

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Butir Instrumen

Instrumen yang diberikan kepada responden merupakan instrumen uji kelayakan media permainan ular tangga. Instrumen menggunakan *Skala Likert* sebagai skala pengukurannya. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>1</sup> Jawaban pada setiap item instrumen berupa penilaian dari tingkatan Sangat Baik diberikan skala 4, Baik dengan skala 3, Kurang Baik dengan skala 2, dan Tidak Baik diberikan skala 1. Jumlah butir pada instrumen sebanyak 30 butir, berikut merupakan deskripsi ferkuensi jawaban perbutir pada instrument:

---

<sup>1</sup> Sugiono. Ibid., h.93

**Tabel IV.1**  
**Frekuensi Jawaban Bentuk Tampilan Materi Pada Ular Tangga**

| Aspek                                   | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|-----------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Bentuk tampilan materi pada ular tangga | Sangat Tidak Baik | 1         | 3,3          |
|                                         | Kurang Baik       | 3         | 10,0         |
|                                         | Baik              | 10        | 33,3         |
|                                         | Sangat Baik       | 16        | 53,3         |
|                                         | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Bentuk tampilan materi pada ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 33.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. berdasarkan dengan hasil yang didapat bahwa responden menyatakan bahwa bentuk tampilan materi pada ular tangga “sangat baik”. Tampilan materi yang diberikan pada ular tangga yang tidak rumit membuat responden dapat dengan mudah memahami isi materi yang ada pada media.

**Tabel IV.2**  
**Frekuensi Jawaban Ukuran Ular Tangga KB**

| Aspek                 | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|-----------------------|-------------------|-----------|------------|
| Ukuran Ular Tangga KB | Sangat Tidak Baik | 1         | 3,3        |
|                       | Kurang Baik       | 1         | 3,3        |
|                       | Baik              | 12        | 40,0       |

|  |              |           |              |
|--|--------------|-----------|--------------|
|  | Sangat Baik  | 16        | 53,3         |
|  | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Ukuran ular tangga KB”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. berdasarkan dengan hasil yang didapat bahwa responden menyatakan ukuran ular tangga “sangat baik”. Ukuran ular tangga disesuaikan agar peserta dapat bermain diatasnya dan berperan sebagai pion (patung yang berjalan), bukan hanya sekedar memutar pion mainan.

**Tabel IV.3**  
**Frekuensi Jawaban Pemilihan Huruf yang Digunakan Dalam Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                                     | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Pemilihan huruf yang digunakan dalam media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                                  | Kurang Baik       | 1                | 33,3              |
|                                                                  | Baik              | 17               | 56,7              |
|                                                                  | Sangat Baik       | 12               | 40,0              |
|                                                                  | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Pemilihan huruf yang digunakan dalam media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “baik” sebanyak 56.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan tidak ada responden yang mengatakan “tidak baik”. berdasarkan dengan hasil yang didapat bahwa responden menyatakan bahwa pemilihan huruf yang digunakan dalam media permainan ular tangga “sangat baik”.

**Tabel IV.4**  
**Frekuensi Jawaban Ukuran Huruf yang Digunakan Dalam Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek                                                        | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|--------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Ukuran huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                                                              | Kurang Baik       | 1         | 33,3         |
|                                                              | Baik              | 17        | 56,7         |
|                                                              | Sangat Baik       | 12        | 40,0         |
|                                                              | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Ukuran huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “baik” sebanyak 56.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan tidak ada responden yang mengatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan ukuran huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga “sangat baik”. Data diatas menunjukkan bahwa ukuran huruf yang digunakan dapat terlihat dengan jelas.

**Tabel IV.5**  
**Frekuensi Jawaban Kualitas Gambar yang Ada Pada Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek    | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|----------|-------------------|-----------|------------|
| Kualitas | Sangat Tidak Baik | 3         | 10,0       |

|                                                              |              |           |              |
|--------------------------------------------------------------|--------------|-----------|--------------|
| gambar yang<br>ada pada<br>media<br>permainan ular<br>tangga | Kurang Baik  | 2         | 6,7          |
|                                                              | Baik         | 9         | 30,0         |
|                                                              | Sangat Baik  | 16        | 53,3         |
|                                                              | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kualitas gambar yang ada pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, menyatakan “baik” sebanyak 30%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan yang mengatakan “tidak baik” sebanyak 10%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan bahwa kualitas gambar didominasi dengan jawaban “sangat baik”. Gambar yang ada pada media permainan ular tangga memaksimalkan proses pembelajaran, oleh karena itu, kualitas gambar harus diperhatikan agar gambar dapat terlihat jelas oleh responden.

