

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental*, yaitu diberikan suatu perlakuan atau manipulasi variabel bebas kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol yang sesuai. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kelayakan intervensi sebelum dilakukannya studi dengan rancangan eksperimen yang lebih kompleks. Berdasarkan teori dari Widyawati et al (2025), yang menyebutkan bahwa desain penelitian *one group pretest posttest design* cocok digunakan pada penelitian dengan metode penelitian *pre-experimental*, maka dari itu pada penelitian ini digunakan desain *one group pretest posttest design*, dimana subjek diberi *pretest*, kemudian diberi perlakuan, dan diukur lagi dengan cara diberi *posttest*. Tidak ada kelompok kontrol untuk membandingkan (Erna Kusumawati, 2024). Selain itu, desain ini dipilih karena diharapkan seluruh partisipan bisa mendapatkan manfaat dari penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* menggunakan kuesioner. Kemudian, peneliti memberikan perlakuan berupa edukasi melalui media *game* monopoli. Setelah sesi edukasi selesai, peneliti memberikan *posttest* masih menggunakan kuesioner yang sama dengan *pretest*, hal ini dilakukan untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan remaja setelah menerima edukasi melalui media *game* monopoli.

Penelitian ini dilakukan dua kali, pada minggu pertama dan minggu kedua. Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Qudsiyah & Pernama, 2022), dengan rentang waktu satu minggu setelah T1, diperoleh perubahan hasil yang signifikan. Oleh karena itu, rentang waktu dari T1 ke T2 pada penelitian ini yaitu satu minggu. Penelitian pada

minggu kedua, dilakukan hanya untuk memastikan adanya perubahannya saja, tidak menjadi bagian intervensi utama. Desain penelitian ini dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

T		
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Nilai *Pretest*

X = Pemberian Intervensi Edukasi mengenai HIV/AIDS

O2 = Nilai *Posttest*

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi terkait hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017).

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan suatu batasan pengertian dari konsep yang masih bersifat abstrak, biasanya merujuk pada definisi yang ada pada buku teks (Ekasari, 2023). Berikut variabel yang diteliti pada penelitian ini:

- a. Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab dari perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2022). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah edukasi melalui *game* monopoli. Media *game* monopoli merupakan salah satu contoh permainan yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan aktivitas belajar yang menarik, suasana belajar

yang menyenangkan, serta membantu memudahkan siswa untuk menjawab kuis atau pertanyaan (Munawaroh et al., 2021).

- b. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau suatu akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2022). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan remaja terkait HIV/AIDS.

2. Definisi Operasional

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Pengukuran	Kriteria Hasil
1	Media <i>game</i> monopoli HIV/AIDS	Monopoli HIV/AIDS adalah permainan edukatif berbentuk papan (<i>board game</i>) yang dirancang menyerupai permainan monopoli, berisi konten dan tantangan yang disesuaikan dengan materi tentang HIV/AIDS yang dirancang untuk merangsang diskusi dan pembelajaran interaktif.	-	-	-
2	Pengetahuan HIV/AIDS	Suatu hal yang seseorang/individu ketahui mengenai HIV/AIDS	Kuesioner	Ordinal	Setiap jawaban benar akan diberi nilai 1 poin, sementara untuk jawaban salah akan diberi nilai 0 poin. Hasil Jawaban akan dihitung (jumlah poin dibagi soal lalu dikali 100%) 1. Baik = 76% - 100% 2. Cukup = 56% - 75% 3. Kurang = <56% (Nursalam, 2016)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 43 Bandung dengan lokasi saat melakukan kegiatan di dalam kelas sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juni 2025. Sedangkan waktu pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 18-24 Juni 2025.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu objek ataupun subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SMPN 43 Bandung yang berjumlah 978 orang, sementara populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas VIII SMPN 43 Bandung yang berjumlah 317 orang. Pemilihan siswa SMP kelas VIII sebagai sampel penelitian didasarkan pada relevansi usia mereka dengan topik penelitian. Pada usia tersebut, mereka sedang berada pada tahap perkembangan kognitif yaitu sudah mulai mampu berpikir secara hipotesis, logis, abstrak, dan ilmiah, dimana hal tersebut memadai untuk memahami materi edukasi kesehatan, termasuk topik HIV/AIDS, sehingga memungkinkan untuk mengukur perubahan pengetahuan secara lebih efektif (Ulfatin et al., 2020).

