2) Populasi, *sampling*, sampel, (3) Variabel penelitian dan Definisi Operasional, (4) Prosedur Penelitian, (5) Tempat dan Waktu Penelitian, (6) Analisis Data, (7) Etika Penelitian

1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa 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. Desain penelitian membantu peneliti untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian dengan salih, objektif, akurat serta hemat (Setiadi, 2013)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental* dengan rancangan *one group pre test – post test design*. Dikatakan *pre eksperimental* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil dari pre eksperimen ini

terdapat *pre test*, sebelum diberikan perlakuan atau intervensi dan *post test* setelah diberikan perlakuan atau intervensi. Maka hasil perlakuan atau intervensi dapat diketahui lebih akurat atau valid, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi (Sugiyono, 2011). Peneliti mengambil desain penelitian ini dengan tujuan untuk memberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media audiovisual sebagai upaya peningkatan pengetahuan tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)

Tabel 0.1 Desain penelitian Pengaruh Metode Audiovisual Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang P3K

Pre Test	Perlakuan	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Hasil pengukuran awal (Pre-test)

O₂ : Hasil pengukuran akhir (Post-test)

1.2 Populasi, Sampling dan Sampel

1.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa siswi SMPN 2 Sooko kelas 7 dan 8 yang mengikuti ekstrakurikuler PMR, Bola volly dan futsal dengan jumlah 155 siswa.

1.2.2 Sampling

Tehnik Sampling adalah tehnik pengambilan *sampel* untuk menentukan *sampel* yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2016).

Dalam pengambilan *sampel* pada penelitian ini peneliti menggunakan *probability sampling* dengan tehnik *simple random sampling*. Hakikat dari pengambilan sampel secara acak sederhana adalah bahwa setiap anggota atau unit dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diseleksi sebagai sampel (Notoatmodjo, 2011)

1.2.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Maka, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian siswa siswi SMPN 2 SOOKO yang mengikuti ekstrakurikuler PMR, Bola volly dan futsal. Besar sampel untuk *simple random sampling*

minimal 15% dari total populasi (Riduwan, 2013). Peneliti mengambil sampel sebesar 25%

$$n = \frac{25}{100} \times 155$$

$$n = \frac{3875}{100}$$

$$n = 38,75 / \text{dibulatkan menjadi } 39$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

Jadi jumlah sampel yang akan digunakan adalah 39 orang dengan pembagian sebagai berikut :

Tabel 0.2 Perhitungan Jumlah Sampel Per Extrakulikuler

No	Extrakulikuler	Besar Sampel
1.	PMR	$= \frac{22}{155} \times 39 = 5,5$ atau 6
2.	Bola Volly	$= \frac{38}{155} \times 39 = 9,5$ atau 10
3.	Futsal	$= \frac{95}{155} \times 39 = 23$
Jumlah		39

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah siswa siswi SMPN 2 SOOKO yang mengikuti ekstrakulikuler PMR, bola volly dan futsal sejumlah 39 responden diantaranya PMR 6 responden, bola volly 10 Responden dan futsal 23 responden. Namun dalam penelitian responden

yang berpartisipasi sebanyak 27 responden diantaranya PMR 6 responden, bola volley 8 responden dan futsal 13 responden.

Tabel 0.3 Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian

No	Ekstrakurikuler	Besar Sampel
1.	PMR	6
2.	Bola Volly	8
3.	Futsal	13
Jumlah		27

1.3 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1.3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia dan yang lainnya) (Nursalam, 2016) Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Variabel *Independent*

Variabel *Independent* merupakan variable yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable *dependent* (Hidayat, 2012). Dalam penelitian ini variabel *independent* adalah metode audiovisual dalam pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K)

2. Variabel *Dependent*

Variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat variabel *independent* (Hidayat, 2012). Dalam penelitian ini variabel *dependent* adalah tingkat pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K)

1.3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari suatu yang didefinisikan tersebut. Jadi definisi operasional dirumuskan untuk kepentingan akurasi, komunikasi dan replikasi (Nursalam, 2016)

Definisi operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Setiadi, 2013).