**Tabel IV.6**  
**Frekuensi Jawaban Penggunaan Warna Pada Media permainan ular tangga**

| <b>Aspek</b>                      | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|-----------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Penggunaan<br>warna pada<br>media | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                   | Kurang Baik       | 1                | 3,3               |
|                                   | Baik              | 13               | 43,3              |

|                |              |           |              |
|----------------|--------------|-----------|--------------|
| permainan ular | Sangat Baik  | 16        | 53,3         |
| tangga         | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Penggunaan warna pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan tidak ada responden yang mengatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan bahwa penggunaan warna pada media permainan ular tangga “sangat baik”. Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga membuat tampilannya lebih menarik.

**Tabel IV.7**  
**Frekuensi Jawaban Gambar yang Digunakan Pada Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                           | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|--------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Gambar yang digunakan Pada Media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 1                | 3,3               |
|                                                        | Kurang Baik       | 3                | 10,0              |
|                                                        | Baik              | 9                | 30,0              |
|                                                        | Sangat Baik       | 17               | 56,7              |
|                                                        | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Gambar yang digunakan pada media ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 56,3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 30%, responden menyatakan “kurang baik”

sebanyak 10%, dan responden yang mengatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan gambar yang digunakan pada media ular tangga “sangat baik”. Gambar yang ada pada media permainan ular tangga dibuat sesuai dengan materi yang diberikan, agar lebih memudahkan ibu-ibu PUS untuk membayangkan dan memahami materi yang diberikan.

**Tabel IV.8**  
**Frekuensi Jawaban Penggunaan Bahasa Dalam Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                                    | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Penggunaan<br>bahasa dalam<br>media<br>permainan ular<br>tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                                 | Kurang Baik       | 7                | 23,3              |
|                                                                 | Baik              | 12               | 40,0              |
|                                                                 | Sangat Baik       | 11               | 36,7              |
|                                                                 | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Penggunaan bahasa dalam media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 36.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 23.3%, dan tidak ada responden yang mengatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan penggunaan bahasa dalam media permainan ular tangga didominasi “baik”. Bahasa dalam permainan disesuaikan agar lebih mudah dibaca dan dapat lebih mudah



dimengerti oleh responden sehingga penjelasan materi lebih mudah dipahami.

**Tabel IV.9**  
**Frekuensi Jawaban Penggunaan Kartu Sebagai Pelengkap Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                                   | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|----------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Penggunaan kartu sebagai pelengkap media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 1                | 0                 |
|                                                                | Kurang Baik       | 5                | 23,3              |
|                                                                | Baik              | 13               | 40,0              |
|                                                                | Sangat Baik       | 11               | 36,7              |
|                                                                | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Penggunaan kartu sebagai pelengkap media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 36.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 16.7%, dan responden yang mengatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan penggunaan kartu sebagai pelengkap media permainan ular tangga “baik”. Penggunaan kartu bertujuan untuk melengkapi media permainan ular tangga. Kartu yang digunakan berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

**Tabel IV.10**

**Frekuensi Jawaban Pemilihan Warna Dalam Media Permainan Ular  
Tangga**

| <b>Aspek</b>                                                  | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|---------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Pemilihan<br>warna dalam<br>media<br>permainan ular<br>tangga | Sangat Tidak Baik | 1                | 3,3               |
|                                                               | Kurang Baik       | 2                | 6,7               |
|                                                               | Baik              | 10               | 33,3              |
|                                                               | Sangat Baik       | 17               | 56,7              |
|                                                               | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Pemilihan warna dalam media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 56.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 33.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan responden yang mengatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan penggunaan kartu sebagai pelengkap media permainan ular tangga “sangat baik”. Warna yang digunakan terdiri dari lima warna yang berbeda. Warna disesuaikan agar lebih menarik perhatian responden saat bermain ular tangga.

**Tabel IV.11**  
**Frekuensi Jawaban Kemenarikan Tampilan Media Permainan Ular**  
**Tangga**

| Aspek                                                     | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Kemenarikan<br>tampilan media<br>permainan ular<br>tangga | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                                                           | Kurang Baik       | 3         | 10,0         |
|                                                           | Baik              | 13        | 43,3         |
|                                                           | Sangat Baik       | 14        | 46,7         |
|                                                           | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kemenarikan tampilan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 43.3%, dan responden yang mengatakan “tidak baik” sebanyak 10%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan kemenarikan tampilan media permainan ular tangga “sangat baik”. tampilan media permainan media ular tangga dibuat menarik sehingga dapat memotivasi responden untuk mengikuti penyuluhan.

