

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin akan timbul selama penelitian (Notoatmojo, 2010). Desain dalam penelitian ini adalah *pre experimental design (nondesign)*, desain belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Jenis desain dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiono,2013).

Tabel 3.1 Desain Penelitian *one group pretest-posttest design*

	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Kelompok intervensi	01	X	02

Keterangan :

X : pemberian pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo

- : tidak diberikan pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo

01 : *pre-test* tingkat pengetahuan pada kelompok intervensi

02 : *post-test* tingkat pengetahuan pada kelompok intervensi

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 30 Juni – 4 Juli 2019 di Desa Candirejo Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah di Desa Candirejo Ungaran Barat. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah seluruh anak usia sekolah di Desa Candirejo Kecamatan Ungaran Barat sebanyak 231 anak.

2. Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan cara teknik *accidental sampling* yang merupakan bagian dari nonprobability sampling. *Accidental sampling* yaitu pengambilan sampel secara aksidental (*accidental*) dengan mengambil kasus atau responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian (Notoatmodjo, 2010). Menurut Sugiono (2013) *Accidental sampling* yaitu bentuk pengambilan sampel ini berdasarkan kebetulan, artinya bisa siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dan

dianggap cocok menjadi sumber data akan menjadi sampel dalam penelitian ini. Adapun kriteria yang menjadi responden adalah :

a. Kriteria inklusi dalam penelitian ini, berupa :

- 1) Anak usia sekolah yang berdomisili di Desa Candirejo Ungaran Barat
- 2) Anak usia sekolah yang sedang menempuh di kelas 4-6 yang memiliki usia 10-12 tahun
- 3) Anak usia sekolah hadir pada saat pengambilan data
- 4) Anak usia sekolah yang bersedia menjadi responden

b. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini, berupa :

- 1) Anak usia sekolah yang tidak pernah jajan sembarangan
- 2) Anak usia sekolah yang drop out.

3. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari seluruh objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmojo, 2010). Menurut Nursalam (2013), jika populaasi > 100, maka sampel bisa diambil 20-30%, sedangkan jika populasi < 100, maka dapat menggunakan rumus besar sampel beda proporsi. Adapun sebagai berikut:

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d (N - 1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan :

n : Perkiraan jumlah sampel

N : Perkiraan besar populasi

z : Nilai standar normal $\alpha= 0,05$ (1,96)

p : Perkiraan proporsi, jika tidak diketahui dianggap 50%

q : 1- p (100%-p)

d : tingkat kesalahan yang dipilih (d=0,05)

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d(N - 1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

$$n = \frac{231 \cdot (1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05 (231 - 1) + (1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{231 \cdot (3,8416) \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05 (230) + (3,8416) \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{221,8524}{12,4604}$$

$$n = 17,80$$

Koreksi benar sampel untukantisipasi drop out yaitu menggunakan rumus:

$$n' = \frac{n}{(1 - f)}$$

$$n' = \frac{18}{(1 - 0,1)}$$

$$n' = \frac{18}{(0,9)}$$

$$n' = 20$$

Keterangan :

n' : Besar sampel yang dihitung

f : Perkiraan proporsi drop out 10% (f=0,1)

Menghindari terjadinya kekurangan sampel dalam penelitian, maka sampel dapat ditambah 10% dari total sampel atau yang diinginkan, maka jumlah subjek yang direncanakan untuk diteliti sejumlah 20 responden.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independent

Variabel yang menjadi penyebab adanya atau timbulnya perubahan variabel dependent atau disebut juga variabel yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini variabel independent adalah pemberian pendidikan kesehatan dengan metode permainan Ludo tentang jajanan sehat.

2. Variabel Dependent

Variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam penelitian ini variabel dependent adalah tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat.