Adapun perumusan definisi operasional dalam penelitian ini akan diuraikan dalam table dibawah ini :

Tabel 0.4 Definisi operasional pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K)

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Data	Hasil
Independent : Metode audiovisual dalam pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K)	Pemberian informasi mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) dengan menggunakan metode audiovisual	1. Durasi pelaksanaan <i>pre test</i> dan <i>post test</i> masing-masing selama 20 menit 2. Akan dilakukan selama 2 hari, hari pertama dilakukan <i>pre test</i> dan memberikan materi melalui audiovisual. Hari kedua dilakukan <i>post test</i> .	1. SAP 2. Video P3K (Sinkop, luka dan pata tulang)	-	-
Dependent : Tingkat pengetahuan siswa dalam Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)	Mengukur tingkat pengetahuan siswa dari mengetahui, memahami dan mengaplikasikan prosedur P3K	1. C1 (Pengetahuan) 2. C2 (Pemahaman) 3. C3 (Penerapan)	Kuesioner	Ordinal	1. Baik : 76-100% 2. Cukup : 56-75% 3. Kurang : <56%

1.4 Prosedur Penelitian

Prosedur pengambilan dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dimulai dengan pengajuan fenomena ke dosen pembimbing, agar mendapatkan sebuah permasalahan untuk diambil sebagai topik penelitian
2. Setelah mendapatkan permasalahan tersebut dan persetujuan dari dosen pembimbing, judul tersebut dikumpulkan di prodi untuk di screening judul.
3. Peneliti meminta surat izin studi pendahuluan ke bagian administrasi program studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Bina Sehat PPNI Kab. Mojokerto
4. Peneliti meminta izin kepada pihak lahan tempat penelitian yakni Kepala Sekolah SMPN 2 Sooko yang diwakili oleh bagian kesiswaan untuk melakukan penelitian
5. Peneliti melakukan pengambilan data awal pada siswa SMPN 2 Sooko Mojokerto pada tanggal 14 November 2019 untuk mendapatkan data studi pendahuluan
6. Kemudian peneliti melakukan penentuan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi di SMPN 2 Sooko kelas 7 dan 8 yang mengikuti ekstrakurikuler PMR, Bola Volly dan futsal yang berjumlah 155 siswa siswi. Sampel yang diambil sebagian siswa siswi

yang mengikuti ekstrakurikuler PMR, Bola Volly dan Futsal yaitu sejumlah 39 siswa siswi.