**Tabel IV.12**  
**Frekuensi Jawaban Kemudahan Dalam Memahami Materi Dengan Media**  
**Permainan Ular Tangga**

| Aspek              | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|--------------------|-------------------|-----------|------------|
| Kemudahan<br>dalam | Sangat Tidak Baik | 0         | 0          |
|                    | Kurang Baik       | 0         | 0          |

|                                                    |              |           |              |
|----------------------------------------------------|--------------|-----------|--------------|
| memahami materi dengan media permainan ular tangga | Baik         | 15        | 50,0         |
|                                                    | Sangat Baik  | 15        | 50,0         |
|                                                    | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kemudahan Dalam Memahami Materi Dengan Media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 50%, responden menyatakan “baik” sebanyak 50%, tidak ada responden menyatakan “kurang baik” dan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden yang menyatakan kemudahan dalam memahami materi dengan media permainan ular tangga terdapat keseimbangan antara “sangat baik” dengan “baik”. Data di atas menyatakan bahwa responden lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan menggunakan media permainan ular tangga.

**Tabel IV.13**  
**Frekuensi Jawaban Pemahaman Materi Tentang KB Dengan Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek                                    | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|------------------------------------------|-------------------|-----------|------------|
| Pemahaman materi tentang kb dengan media | Sangat Tidak Baik | 0         | 0          |
|                                          | Kurang Baik       | 4         | 13,3       |
|                                          | Baik              | 16        | 53,3       |
|                                          | Sangat Baik       | 10        | 33,3       |

|                          |              |           |              |
|--------------------------|--------------|-----------|--------------|
| permainan ular<br>tangga | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |
|--------------------------|--------------|-----------|--------------|

Pernyataan “Pemahaman materi tentang kb dengan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 33%, responden menyatakan “baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 13.3%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan pemahaman materi tentang kb dengan media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.14**  
**Frekuensi Jawaban Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam**  
**Penyuluhan KB**

| Aspek                                                      | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Penggunaan media permainan ular tangga dalam penyuluhan KB | Sangat Tidak Baik | 1         | 0            |
|                                                            | Kurang Baik       | 2         | 13,3         |
|                                                            | Baik              | 13        | 53,3         |
|                                                            | Sangat Baik       | 14        | 33,3         |
|                                                            | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Penggunaan media permainan ular tangga dalam penyuluhan KB”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan penggunaan media permainan ular tangga dalam penyuluhan KB “sangat baik”.

**Tabel IV.15**  
**Frekuensi Jawaban Kesesuaian Gambar Dengan Materi Yang Diberikan**

| Aspek                                | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|--------------------------------------|-------------------|-----------|------------|
| Kesesuaian gambar dengan materi yang | Sangat Tidak Baik | 1         | 3,3        |
|                                      | Kurang Baik       | 1         | 3,3        |
|                                      | Baik              | 17        | 56,7       |

|           |              |           |              |
|-----------|--------------|-----------|--------------|
| diberikan | Sangat Baik  | 11        | 36,7         |
|           | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 36.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 56.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan “baik”.

**Tabel IV.16**

**Frekuensi Jawaban Komposisi Warna Pada Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                     | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|--------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Komposisi warna pada media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                  | Kurang Baik       | 2                | 6,7               |
|                                                  | Baik              | 12               | 40,0              |
|                                                  | Sangat Baik       | 16               | 53,3              |
|                                                  | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Komposisi warna pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”.

Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan komposisi warna pada media permainan ular tangga “sangat baik”.

**Tabel IV.17**  
**Frekuensi Jawaban Pemahaman Materi Tentang Mitos Dan Fakta Setelah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek                                                                                    | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Pemahaman materi tentang mitos dan fakta setelah menggunakan media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                                                                                          | Kurang Baik       | 2         | 6,7          |
|                                                                                          | Baik              | 12        | 40,0         |
|                                                                                          | Sangat Baik       | 16        | 53,3         |
|                                                                                          | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Pemahaman materi tentang mitos dan fakta setelah menggunakan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan pemahaman materi tentang mitos dan fakta setelah menggunakan media permainan ular tangga “sangat baik”.

**Tabel IV.18**  
**Frekuensi Jawaban Pemahaman Materi Tentang Kontrasepsi Setelah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga**



| <b>Aspek</b>                                                                         | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Pemahaman materi tentang kontrasepsi setelah menggunakan media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                                                      | Kurang Baik       | 2                | 6,7               |
|                                                                                      | Baik              | 12               | 40,0              |
|                                                                                      | Sangat Baik       | 16               | 53,3              |
|                                                                                      | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Pemahaman materi tentang kontrasepsi setelah menggunakan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 50%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan pemahaman materi tentang kontrasepsi setelah menggunakan media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.19**  
**Frekuensi Jawaban Keserasian Warna Pada Kotak Media Permainan**  
**Ular Tangga**

| Aspek                       | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|-----------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Keserasian warna pada kotak | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                             | Kurang Baik       | 1         | 3,3          |
|                             | Baik              | 13        | 43,3         |
|                             | Sangat Baik       | 16        | 53,3         |
|                             | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Keserasian warna antar kotak”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 3.3%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan keserasian warna antar kotak “sangat baik”.