E. Definisi Operasional

Tabel 3.2 Definsi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Independen Pemberian pendidikan kesehatan dengan metode permainan Ludo	Penyampaian informasi melalui media permainan ludosebagai edukasi dalam bentuk permainan yang telah dimodifikasi dengan	Prosedur permainan Ludo		Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
	pertanyaan mengenai pengetahuan jajanan sehat. Dilakukan selama 30 menit sebanyak 2 kali seminggu.			
Dependent Peningkatan pengetahuan jajanan sehat	Terjadinya peningkatan pengetahuan terhadap pengetahuan jajanan sehat setelah dilakukan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo	Diukur menggunakan kuesioner pada masing-masing komponen dari pengetahuan tentang jajanan sehat dengan kuesioner yang terdiri dari 20 pertanyaan menggunakan 2 pilihan jawaban “benar” dan “salah” dengan kriteria skor jawaban : Benar : 1 Salah : 0	Penilaian pengetahuan ditentukan berdasarkan teori menurut Arikunto 2006, dengan kriteria penilaian sebagai berikut: a)Kategori baik hasil presentase >75% dengan kode 3 b)Kategori cukup hasil presentase 56%-75% dengan kode 2 c)Kategori kurang hasil presentase <56% dengan kode 1	Ordinal

F. Alat Pengumpulan Data

1. Kisi-kisi kuesioner

Tabel 3.3 Kuesioner yang diisi oleh responden yang berjumlah 20 pertanyaan

No	Variabel	Indikator	Jumlah pertanyaan
1	Pengetahuan tentang jajanan sehat	1. Definisi jajan sehat 2. Kebersihan dan keutuhan jajanan 3. Bahan Tambahan Pangan berbahaya dan cirinya 4. Akibat jajanan yang tidak aman 5. Upaya menjaga kebersihan diri untuk pencegahan dari ketidakamanan jajanan	20 pertanyaan

Penskroan menggunakan skala Gutman dengan 2 pilihan jawaban, yaitu: benar dan salah. Data diolah menggunakan skala Gutman dengan jawaban atas pertanyaan yaitu skala nilai 0 – 1. Nilai yang dimaksud adalah skor jawaban responden, dimana nilai digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

2. Uji Validitas

Uji validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti, dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian (Sugiyono, 2011).

Untuk mencari validitas angket dengan menggunakan rumus korelasi product moment (Arikunto, 2013), sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x \sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara item (x) dan skor total (y)

$\sum x$ = Jumlah skor dari setiap item

$\sum y$ = Jumlah skor total item

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor x dan y semua obyek

N = Jumlah subyek

Hasil perhitungan tiap-tiap item dibandingkan dengan tabel nilai product moment instrumen dimana suatu pertanyaan dikatakan valid apabila nilai r hitung \geq r tabel (Arikunto, 2010). Dimana untuk N sebesar 23 orang pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ didapatkan nilai r tabelnya adalah 0,413. Uji validitas ini dilakukan di SD Islam Gintungan, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang karena kriteria SD tersebut hampir sama dengan SDN 01 Candirejo.

Hasil uji validitas untuk kuesioner pengetahuan, dari 20 item didapatkan nilai r hitung terbesar 0,793 dan terkecil 0,460 $>$ r tabel (0,413). Oleh karena semua nilai r hitung $>$ r tabel (0,413) maka semua item dapat dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan. Alat dan cara mengukur atau mengamati sama-sama memegang peranan yang penting dalam waktu yang bersamaan (Notoatmodjo, 2010). Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas

instrumen dengan jumlah butir pertanyaan genap dan cocok untuk mengukur pengaruh edukasi terhadap pengetahuan jajanan sehat adalah rumus Kruder Richardson-20 (Riyanto, 2011).

Untuk menguji reliabilitas instrumen dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan rumus koefisiensi Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

σr^2 = Varian total

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika diperoleh nilai Alpha Cronbach $>0,60$ (Sugiyono, 2012).

Hasil uji reliabilitas untuk instrumen pengetahuan diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar $0,875 > 0,60$, maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel.