2. Sampel

Sampel penelitian yaitu sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi, yang karakteristiknya benar-benar diselidiki atau dipelajari (Djaali, 2020). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yaitu sebuah

teknik sampling sederhana dengan anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2022). Semua anggota populasi, tanpa terkecuali, mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian. *Simple random sampling* ini dilakukan apabila populasi penelitian relatif homogen (Saputra et al., 2022).

Menurut Arikunto (2017), jika subjeknya < 100 , maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Tetapi jika subjeknya > 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%. Berdasarkan rumus tersebut maka hasil perhitungan sampel pada penelitian ini sebagai berikut:

$$317 \times \frac{20}{100} = 63,4$$

= dibulatkan menjadi 64 orang.

Untuk mengantisipasi terjadinya *drop out*, maka dilakukan penambahan jumlah sampel sebagai cadangan agar dapat terpenuhi. Perkiraan proposi *drop out* sebesar:

$$64 \times \frac{10}{100} = 6,4$$

= dibulatkan menjadi 7 orang, sehingga jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini totalnya 71 orang.

= dibulatkan kembali menjadi 75 orang.

Cara pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan rumus untuk memastikan pemerataan jumlah sampel pada masing-masing kelas dari populasi. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk perhitungannya:

$$n = \frac{\text{jumlah siswa – siswi perkelas}}{\text{jumlah total populasi}} \times \text{jumlah total sampel}$$

Berikut total sampel yang peneliti ambil pada setiap kelas berdasarkan rumus tersebut:

Kelas	Sampel yang diambil
A	8 orang
B	8 orang
C	9 orang
D	9 orang
E	9 orang
F	8 orang
G	8 orang
H	8 orang
I	8 orang

Setelah peneliti mendapatkan jumlah sampel pada masing-masing kelas, peneliti kemudian mengambil sampel tersebut secara acak dengan menggunakan undian dari nomor absensi. Nomor yang keluar dari hasil undian tersebut menjadi sampel pada penelitian ini, tetapi sebelum itu peneliti meninjau terlebih dahulu sampel tersebut memenuhi kriteria inklusi atau eksklusi penelitian sebagai berikut:

a. Kriteria inklusi:

1. Responden yang hadir pada saat penelitian berlangsung
2. Responden yang bersedia mengikuti setiap tahapan penelitian
3. Responden berusia 13-14 tahun

b. Kriteria eksklusi:

1. Responden dalam kondisi kurang sehat

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat-alat yang nantinya digunakan saat dilakukannya pengumpulan data (Notoatmodjo, 2018). Peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mendukung penelitian, sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Peneliti menggunakan media edukasi berupa *game* monopoli dengan tema pengetahuan tentang HIV/AIDS. *Game* monopoli ini dirancang sendiri oleh peneliti, dengan konten yang disesuaikan untuk menyampaikan informasi penting mengenai HIV/AIDS secara interaktif dan menarik. Dalam papan permainan monopoli tersebut terdapat beberapa petak yang nantinya akan diisi dengan: topik materi, pertanyaan, kartu misteri, *challenge*, mundur dua langkah, kembali ke *start*, dan *golden ticket*. Sebelum digunakan dalam penelitian, media edukasi ini melalui uji validitas dan uji realibilitas untuk memastikan kelayakan, keefektifan, serta relevansinya dalam meningkatkan pengetahuan remaja.

2. Variabel Dependen

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel pengetahuan dalam penelitian ini adalah kuesioner, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum dilakukan intervensi untuk mengukur tingkat pengetahuan awal responden tentang HIV/AIDS. Setelah intervensi dengan media edukasi berupa *game* monopoli, responden diberikan *posttest* untuk mengevaluasi perubahan atau peningkatan

pengetahuan responden. Kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

a. Identitas umum

Data mengenai identitas umum responden diperlukan untuk mengetahui informasi karakteristik dari responden. Data ini memuat informasi identitas umum responden, yaitu: nama, usia, jenis kelamin, dan sumber informasi.

b. Kuesioner pengetahuan HIV/AIDS

Kuesioner pengetahuan HIV/AIDS merupakan instrumen yang memuat butir-butir pertanyaan mengenai HIV/AIDS. Instrumen penelitian ini mengadopsi dari kuesioner Wilandika et al (2022) dengan jawaban berupa pilihan ganda. Untuk perhitungan keseluruhan nilai jawaban setiap siswa-siswi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Batas kriteria nilai menurut (Nursalam, 2016):