**Tabel IV.20**  
**Frekuensi Jawaban Kesesuaian Pertanyaan Pada Kartu dengan Kata**  
**Kunci Yang Ada Dalam Kotak**

| Aspek                                                                   | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Kesesuaian pertanyaan pada kartu dengan kata kunci yang ada dalam kotak | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                                                                         | Kurang Baik       | 2         | 6,7          |
|                                                                         | Baik              | 19        | 63,3         |
|                                                                         | Sangat Baik       | 9         | 30,0         |
|                                                                         | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kesesuaian pertanyaan pada kartu dengan kata kunci dalam kotak”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 30%, responden menyatakan “baik” sebanyak 63.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan kesesuaian pertanyaan pada kartu dengan materi “baik”.

**Tabel IV.21**  
**Frekuensi Jawaban Pemahaman Tentang Metode Kontrasepsi Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                                                        | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Pemahaman tentang metode kontrasepsi dengan menggunakan media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                                                     | Kurang Baik       | 2                | 6,7               |
|                                                                                     | Baik              | 17               | 63,3              |
|                                                                                     | Sangat Baik       | 11               | 30,0              |
|                                                                                     | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Pemahaman tentang metode kontrasepsi dengan menggunakan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 36.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 56.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada

responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan Pemahaman tentang metode kontrasepsi dengan menggunakan media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.22**  
**Frekuensi Jawaban Ukuran Gambar Pada Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek                                                   | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|---------------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Ukuran gambar<br>pada media<br>permainan ular<br>tangga | Sangat Tidak Baik | 1         | 3,3          |
|                                                         | Kurang Baik       | 3         | 10,0         |
|                                                         | Baik              | 19        | 63,3         |
|                                                         | Sangat Baik       | 7         | 23,3         |
|                                                         | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Ukuran gambar pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 23.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 63.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan ukuran gambar pada media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.23**  
**Frekuensi Jawaban Ukuran Huruf Yang Digunakan Pada Media Permainan Ular Tangga**

| Aspek                                                          | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|----------------------------------------------------------------|-------------------|-----------|------------|
| Ukuran huruf<br>yang digunakan<br>pada media<br>permainan ular | Sangat Tidak Baik | 1         | 3,3        |
|                                                                | Kurang Baik       | 3         | 10,0       |
|                                                                | Baik              | 16        | 53,3       |
|                                                                | Sangat Baik       | 10        | 33,3       |

|        |              |           |              |
|--------|--------------|-----------|--------------|
| tangga | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |
|--------|--------------|-----------|--------------|

Pernyataan “Ukuran huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 33.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak 3.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan ukuran huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.24**  
**Frekuensi Jawaban Keaktifan Pembelajaran Dengan Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b>                                              | <b>Skala</b>      | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Keaktifan pembelajaran dengan media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                           | Kurang Baik       | 4                | 13,3              |
|                                                           | Baik              | 14               | 46,7              |
|                                                           | Sangat Baik       | 12               | 40,0              |
|                                                           | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Keaktifan pembelajaran dengan media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan responden yang menyatakan “tidak baik” sebanyak

13.3%. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan keaktifan pembelajaran dengan media permainan ular tangga “baik”.

**Tabel IV.25**  
**Frekuensi Jawaban Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman**

| <b>Aspek</b>                                                        | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                                                     | Kurang Baik       | 3                | 10,0              |
|                                                                     | Baik              | 15               | 50,0              |
|                                                                     | Sangat Baik       | 12               | 40,0              |
|                                                                     | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “baik” sebanyak 50%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman “baik”.

**Tabel IV.26**  
**Frekuensi Jawaban Kemudahan Memahami Materi Dengan Menggunakan Gambar Pada Media Permainan Ular Tangga**

| <b>Aspek</b> | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|--------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Kemudahan    | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |

|                                                                            |              |           |              |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------|--------------|
| memahami materi dengan menggunakan gambar pada media permainan ular tangga | Kurang Baik  | 2         | 6,7          |
|                                                                            | Baik         | 12        | 40,0         |
|                                                                            | Sangat Baik  | 16        | 53,3         |
|                                                                            | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kemudahan memahami materi dengan menggunakan gambar pada media ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan kemudahan memahami materi dengan menggunakan gambar pada media permainan ular tangga “sangat baik”.



**Tabel IV.27**  
**Frekuensi Jawaban Kejelasan Gambar Pada Media Permainan Ular**  
**Tangga**

| Aspek                                             | Jawaban           | Frekuensi | Persentase   |
|---------------------------------------------------|-------------------|-----------|--------------|
| Kejelasan gambar pada media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0         | 0            |
|                                                   | Kurang Baik       | 2         | 6,7          |
|                                                   | Baik              | 12        | 40,0         |
|                                                   | Sangat Baik       | 16        | 53,3         |
|                                                   | <b>Total</b>      | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Kejelasan gambar pada media permainan ular tangga”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 53.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan kejelasan gambar pada media permainan ular tangga “sangat baik”.