G. Prosedur Penelitian

1. Prosedur administrasi
 - a. Proses perijinan dimulai dari mengurus surat ijin validitas ke bagian akademik Universitas Ngudi Waluyo yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SD Islam Gintungan Ungaran Barat.
 - b. Peneliti mendapatkan surat ijin validitas yang telah disetujui oleh Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo, kemudian peneliti memberikan surat ijin tersebut ke Kepala SD Islam Gintungan, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang.
 - c. Setelah peneliti mendapatkan ijin untuk melaksanakan uji validitas di SD Islam Gintungan, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang, kemudian peneliti melaksanakan uji validitas di SD Islam Gintungan, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang.
 - d. Peneliti melaksanakan pengolahan data hasil dari uji validitas, dan mendapatkan kuesioner yang valid.
 - e. Setelah uji validitas dilakukan, pada tanggal 27 Juni 2019 peneliti meminta surat ijin ke Universitas Ngudi Waluyo yang dipergunakan sebagai pengantar yang ditujukan kepada Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang.
 - f. Pada 28 Juni 2019 setelah surat ijin di dapatkan dari kantor Kesatuan Bangsa dan Politik, peneliti memberikan surat ijin penelitian Dinas Pendidikan

- g. Pada 29 Juni 2019, berdasarkan surat rekomendasi dari Dinas Pendidikan kemudian surat ditujukan ke Kepala SDN 01 Candirejo, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang untuk ijin melakukan penelitian.
- h. Setelah mendapat surat persetujuan melakukan penelitian dari Kepala SDN 01 Candirejo, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Kemudian peneliti melaksanakan penelitian pada tanggal 30 Juni – 4 Juli 2019 di Desa Candirejo, Ungaran Barat, Kabupaten Semarang.

2. Pemilihan asisten penelitian

Sebelum mengumpulkan data terlebih dahulu peneliti memilih asisten untuk membantu dalam proses penelitian. Peneliti memilih 4 asisten dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa program studi keperawatan
- b. Peneliti melakukan persamaan persepsi sebelum melakukan penelitian. Tiga hari sebelum melakukan penelitian peneliti memberikan file proposal skripsi dan di beri pengarahan tentang penelitian yang akan dilakukan dan di beri penjelasan tentang tugas yang akan dilakukan oleh asisten
- c. Peran asisten penelitian dalam hal ini yaitu membantu proses pemberian kuesioner pada saat *pretest* dan *posttest* kepada responden, membantu menarik kembali kuesioner yang telah di isi, membantu mengkoreksi kuesioner apabila terdapat yang belum di isi sehingga bisa langsung dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi.
- d. Mengetahui cara permainan ludo yang telah dimodifikasi dengan berbagai pertanyaan tentang jajanan sehat.

e. Bertanggung jawab atas kelompok.

Pembagian tugas peneliti dan asisten adalah:

1) Tugas peneliti

- a) Menentukan sampel dan responden yang menjadi subjek penelitian.
- b) Membagi responden menjadi 6 kelompok yaitu berisi 3-4 responden di setiap kelompoknya.
- c) Menjelaskan manfaat dan tujuan dilakukan penelitian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat.
- d) Melakukan *inform consent* kepada calon responden
- e) Menjelaskan pengisian lembar kuesioner
- f) Menjelaskan cara permainan ludo.
- g) Memberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo dan mengawasi jalannya permainan.