Baik = 76% - 100%

Cukup = 56% - 75%

Kurang = < 56%

F. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data tersebut diperoleh dari kuesioner dalam bentuk *Google Form* dan cetak untuk mengantisipasi jika

ada responden yang tidak membawa *handphone*. *Link Google Form* tersebut memuat *informed consent* agar terdapat persetujuan secara tertulis, identitas umum seperti: nama, usia, jenis kelamin, sumber informasi, serta kuesioner pengetahuan mengenai HIV/AIDS. Observasi dan penilaian terhadap responden diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Sebelum melakukan pengisian kuesioner, peneliti terlebih dahulu meminta persetujuan secara lisan dan memberikan penjelasan mengenai penelitian yang akan dilakukan serta menjelaskan tata cara pengisian kuesioner.

Proses ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan rentang waktu satu minggu. Data yang diperoleh akan dilihat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian intervensi pada saat pengambilan data pertama dan kedua.

1. Prosedur Intervensi

a. Tahap Persiapan

- 1) Peneliti menyiapkan lingkungan yang nyaman.
- 2) Peneliti menyiapkan alat-alat: papan permainan monopoli (berisi petak *start*, topik, pertanyaan, kartu misteri, *challenge*, mundur dua kotak, kembali ke *start*, *golden ticket* (pergi ke topik yang belum terinjak), satu buah dadu dan bidak atau pion untuk mewakili pemain.
- 3) Responden akan dibagi menjadi 3 sesi, sehingga pada masing-masing sesi terdapat 25 responden.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Peneliti memperkenalkan diri kepada seluruh responden.
- 2) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan.
- 3) Peneliti meminta persetujuan responden secara lisan dan tertulis.

- 4) Responden diberikan *pretest* dengan waktu pengerjaan \pm 15 menit.
- 5) Seluruh responden akan diarahkan untuk berkelompok dengan anggota per kelompok 5 orang, sehingga total terdapat 5 kelompok.
- 6) Peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu peraturan dalam permainan:
 - a) Misi kelompok dalam permainan adalah menginjak semua petak topik. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan misi akan mendapatkan hadiah dari peneliti.
 - b) Apabila pemain menginjak petak topik, maka pemain tersebut harus mengambil kartu topik dan membacakan materi yang ada pada kartu tersebut. Apabila ada pemain lain yang merasa kurang bisa menangkap materi dari topik tersebut, maka pemain tersebut diperbolehkan untuk membaca kartu topik tersebut.
 - c) Apabila ada pemain yang menginjak petak pertanyaan, pemain yang lain mengambil kartu jawaban dari pertanyaan tersebut untuk memastikan jawabannya benar atau salah. Jika jawaban yang diberikan benar, maka pemain tersebut aman. Tetapi jika jawaban yang diberikan salah, maka pemain tersebut harus pergi ke petak topik dan membacakan materinya.
 - d) Apabila ada pemain yang menginjak petak *challenge*, maka responden tersebut harus menyelesaikan *challenge* yang ada pada kartu *challenge*. Jika berhasil menyelesaikannya, maka pemain tersebut aman. Tetapi jika tidak berhasil menyelesaikannya, maka pemain tersebut harus mengambil 2 kartu pertanyaan.

- e) Apabila ada pemain yang menginjak petak kartu misteri, maka pemain tersebut harus mengambil kartu misteri.
 - f) Apabila ada pemain yang menginjak petak *golden ticket*, maka pemain tersebut diberikan kesempatan untuk pergi ke petak topik yang belum terinjak.
- 7) Setelah seluruh responden sudah mengerti cara bermain, peneliti akan memberikan satu papan monopoli, satu buah dadu dan 5 bidak atau pion pada masing-masing kelompok.
 - 8) Setelah seluruh kelompok menyelesaikan misi, maka tahap intervensi selesai.
 - 9) Responden diberikan *posttest* dengan waktu pengerjaan \pm 15 menit.
 - 10) Peneliti menutup rangkaian kegiatan penelitian dengan mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden atas partisipasi mereka dan memberikan hadiah pada kelompok tercepat yang berhasil menyelesaikan misi.

G. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya setiap instrumen yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah uji validitas yang akan dilakukan pada penelitian ini:

c. Uji validitas *game* monopoli

Media permainan yang digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini harus dilakukan validitas. Tujuan dari validitas ini adalah untuk mengetahui

apakah instrumen permainan yang dihasilkan sudah sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga masukan dan persetujuan para ahli dapat digunakan sebagai penyempurnaan media permainan yang telah dibuat. Dalam melakukan uji validitas dilakukan oleh ahli yang berkompeten, yaitu:

1) Validasi ahli media

Uji validitas atau *expert judgment* ahli media dilakukan oleh Ibu Rahmania Almira Fitri, S.Ds., M.Ds. Adapun kisi-kisi angket ahli media sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skor penilaian			
			1	2	3	4
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas				
		Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD				
	Kualitas tampilan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				
		Desain gambar mampu menarik minat peserta didik				
Mudah digunakan	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	Ketepatan jenis dan ukuran huruf pada media				
		Ketepatan komposisi warna pada media				
		Terdapat petunjuk penggunaan media				

Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menerapkan karakter toleransi
	Kualitas motivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar pada peserta didik
	Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran	Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran

Sumber: Dimodifikasi dari Walker & Hess dalam (Arsyad, 2011)

2) Validasi ahli materi

Uji validitas atau *expert judgement* ahli materi dilakukan oleh Ibu Reynie Purnama Raya, S.KM.,M.Epid. Adapun kisi-kisi angket ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti (KI)				
		Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				

Kualitas Teknis		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik
	Kelengkapan	Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan
	Minat/perhatian	Menarik minat/perhatian peserta didik
	Keterbacaan	Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas
Kualitas Instruksional		Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik
	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik
	Memberikan bantuan untuk belajar	Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menerapkan karakter toleransi
	Kualitas motivasi	Memberikan motivasi belajar pada peserta didik
	Dapat memberikan dampak bagi peserta didik	Memberikan dampak keberhasilan belajar peserta didik
	Dapat membawa	Memberikan kemudahan bagi guru

dampak bagi guru dan pembelajarannya dalam proses pembelajaran

Sumber: Dimodifikasi dari Walker & Hess dalam (Arsyad, 2011)

Dalam pengisian angket, para ahli memberikan tanda centang (√) pada kolom angket yang telah disediakan pada kolom skor penilaian. Adapun kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Angket Validasi

Pertanyaan	
Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Riduwan (2016)

Menurut Purwanto dikutip dalam (Putri, 2021) penentuan nilai validitas instrumen *game* monopoli dapat dilakukan dengan cara berikut ini:

$$\text{Nilai validitas gabungan} = \frac{Va1 + Va2}{2}$$

Keterangan:

Va1 = Validasi Ahli pertama

Va2 = Validasi Ahli kedua

Setelah nilai uji validasi sudah diketahui tingkat persentasenya maka dapat dikonfirmasi dengan kriteria validasi. Validasi akan dihentikan jika nilai persentase yang didapatkan $\geq 81\%$ yaitu kategori sangat valid maka dapat digunakan tanpa adanya revisi. Jika nilai yang didapatkan $\geq 81\%$ tetapi

masih terdapat revisi dari para validator maka media *game* monopoli harus direvisi terlebih dahulu. Adapun kriteria validasi yang digunakan:

Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Validasi

Kriteria	Range Persentase
81%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
41%-60%	Kurang valid, disarankan tidak perlu digunakan karena perlu revisi besar
21%-40%	Tidak valid, tidak boleh digunakan
0%-20%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2013)

Hasil *expert judgment* yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan penilaian sebanyak 48 skor, sehingga nilai validitas yang didapatkan adalah:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{52} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut ahli media, papan permainan monopoli layak digunakan untuk dijadikan instrument penelitian.

Hasil *expert judgment* yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan penilaian sebanyak 37 skor, sehingga nilai validitas yang didapatkan:

$$\begin{aligned}
\text{Nilai validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\
&= \frac{37}{56} \times 100\% \\
&= 66\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi, papan permainan monopoli layak digunakan untuk dijadikan instrumen penelitian.