**Tabel IV.28**  
**Frekuensi Jawaban Media Permainan Ular Tangga Digunakan Sebagai**  
**Media Pembelajaran**

| Aspek                       | Jawaban           | Frekuensi | Persentase |
|-----------------------------|-------------------|-----------|------------|
| Media permainan ular tangga | Sangat Tidak Baik | 0         | 0          |
|                             | Kurang Baik       | 3         | 10,0       |
|                             | Baik              | 14        | 46,7       |

|                            |              |           |              |
|----------------------------|--------------|-----------|--------------|
| digunakan                  | Sangat Baik  | 13        | 43,3         |
| sebagai media pembelajaran | <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |

Pernyataan “Media permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 43.3%, responden menyatakan “baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan media permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran “baik”.

**Tabel IV.29**  
**Frekuensi Jawaban Tampilan Media Permainan Ular Tangga KB**

| <b>Aspek</b>                            | <b>Jawaban</b>    | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|-----------------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Tampilan media permainan ular tangga KB | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                         | Kurang Baik       | 2                | 6,7               |
|                                         | Baik              | 14               | 46,7              |
|                                         | Sangat Baik       | 14               | 46,7              |
|                                         | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Tampilan media permainan ular tangga KB”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “baik” sebanyak 46.7%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 6.7%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa

responden menyatakan Tampilan media permainan ular tangga KB terdapat jumlah presentase yang seimbang antara penilaian “sangat baik” dengan “baik”.

**Tabel IV.30**  
**Frekuensi Jawaban Ketepatan Materi Yang Diberikan**

| <b>Aspek</b>                    | <b>Skala</b>      | <b>Frekuensi</b> | <b>Persentase</b> |
|---------------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| Ketepatan materi yang diberikan | Sangat Tidak Baik | 0                | 0                 |
|                                 | Kurang Baik       | 3                | 10,0              |
|                                 | Baik              | 12               | 40,0              |
|                                 | Sangat Baik       | 15               | 50,0              |
|                                 | <b>Total</b>      | <b>30</b>        | <b>100,0</b>      |

Pernyataan “Ketepatan materi yang diberikan”. Responden menyatakan “sangat baik” sebanyak 50%, responden menyatakan “baik” sebanyak 40%, responden menyatakan “kurang baik” sebanyak 10%, dan tidak ada responden yang menyatakan “tidak baik”. Hasil yang didapat bahwa responden menyatakan ketepatan materi yang diberikan “baik”.