2) Tugas asisten peneliti

- a) Membantu peneliti *inform consent* dan menjelaskan manfaat serta tujuan dilakukan penelitian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan jajanan sehat.
- b) Membantu peneliti mengawasi pengisian lembar kuesioner.
- c) Membantu peneliti menjelaskan kepada responden cara permainan ludo.
- d) Membantu peneliti menjadi pengawas dan pemberi pendidikan kesehatan pada setiap kelompok kecil

3. Prosedur penelitian

- a. Pada tanggal 30 Juni 2019 mengumpulkan responden dan kontak waktu kepada responden, di lingkungan Desa Candirejo Ungaran Barat. Peneliti menjumpai responden sebanyak 11 responden yang masuk dalam kriteria inklusi dan eksklusi, yang terdiri 7 laki-laki dan 4 perempuan..
- b. Pada 1 Juli 2019 pertemuan pertama pada 11 responden yang sudah kontrak waktu dengan peneliti dan sudah bersedia menjadi responden. Sebelum peneliti melakukan *pretest* terhadap responden, peneliti menjelaskan terlebih dahulu pengisian kuesioner dan permainan ludo yang telah di modifikasi dengan pertanyaan tentang jajanan sehat.
- c. Setelah responden selesai dalam pengisian kuesioner tingkat pengetahuan, dari 11 responden dibagi menjadi 3 kelompok kecil. Dalam setiap kelompok kecil terdiri dari 4-3 orang, responden diberikan posisi yang nyaman yaitu duduk melingkar mengelilingi papan permainan ludo. Kemudian mereka diberikan intervensi pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan jajanan sehat selama kurang lebih 45 menit. Responden diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo ini selama 2x dalam seminggu pada tanggal 1 Juli dan 3 Juli 2019 (terdapat jeda 1 hari dalam pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo yang telah di modifikasi dengan pertanyaan ludo).

- d. Kemudian pada tanggal 1 Juli 2019 peneliti menjumpai dan kontrak waktu kepada 9 responden yang masuk dengan kriteria inklusi dan eksklusi, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 3 perempuan.
- e. Pada tanggal 2 Juli 2019 pertemuan pertama pada 9 responden, pada pertemuan pertama kelompok kedua ini diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan sama dengan kelompok yang pertama. Pada kelompok kedua ini dibagi menjadi 3 kelompok kecil dimana setiap kelompoknya terdiri dari 3 responden.
- f. Pada tanggal 3 Juli dan 4 Juli 2019 adalah pertemuan kedua untuk masing-masing kelompok, pada pertemuan kedua ini mereka melakukan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo yang telah di modifikasi dengan pertanyaan tentang jajanan sehat yang di mainkan selama kurang lebih 45 menit.
- g. Setelah selesai 2 kali pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo, kemudian dilakukan *posttest* dengan kuesioner pengetahuan dibantu oleh asisten.
- h. Semua kuesioner yang sudah terkumpul digunakan sebagai data dalam melakukan penelitian ini
- i. Data di input ke dalam *Microsoft excel (tabulating)*
- j. Data di input ke *SPSS 16* lalu data di olah sesuai rencana.

H. Etika Penelitian

Penelitian dilakukan setelah mendapatkan rekomendasi dari kampus Universitas Ngudi Waluyo Ungaran untuk mendapatkan persetujuan. Setelah peneliti mendapatkan persetujuan atau ijin penelitian selanjutnya peneliti melakukan penelitian sesuai dengan aturan etik yang meliputi :

1. *Informed consent* (lembar persetujuan)

Lembar persetujuan merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Lembar persetujuan tersebut diberikan sebelum penelitian dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuannya adalah supaya subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian. Jika subyek bersedia, maka responden harus menandatangani lembar persetujuan. Jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak responden. *Anonymity* (tanpa nama)

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden dalam pengolahan data penelitian tetapi menggunakan kode sebagai penggantinya.

2. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Peneliti memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya yang berhubungan dengan responden. Hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

3. *Justice* (Adil)

Peneliti bersikap adil terhadap responden dalam melakukan penelitian yaitu dengan memberikan perlakuan yang sama kepada semua responden berupa permainan Ludo yang telah dimodifikasi dengan pendidikan kesehatan tentang jajanan sehat.