Setelah nilai validitas kedua ahli diketahui, maka nilai tersebut akan digabung sehingga diketahui hasil validitas dari papan permainan monopoli tersebut. Berikut adalah hasil validitas gabungan yang didapatkan:

$$\begin{aligned}
\text{Nilai validitas gabungan} &= \frac{Va1+Va2}{2} \\
&= \frac{92\%+66\%}{2} \\
&= 79\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan nilai uji validitas gabungan, maka dapat dilihat berdasarkan kriteria nilai validasi dinyatakan bahwa papan permainan monopoli valid digunakan sebagai instrumen penelitian dengan revisi kecil.

d. Uji validitas kuesioner

Pada penelitian ini kuesioner yang digunakan merupakan hasil adopsi dari kuesioner Wilandika et al (2022), yang telah diuji nilai validitasnya yaitu 0,361-0,777.

2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengukur keabsahan dari suatu instrumen. Berikut adalah uji realibilitas yang akan dilakukan pada penelitian ini:

a. Uji realibilitas *game* monopoli

Media permainan, *game* monopoli, yang digunakan sebagai instrumen penelitian ini juga perlu dilakukan uji reliabilitas. Media yang digunakan untuk penelitian dikatakan reliabel apabila memiliki skor reliabilitas $\geq 75\%$ (Arsanty & Wiyatmo, 2017). Analisis realibilitas dapat menggunakan rumus dari *Borich* dikutip dalam Arsanty & Wiyatmo (2017) sebagai berikut:

$$PA = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Keterangan:

PA = *Percentage of agreement*

A= Skor validator yang lebih tinggi

B = Skor validator yang lebih rendah

Berdasarkan hasil uji validitas dari skor validator yang lebih tinggi terdapat pada ahli media, yaitu 92% dan skor validator yang lebih rendah terdapat pada ahli materi, yaitu 66%, sehingga uji reabilitas papan permainan monopoli yang didapatkan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
PA &= 1 - \frac{A-B}{A+B} \times 100\% \\
&= 1 - \frac{92-66}{92+66} \times 100\% \\
&= 1 - \frac{92-66}{92+66} \times 100\% \\
&= 1 - \frac{26}{159} \times 100\% \\
&= 1 - 0,163 \times 100\% \\
&= 0,837 \times 100\% \\
&= 83,7\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan nilai uji validitas didapatkan nilai 83,7%, maka papan permainan monopoli dinyatakan reliabel karena skor reabilitas $\geq 75\%$, sehingga papan permainan monopoli layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji realibilitas kuesioner

Kuesioner adopsi dari kuesioner Wilandika et al (2022) yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji realibilitasnya dengan *scor alpha Cronbach* 0,819.

H. Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisa, peneliti menggunakan teknik statistik untuk mengolah data menggunakan bantuan alat komputer. Berikut tahapan pengolahan data menurut Notoatmodjo (2018):

1. *Editing*

Editing adalah tahap dilakukannya pengoreksian atau pengecekan data, karena kemungkinan data yang masuk atau data yang terkumpul tidak logis dan meragukan. Tujuannya untuk menghapus kesalahan yang ditemukan dalam data. Pada tahap ini juga peneliti akan mengecek apakah jawaban responden sudah lengkap atau belum.

2. *Coding*

Coding adalah tahap membuat kode pada seluruh data yang termasuk ke dalam kategori yang sama. Pada tahap ini peneliti akan memberi kode yang sesuai dengan karakteristik responden dalam kuesioner untuk mempermudah proses pengolahan data.

3. *Entering*

Entering adalah tahap memasukkan data yang terkumpul ke dalam program komputer dengan menggunakan program statistik komputer. Data yang dikodekan dimasukan ke dalam program *software* kemudian diproses menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS*.

4. *Cleaning*

Cleaning adalah tahap pembersihan data dari kesalahan sebelum dilakukannya analisis data. Setelah seluruh data telah dimasukkan, peneliti akan memeriksa ulang dimulai dari kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan sebagainya. Setelah itu akan dikoreksi untuk memastikan bahwa saat analisis data dilakukan dengan benar.

5. *Tabulating*

Tabulating adalah tahap pembuatan tabel-tabel data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti akan memasukan data ke dalam tabel yang digunakan, yaitu tabel distribusi frekuensi.