## **2. Deskripsi Data Tes Awal *Pre-test***

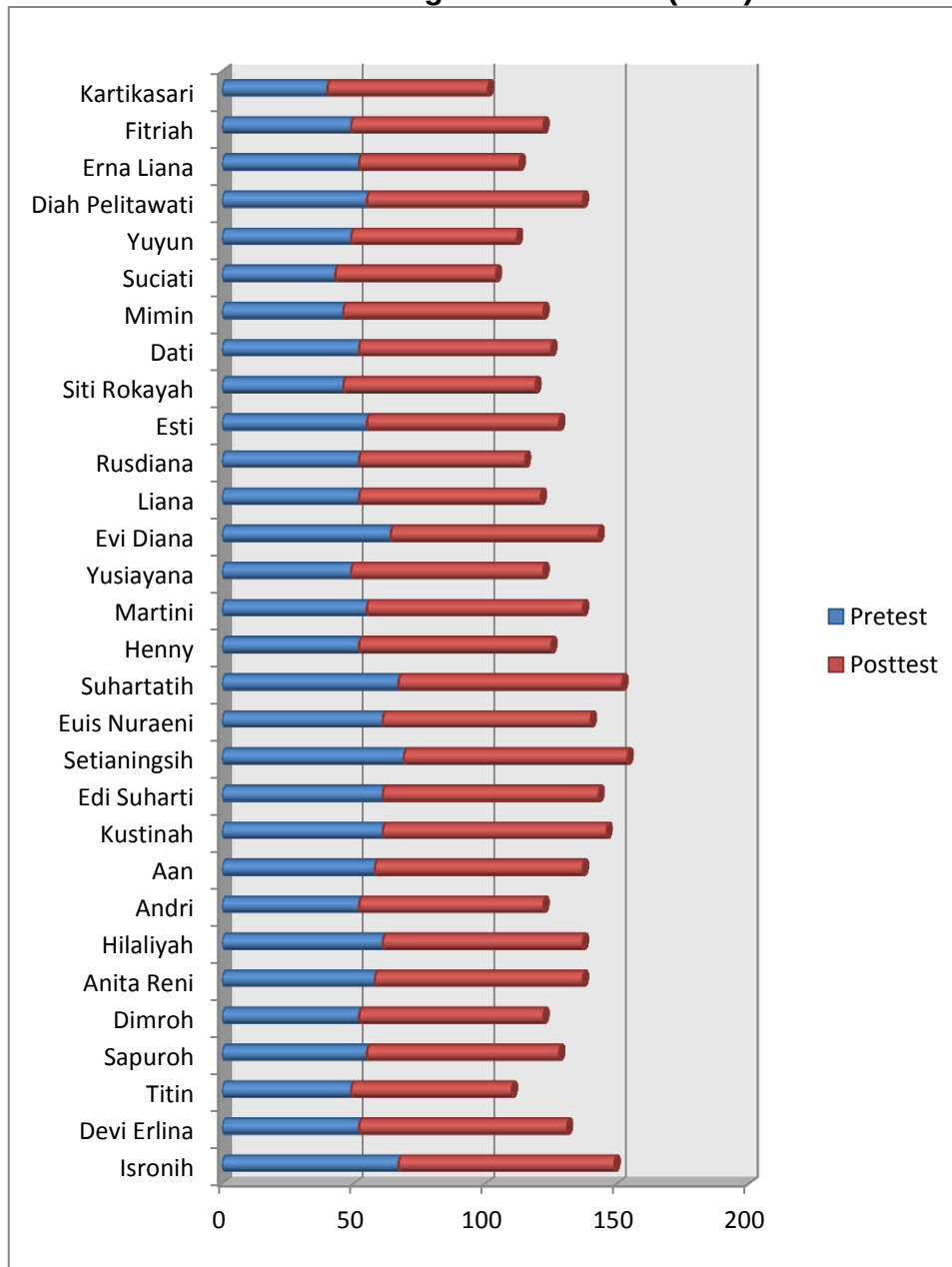
Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang terdapat 30 butir pertanyaan. Soal yang diberikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman ibu-ibu PUS tentang kontrasepsi sebelum diberikan *treatment*. Perhitungan kognitif responden tentang alat kontrasepsi menggunakan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Penggunaan pendekatan ini dapat diketahui perbandingan nilai sebelum dan setelah penerapan media permainan ular tangga. Sebelum mengetahui kriteria penilaian perlu adanya penentuan kelas interval. Cara menentukan kelas interval pada tes awal dapat dilakukan dengan cara berikut:

**Tabel IV.31**  
**Nilai Pretest dan Posttest Penerapan Media Permainan Ular Tangga**  
**Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Alat Kontrasepsi Pada Ibu-ibu**  
**Pasangan Usia Subur (PUS)**

| No. | Nama         | Nilai   |          | Peningkatan |                |
|-----|--------------|---------|----------|-------------|----------------|
|     |              | Pretest | Posttest | Selisih     | Persentase (%) |
| 1.  | Isronih      | 67      | 82       | 15          | 22,39          |
| 2.  | Devi Erlina  | 52      | 79       | 27          | 51,92          |
| 3.  | Titin        | 49      | 61       | 12          | 24,49          |
| 4.  | Sapuroh      | 55      | 73       | 18          | 32,73          |
| 5.  | Dimroh       | 52      | 70       | 18          | 34,62          |
| 6.  | Anita Reni   | 58      | 79       | 21          | 36,21          |
| 7.  | Hilaliyah    | 61      | 76       | 15          | 24,59          |
| 8.  | Andri        | 52      | 70       | 18          | 34,62          |
| 9.  | Aan          | 58      | 79       | 21          | 36,21          |
| 10. | Kustinah     | 61      | 85       | 24          | 39,34          |
| 11. | Edi Suharti  | 61      | 82       | 21          | 34,43          |
| 12. | Setianingsih | 69      | 85       | 16          | 23,19          |
| 13. | Euis Nuraeni | 61      | 79       | 18          | 29,51          |
| 14. | Suhartatih   | 67      | 85       | 18          | 26,87          |
| 15. | Henny        | 52      | 73       | 21          | 40,38          |
| 16. | Martini      | 55      | 82       | 27          | 49,09          |
| 17. | Yusiayana    | 49      | 73       | 24          | 48,98          |