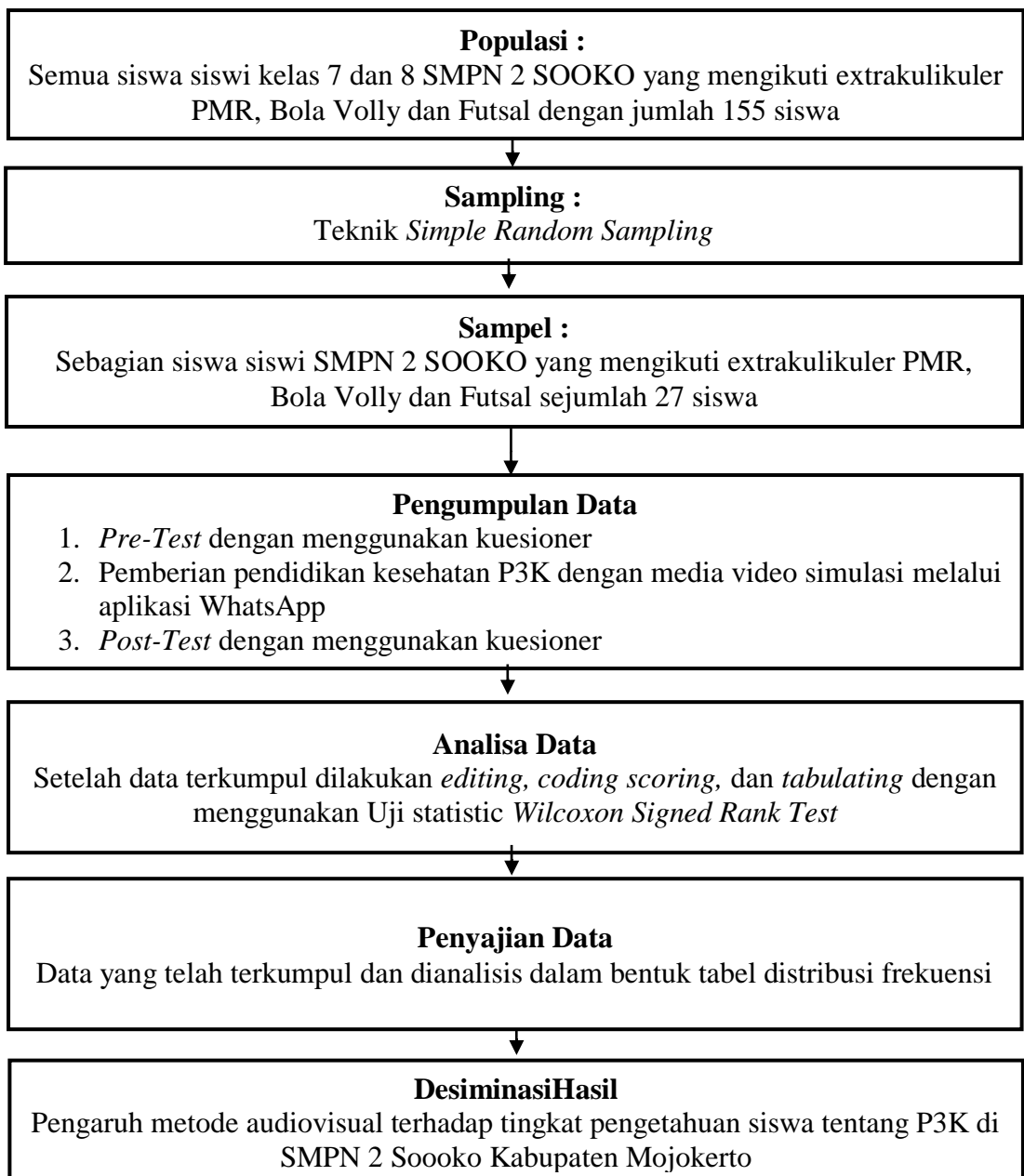
7. Pada saat pengambilan data terjadi pandemic covid-19 sehingga implementasi dari pengambilan data dilakukan menggunakan daring.
8. Setelah responden ditentukan, peneliti membuat grup WA kemudian peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden bahwa peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K). Kemudian peneliti meminta responden untuk mengisi form persetujuan (*Informed Consent*) melalui google form sebagai tanda bahwa telah bersedia dijadikan responden dalam penelitian ini. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian sebanyak 27 siswa siswi diantaranya 6 responden yang mengikuti ekstrakurikuler PMR, 8 responden yang mengikuti ekstrakurikuler bola volly dan 13 responden yang mengikuti ekstrakurikuler futsal. Dikarenakan sisanya tidak memiliki email untuk log in di google form.
9. Kemudian peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan tahap pre test yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner awal untuk mengidentifikasi pengetahuan siswa siswi sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K). Peneliti meminta responden untuk mengisi kuesioner yang telah diberikan melalui link google form.

10. Selanjutnya peneliti meminta waktu kepada responden untuk memberikan pendidikan kesehatan tanpa mengganggu kegiatannya dan meminta waktu selama 30 menit dalam memberikan materi yang disampaikan melalui tayangan video yang dikirim ke grup WA.
11. Kemudian di hari selanjutnya peneliti melakukan post test yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner melalui google form untuk mengidentifikasi pengetahuan siswa siswi setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).
12. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data (*editing, coding, scoring dan tabulating*) dan analisa data dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).

1.5 Kerangka Kerja

Kerangka kerja adalah pertahapan (langkah-langkah dalam aktifitas dan ilmiah) mulai dari penetapan populasi, sampel, dan seterusnya yaitu kegiatan sejak awal penelitian dilaksanakan (Nursalam, 2016).