I. Analisis Data

Dalam melakukan analisis data dan pengolahan data, peneliti menggunakan program komputer. Pengolahan data tersebut disesuaikan dengan tujuan dan skala data variabel yang akan diuji. Data yang diperoleh di lapangan dianalisa dengan teknik sebagai berikut:

1. Analisa univariat

Menurut Notoatmodjo (2018), analisis univariat yaitu melakukan analisis pada setiap variabel yang didapatkan dari hasil penelitian. Pada penelitian ini analisis univariat dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa-siswi (usia dan jenis kelamin), sumber informasi dan tingkat pengetahuan tentang HIV/AIDS sebelum dan sesudah pemberian edukasi melalui *game* monopoli, data tersebut berifat kategorik dengan skala ordinal yang nantinya akan disajikan dalam bentuk frekuensi dan presentase. Berikut rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum f$ = Frekuensi tiap kategori

n = Jumlah sampel

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk menguji kenormalan dari variabel yang diteliti untuk memperhatikan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2022). Menurut Halimah et al (2024) uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dilakukan apabila data penelitian termasuk skala yang besar dengan jumlah sampel lebih dari 50. Berdasarkan teori tersebut, data penelitian ini diuji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Mulyati et al., 2024).

3. Analisa Bivariat

Setelah dilakukan analisis univariat, dilanjutkan dengan analisis bivariat. Analisis bivariat adalah sebuah analisis yang digunakan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan (Notoatmodjo, 2018). Analisis bivariat ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh edukasi melalui *game* monopoli terhadap peningkatan pengetahuan HIV/AIDS. Dalam penelitian ini, analisis inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka digunakan uji t-berpasangan. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji wilcoxon sebagai uji alternatif.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, jika probabilitas (*Asymp.Sig*) $< 0,05$ maka H1 diterima, artinya terdapat pengaruh. Tetapi jika probabilitas (*Asymp.Sig*) $> 0,05$ maka H0 tidak dapat ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti mengidentifikasi masalah yang relevan dengan fenomena terkini.
- b. Peneliti mengajukan judul penelitian kepada pembimbing dan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung, yaitu 'Pengaruh Edukasi Melalui *Game* Monopoli terhadap Peningkatan Pengetahuan pada Remaja terkait HIV/AIDS di SMPN 43 Bandung'.
- c. Peneliti melakukan studi pendahuluan di lapangan untuk mengumpulkan informasi awal yang diperlukan guna menetapkan tujuan penelitian.
- d. Peneliti melakukan studi literatur untuk memperkuat hasil studi pendahuluan dengan landasan teori yang relevan dari berbagai referensi, baik buku, artikel ilmiah, jurnal, maupun penelitian sebelumnya.
- e. Peneliti menyusun proposal penelitian mengenai Pengaruh Edukasi Melalui *Game* Monopoli terhadap Peningkatan Pengetahuan pada Remaja Terkait HIV/AIDS di SMPN 43 Bandung.
- f. Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa *game* monopoli dan kuesioner. Instrumen ini dirancang dengan memperhatikan validitas dan reliabilitas, yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data untuk memastikan hasil yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian.
- g. Peneliti melaksanakan sidang proposal untuk mendapatkan masukan dan persetujuan dari tim penguji atau pembimbing, serta untuk memastikan bahwa rencana penelitian yang disusun sudah sesuai dengan standar akademik dan metodologis yang berlaku.

2. Tahap Pelaksanaan dan Pengumpulan data

- a. Peneliti mengajukan permohonan etik kepada Komite Etik Penelitian Universitas 'Aisyiyah Bandung.
- b. Peneliti mendapatkan surat persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Universitas 'Aisyiyah Bandung.
- c. Peneliti mengajukan surat penelitian kepada Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung.
- d. Peneliti mendapatkan izin penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung.
- e. Peneliti melakukan pendekatan awal dengan responden penelitian untuk membangun hubungan yang baik dan menciptakan suasana yang nyaman.
- f. Peneliti menjelaskan secara rinci kepada responden mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan selama proses penelitian.
- g. Peneliti meminta persetujuan dari responden dengan memberikan lembar *informed consent*.
- h. Peneliti membagi responden berdasarkan beberapa kelas, dan penentuan sampel pada setiap kelas dilakukan menggunakan rumus *simple random sampling*. 75 responden yang terpilih kemudian akan dibagi menjadi 3 sesi sehingga pada setiap sesi terdapat 25 responden. Kemudian dalam setiap sesi, 25 responden tersebut akan diarahkan berkelompok dengan anggota per kelompok sebanyak 5 orang, sehingga total terdapat 5 kelompok pada setiap sesi.
- i. Peneliti akan bekerja sama dengan seorang guru dan beberapa rekan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan. Guru akan membantu dalam mengkoordinasikan peserta serta memberikan arahan kepada siswa. Sementara

itu, rekan peneliti akan mendukung dalam pengelolaan teknis, seperti distribusi kuesioner dan dokumentasi kegiatan. Kerjasama ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi serta memastikan data yang diperoleh sesuai dengan standar penelitian.