|              |              |      |      |     |       |
|--------------|--------------|------|------|-----|-------|
| <b>18.</b>   | Evi Diana    | 64   | 79   | 15  | 23,44 |
| <b>19.</b>   | Liana        | 52   | 69   | 17  | 32,69 |
| <b>20.</b>   | Rusdiana     | 52   | 63   | 11  | 21,15 |
| <b>21.</b>   | Esti         | 55   | 73   | 18  | 32,73 |
| <b>22.</b>   | Siti Rokayah | 46   | 73   | 27  | 58,70 |
| <b>23.</b>   | Dati         | 52   | 73   | 21  | 40,38 |
| <b>24.</b>   | Mimin        | 46   | 76   | 30  | 65,22 |
| <b>25.</b>   | Suciati      | 43   | 61   | 18  | 41,86 |
| <b>26.</b>   | Yuyun        | 49   | 63   | 14  | 28,57 |
| <b>27.</b>   | Diah p.      | 55   | 82   | 27  | 49,09 |
| <b>28.</b>   | Erna Liana   | 52   | 61   | 9   | 17,31 |
| <b>29.</b>   | Fitriah      | 49   | 73   | 24  | 48,98 |
| <b>30.</b>   | Kartikasari  | 40   | 61   | 21  | 52,50 |
| <b>Total</b> |              | 1634 | 2220 | 586 | 36    |

**Gambar IV.1**  
**Grafik Nilai Pretest dan Posttest Penerapan Media Permainan Ular**  
**Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Alat Kontrasepsi Pada**  
**Ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS)**





$$\text{Data Terkecil (Dk)} = 40$$

$$\text{Data Terbesar (Db)} = 69$$

$$\text{Jangkauan} = Db - Dk$$

$$= 69 - 40$$

$$= 29$$

$$\text{Banyak Kelas Interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + (3,3) (1.5)$$

$$= 6$$

$$\text{Panjang Kelas Interval} = \text{Jangkauan} / \text{Banyak Kelas Interval}$$

$$= 29/6$$

$$= 5$$

$$\text{Kelas Pertama} = (Dk + \text{Panjang Kelas Interval}) - 1$$

$$\text{Jadi, Kelas 1} = (40 + 5) - 1 = 44$$

$$= (40 - 44)$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian yang digunakan seperti pada tabel berikut.

**Tabel IV.32**  
**Kriteria Penilaian Tes Awal (Pre-test) Pada Peningkatan Pemahaman**  
**Ibu-ibu PUS tentang Kontrasepsi**

| Skor    | Keterangan        |
|---------|-------------------|
| 40 – 44 | Sangat Tidak Baik |
| 45 – 49 | Tidak Baik        |
| 50 – 54 | Kurang Baik       |
| 55 – 59 | Cukup Baik        |
| 60 – 64 | Baik              |
| 65 – 69 | Sangat Baik       |

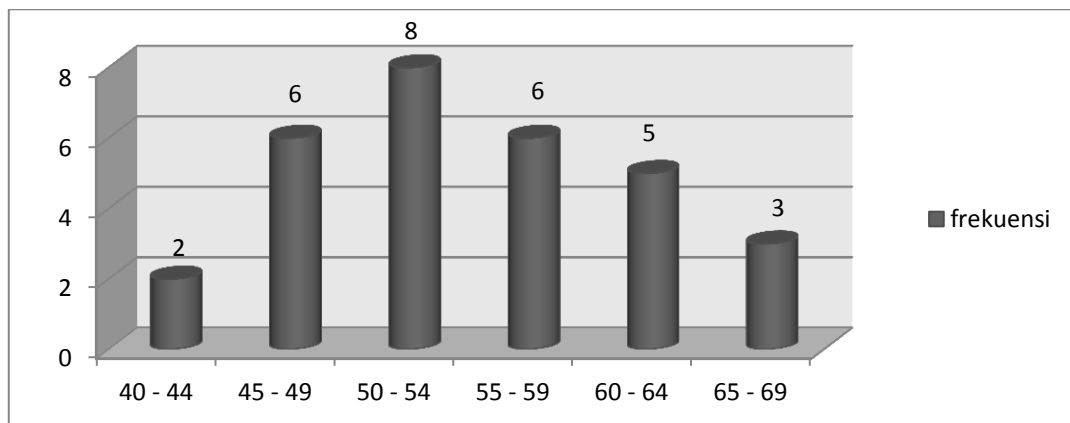
Tes awal yang diberikan mengenai pemahaman ibu-ibu PUS tentang kontrasepsi di RW 10 Kelurahan Klender, maka didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel IV.33**  
**Distribusi Frekuensi Skor Pemahaman Tentang Kontrasepsi Pada Tes**  
**Awal (Pretest)**

| Kelas Interval | Frekuensi | Persentase | Keterangan        |
|----------------|-----------|------------|-------------------|
| 40 – 44        | 2         | 6,6        | Sangat Tidak Baik |
| 45 – 49        | 6         | 20,0       | Tidak Baik        |
| 50 – 54        | 8         | 26,7       | Kurang Baik       |
| 55 – 59        | 6         | 20,0       | Cukup Baik        |
| 60 – 64        | 5         | 16,6       | Baik              |
| 65 – 69        | 3         | 10,0       | Sangat Baik       |

|              |           |              |  |
|--------------|-----------|--------------|--|
| <b>Total</b> | <b>30</b> | <b>100,0</b> |  |
|--------------|-----------|--------------|--|