Langkah kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 0.1 Kerangka kerja pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang P3K

1.6 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2016).

Metode pengumpulan data merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Sebelum melakukan pengumpulan data, perlu dilihat alat ukur agar dapat memperkuat penelitian. Alat ukur pengumpulan data tersebut antara lain dapat berupa kuesioner/angket, observasi, atau gabungan ketiganya. (Hidayat, 2010)

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang berupa google form yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *PreTest* dan *PostTest*.

1.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam keiatan mengumpulkan data (Notoatmodjo, 2011). Macam-macam instrument antara lain tes atau soal tes yang digunakan untuk metode tes, angket atau kuesioner digunakan untuk metode angket atau kuesioner, check list digunakan untuk metode observasi, dan pedoman dokumentasi atau dapat juga menggunakan check-list yang digunakan dalam metode dokumentasi (Arikunto, 2010)

Instrumen penelitian ini menggunakan jenis instrument dalam pengumpulan data yaitu untuk menilai tingkat pengetahuan (C1 dan C2) menggunakan sebuah instrument *queisioner* yang berisi 20 soal mengenai P3K. Peneliti melakukan uji coba kuesioner terlebih dahulu agar diketahui validitas dan reabilitas intrumen. Hasil uji validitas dan reabilitas yang dilakukan pada 10 siswa yaitu :

Tabel 0.5 Uji Validitas dan Reabilitas

No Soal	r hitung	r table	r hitung > r tabel	Cronbach α	Reabilitas
					Cronbach α > r tabel
1	0,819	0,632	Valid	Part 1 0,925 Part 2 0,924	Reliabel
2	0,819	0,632	Valid		
3	0,709	0,632	Valid		
4	0,826	0,632	Valid		
5	0,737	0,632	Valid		
6	0,737	0,632	Valid		
7	0,767	0,632	Valid		
8	0,742	0,632	Valid		
9	0,826	0,632	Valid		
10	0,709	0,632	Valid		
11	0,709	0,632	Valid		
12	0,819	0,632	Valid		
13	0,826	0,632	Valid		
14	0,737	0,632	Valid		
15	0,679	0,632	Valid		
16	0,679	0,632	Valid		
17	0,826	0,632	Valid		
18	0,826	0,632	Valid		
19	0,767	0,632	Valid		
20	0,767	0,632	Valid		

1.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini berada di SMPN 2 Sooko Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto. Pengajuan judul penelitian dan penyusunan laporan penelitian dimulai bulan November 2019.

Dalam pengambilan data awal atau studi pendahuluan dilakukan pada bulan November 2019. Kemudian untuk penelitian dilakukan pada tanggal 22 april-1 Mei 2020.

1.7 Analisa Data

1.7.1 Editing

Editing adalah memeriksa daftar pertanyaan yang telah di serahkan oleh pengumpul data (Setiadi, 2013). Sedangkan menurut (LPPM, 2019). *Editing* adalah mengedit hasil pengumpulan data dengan melihat kelengkapan data. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data, apabila ada jawaban-jawaban yang belum lengkap, kalau memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi jawaban-jawaban tersebut (Notoatmodjo, 2011)

Penelitian ini melakukan pengumpulan data pada *kueisioner* yang telah diisi oleh responden

1.7.2 Coding

Coding adalah mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden kedalam bentuk angka/bilangan. Tanda –tanda kode ini dapat disesuaikan dengan pengertian yang lebih menguntungkan peneliti, jadi tanda – tanda tersebut bisa dibuat oleh peneliti sendiri. Kegunaan dari *coding* adalah untuk mempermudah pada saat analisis data dan juga mempercepat pada saat *entry* data (Setiadi, 2013)