- j. Peneliti memberikan kuesioner *pretest* dalam bentuk *Google Form* yang telah disiapkan, berisi soal-soal mengenai pengetahuan HIV/AIDS kepada responden, serta menjelaskan prosedur pengisian kuesioner. Proses pengisian kuesioner ini berlangsung selama ± 15 menit.
- k. Setelah *pretest* selesai, peneliti melanjutkan dengan melakukan intervensi berupa bermain *game* monopoli bersama responden. Proses intervensi ini berlangsung sampai seluruh kelompok sudah menginjak petak topik. Adapun topik yang ada pada beberapa petak monopoli yaitu definisi, fase, media penularan, cara penularan, pencegahan dan dampak.
- l. Setelah intervensi selesai, peneliti memberikan kuesioner *posttest* dalam bentuk *Google Form* untuk mengukur perubahan pengetahuan responden. Proses pengisian kuesioner ini berlangsung selama ± 15 menit.
- m. Setelah seluruh rangkaian penelitian selesai, peneliti memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada kelompok paling cepat menyelesaikan misi permainan. Selain itu, setelah selesai penelitian di minggu kedua, peneliti juga memberikan hadiah kepada seluruh responden sebagai penghargaan atas partisipasi aktif mereka dalam penelitian ini.
- n. Peneliti menutup rangkaian kegiatan penelitian dengan mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden atas partisipasi mereka yang berharga.

3. Tahap Pengolahan Data

a. Pengolahan data

Peneliti akan mengorganisir data yang terkumpul, mengelompokkannya berdasarkan kategori, dan menyajikannya dalam tabel untuk memudahkan pemahaman. Data yang terorganisir kemudian dianalisis menggunakan *SPSS Statistics* versi 26, dan hasilnya akan dibandingkan dengan hipotesis penelitian. Setelah itu, peneliti akan menginterpretasi data dengan menyajikan temuan dalam tabel yang jelas, disertai penjelasan naratif untuk memperjelas hasil penelitian.

b. Penulisan laporan akhir atau manuskrip

Laporan akhir ini merupakan dokumen penelitian yang menyajikan hasil lengkap dari seluruh proses penelitian, disusun dalam bentuk naskah yang sistematis.