4. *Beneficiency*

Peneliti harus memperhatikan keuntungan dan kerugian yang bisa didapatkan oleh responden. Penelitian ditujukan untuk kebaikan dan menghasilkan manfaat bagi anak usia sekolah tentang pengetahuan jajanan yang sehat.

5. *Protection from Discomfort*

Selama pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo tentang jajanan sehat, peneliti melindungi responden dari pertanyaan yang dapat membuat responden merasa tidak nyaman, kerugian, serta menghargai hak partisipan dengan melakukan penelitian sesuai dengan kesediaan dari responden. Peneliti tidak melakukan hal yang membuat responden tidak nyaman, seperti pemilihan tempat permainan ludo.

I. Pengolahan Data

1. *Editing*

Dalam tahap ini dilakukan pemeriksaan kelengkapan pengisian, kesalahan dan konsistensi dari setiap jawaban setelah semua responden selesai mengisi semua pertanyaan yang diajukan dalam lembar kuesioner.

Editing dilakukan ditempat pengumpulan data untuk meminimalkan kekurangan data dan dapat segera dilengkapi responden.

2. *Skoring*

Pemberian skor pada variabel pada masing-masing responden sesuai ketentuan. Pemberian skor untuk variabel pengetahuan yaitu :

- a. Salah : 0
- b. Benar : 1

3. *Coding*

Setelah data terkumpul dan selesai diedit di lapangan, tahap berikutnya adalah mengkode data. Untuk mempermudah mengolah data jawaban diberi kode langsung pada lembar kuesioner. Kategori penilaian pengetahuan ditentukan berdasarkan teori menurut Arikunto 2006, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Kategori baik hasil presentase $>75\%$ diberi kode : 3
- b. Kategori cukup hasil presentase $56\%-75\%$ diberi kode : 2
- c. Kategori kurang hasil presentase $<56\%$ diberi kode : 1

4. *Entry*

Entry data merupakan suatu proses pemasukkan data kedalam komputer setelah diberi kode untuk selanjutnya dianalisis. Data di masukkan kedalam Excel. Penelitian ini menggunakan program SPSS 16 (Statistical Program Social Science).

5. *Cleansing*

Peneliti melakukan pengecekan kembali data yang sudah di masukan apakah ada kesalahan atau tidak.

6. *Tabulating*

Peneliti melakukan penghitungan hasil penelitian dengan bantuan program komputer untuk mendapatkan hasil penghitungan dari masing-masing variabel dalam penelitian ini.

J. Analisis Data

1. Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Analisa univariat dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Sedangkan pada variabel numerik didapatkan distribusi data yang tidak normal, maka menggunakan median dan persentil sebagai ukuran pemusatan dan penyebaran data.

Berikut variabel yang dianalisis yakni sebagai berikut:

- a. Tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang jajanan sehat sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo di SDN 01 Candirejo Ungaran Barat.
- b. Tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang jajanan sehat setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo di SDN 01 Candirejo Ungaran Barat

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan dengan tujuan untuk menguji variabel-variabel penelitian yaitu variabel independen dan dependen. Hal ini berguna untuk membuktikan atau menguji hipotesis yang telah dibuat (Sugiyono, 2010).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan sebelum dilakukannya analisis lebih lanjut atau lebih mendalam (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk karena jumlah sampel < 50 dengan ketentuan keyakinan yang dipakai 95% serta nilai kemaknaan 0,05.

b. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan jajanan sehat sebelum dan setelah dilakukan pendidikan kesehatan yang telah dimodifikasi dengan permainan ludo. Data yang diperoleh berdistribusi tidak normal maka akan dilakukan transformasi data. Transformasi data didapatkan hasil yang tidak normal maka digunakan uji *wilcoxon* (Dahlan, 2016).

1) Uji Hipotesis

Tabel 3.4 Uji Hipotesis

No	Hipotesis	Uji Normalitas
		Data berdistribusi tidak normal
1.	Pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat	Wilcoxon