A. Data Umum

1. Jenis Kelamin

- a) Laki-laki : Kode 1
- b) Perempuan: Kode 2

2. Kelas

- a) Kelas 7 : Kode 1
- b) Kelas 8 : Kode 2

3. Ektrakurikuler yang diikuti

- a) Futsal : Kode 1
- b) PMR : Kode 2
- c) Bola Volly : Kode 3

4. Pernah mendapatkan informasi mengenai mengenai P3K

- a) Iya : Kode 1
- b) Tidak : Kode 2

5. Pernah mengikuti pelatihan P3K

- a) Iya : Kode 1
- b) Tidak : Kode 2

B. Data Khusus

1. Penilaian pengetahuan siswa tentang P3K

- a) Baik : Kode 3
- b) Cukup : Kode 2
- c) Kurang : Kode 1

1.7.3 Scoring

Scoring adalah kegiatan pengolahan data untuk selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan atau dengan kata lain *scoring* adalah menjumlahkan seluruh hasil jawaban responden untuk kemudian dilakukan tabulasi data (Setiadi, 2013). Kemudian dilakukan analisa pemberian *scoring* dengan memberikan nilai pada setiap data yang didapat. Penilaian ini digunakan untuk mendapatkan hasil tingkat pengetahuan siswa.

Skor C1 (Pengetahuan) dan C2 (Pemahaman)

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

Selanjutnya skor dijumlahkan dan dimasukkan ke dalam rumus

berikut :

$$\frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Skor yang didapat

N : Skor maksimal

Hasil yang diperoleh lalu dikategorikan sebagai berikut :

1. Baik : Hasil presentase 76-100%
2. Cukup : Hasil presentase 56-75%
3. Kurang: Hasil presentase <56%

1.7.4 *Tabulating*

Tabulating adalah membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti (Notoatmodjo, 2012). Data yang diperoleh dari masing-masing responden melalui hasil dari *kuesioner* yang diisi oleh responden, kemudian data tersebut disusun, diseleksi, kelengkapannya dan dikelompokkan.

1.7.5 **Tehnik Analisa Data**

1. Univariat

Analisis univariat yang digunakan adalah nilai modus

2. Bivariat

Analisis pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa dalam melakukan P3K dengan menggunakan *Uji statistic Wilcoxon sign rank test* karena tujuan penelitian bersifat komparasi. Jumlah variabel ada 2 dan skala data variabel yang dianalisis adalah skala ordinal. *Uji Statistic Wilcoxon Sign Rank Test* dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25.0*. jika $\rho\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh metode audiovisual terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang P3K. Jika $\text{value} \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

1.8 Etika Penelitian

1.8.1 *Informed Consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Semua responden telah bersedia menandatangani *informed consent* sebagai tanda bahwa responden telah menyetujui untuk diteliti.

1.8.2 *Anonimity* (Tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan. *Anonimity* untuk responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Responden 1 : kode 1

Responden 2 : kode 2

Dan seterusnya.

1.8.3 Confidentiality (Kerahasiaan)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah–masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin

kerahasiannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2010)

Peneliti menjaga kerahasiaan responden dengan tidak menyertakan nilai hasil pembelajaran pada hasil penelitian, hanya sebagai dokumentasi pribadi peneliti sehingga identitas responden tidak diketahui oleh pembaca.

1.9 Keterbatasan

Keterbatasan adalah masalah-masalah atau hambatan yang ditemui oleh peneliti dalam proses pengumpulan data (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini keterbatasan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini yang seharusnya dilakukan dengan tatap muka terhalang oleh wabah covid-19 yang dimana sesuai anjuran pemerintah untuk tidak mengadakan perkumpulan selama pandemic, maka dari itu peneliti beralih menggunakan media grup WA lalu mengambil data melalui google form atau daring. Yang dimana membuat kurang efektif dalam penelitian
2. Ada beberapa siswa yang tidak mengisi kuesioner dikarenakan tidak mempunyai email, karna kuesioner yang dibagikan oleh peneliti melalui google form dan harus log in melalui email terlebih dahulu dan ada beberapa siswa juga yang tidak menyimak di dalam grup maka dari itu sampel yang sudah dibentuk 39 responden menjadi 27 responden.