K. Susunan Acara Penelitian

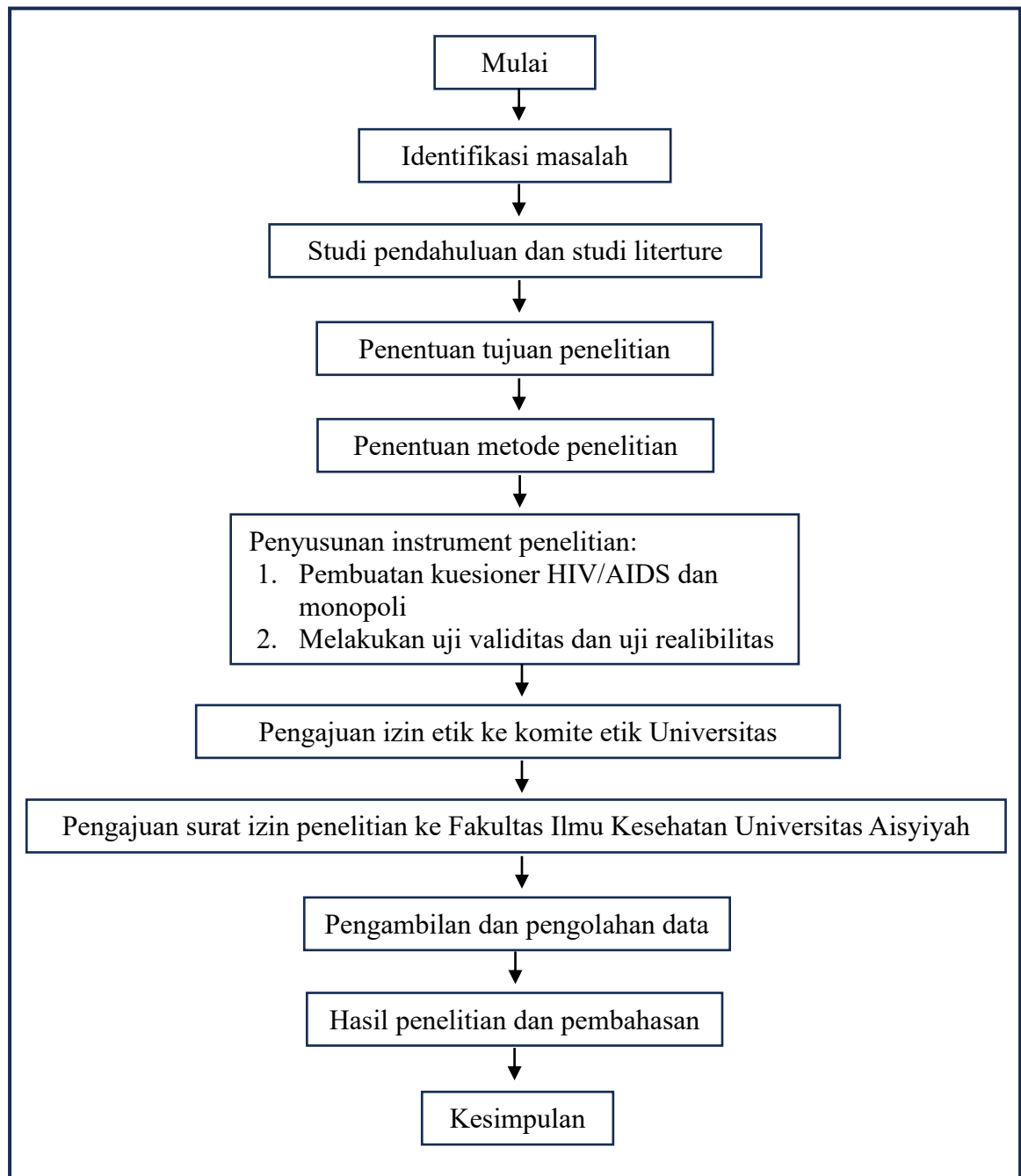
Adapun susunan acara yang dilakukan saat penelitian di SMPN 43 Bandung sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Susunan Acara Penelitian

Waktu	Acara
30 menit	Persiapan alat, tempat, dan responden
15 menit	Pembukaan dan penjelasan prosedur penelitian serta <i>informed consent</i> secara lisan oleh peneliti
20 menit	Pembagian dan pengisian kuesioner <i>pretest</i> kepada responden
30-60 menit	Memberikan intervensi <i>game</i> monopoli pada responden
20 menit	Pembagian dan pengisian kuesioner <i>posttest</i> kepada responden
15 menit	Penutupan

L. Alur Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu disusun sistematis agar dapat tercapai tujuan penelitian yang telah ditentukan. Berikut ini alur penelitian yang dilakukan:



Bagan 3. 1 Alur Penelitian

M. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu memperhatikan etika penelitian. Prinsip etik dilakukan saat kegiatan penelitian dimulai dari penyusunan proposal sampai dengan penelitian dipublikasikan (Notoatmodjo, 2018).

1. Persetujuan (*Informed Consent*)

Persetujuan perlu dilakukan sebelum pengambilan data (Notoatmodjo, 2018). Pada halaman pertama kuesioner, peneliti sudah menyertakan lembar *informed consent*, jika setuju responden akan memilih pilihan bersedia mengikuti kegiatan penelitian setelah membaca dan memahami isi lembar persetujuan. Tidak ada paksaan kepada responden untuk mengikuti penelitian ini. Peneliti menghormati apapun keputusan responden karena responden diberi kebebasan untuk ikut serta ataupun mengundurkan diri dari penelitian ini.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden di hasil penelitian, sehingga identitas responden tidak akan teridentifikasi. Jika penelitian ini dipublikasikan, maka tidak ada satupun identifikasi yang berkaitan dengan responden yang terpublikasi.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Data identitas atau seluruh informasi terkait responden tidak akan diberitahukan kepada siapapun untuk menghormati privasi dan kerahasiaan responden.

4. Keadilan (*Justice*)

Pada saat penelitian, peneliti berupaya untuk bersikap adil kepada seluruh responden dengan memberikan perlakuan dengan setara, tidak memandang status sosial ataupun mendiskriminasi responden.

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari Komite Etik Penelitian Universitas ‘Aisyiyah Bandung dengan Nomor 1242/KEP.01/UNISA-BANDUNG/V/2025.