Tabel IV.22 di atas menjelaskan hasil *pretest* sebelum dilakukan *treatment* responden dengan hasil “sangat tidak baik” sebanyak 6,6%, responden dengan hasil “tidak baik” sebanyak 20,0%, responden dengan hasil “kurang baik” sebanyak 26,7%, responden dengan hasil “cukup baik” sebanyak 20,0%, responden dengan hasil “baik” sebanyak 16,6%, dan responden dengan hasil “sangat baik” sebanyak 10,0%, maka tes awal pada responden menyatakan bahwa pemahaman tentang kontrasepsi pada ibu-ibu asangan Usia Subur (PUS) di RW 10 Kelurahan Klender “kurang baik”.



**Gambar IV.2**  
**Grafik Skor Pemahaman Tentang Kontrasepsi Pada Tes Awal (Pretest)**

### 3. Deskripsi Data Tes Akhir (*Posttest*)

Hasil analisis data 30 orang ibu-ibu PUS di RW 10 Kelurahan Klender menunjukkan bahwa rerata (*mean*) sebesar 79.60; simpangan baku (standar deviasi) sebesar 5.969; modus sebesar 82; dan median sebesar 80,50. Distribusi frekuensi pemahaman ibu-ibu PUS tentang kontrasepsi pada tes akhir (*posttest*) dapat dilihat dibawah ini, pada tes akhir perlu ditentukan kelas interval terlebih dahulu, cara penentuan kelas interval pada tes akhir sebagai berikut:

$$\text{Data Terkecil (Dk)} = 61$$

$$\text{Data Terbesar (Db)} = 85$$

$$\begin{aligned}\text{Jangkauan} &= \text{Db} - \text{Dk} \\ &= 85 - 61 \\ &= 24\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Banyak Kelas Interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 1 + (3,3) (1.5) \\ &= 6\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Panjang Kelas Interval} &= \text{Jangkauan} / \text{Banyak Kelas Interval} \\ &= 24/6 \\ &= 4\end{aligned}$$

$$\text{Kelas Pertama} = (\text{Dk} + \text{Panjang Kelas Interval}) - 1$$

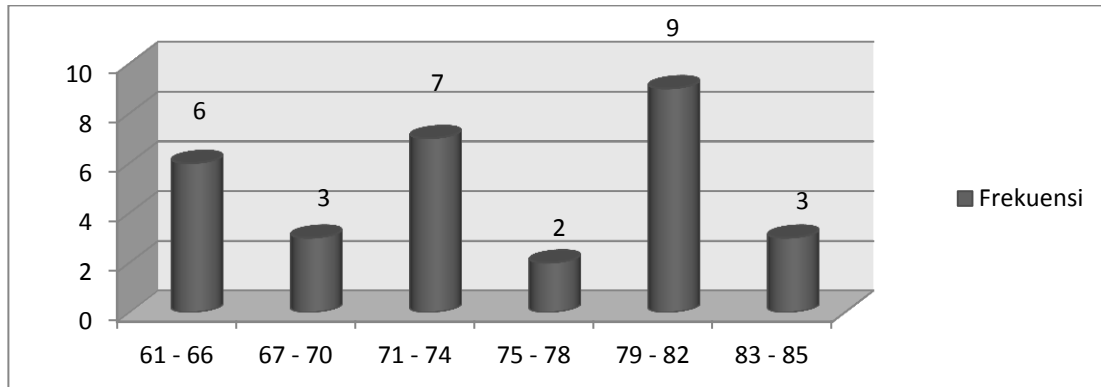
$$\text{Jadi, Kelas 1} = (61 + 4) - 1 = 66$$

$$= (61 - 66)$$

**Tabel IV.34**  
**Distribusi Frekuensi Skor Pemahaman Tentang Kontrasepsi Pada Tes Akhir (*Posttest*)**

| Kelas Interval | Frekuensi | Persentase   | Keterangan        |
|----------------|-----------|--------------|-------------------|
| 61 – 66        | 6         | 20,0         | Sangat Tidak Baik |
| 67 – 70        | 3         | 10,0         | Tidak Baik        |
| 71 – 74        | 7         | 23,3         | Kurang Baik       |
| 75 – 78        | 2         | 6,7          | Cukup Baik        |
| 79 – 82        | 9         | 30,0         | Baik              |
| 82 – 85        | 3         | 10,0         | Sangat Baik       |
| <b>Total</b>   | <b>30</b> | <b>100,0</b> |                   |

Tabel IV.23 menunjukkan bahwa hasil *posttest* sesudah dilakukan *treatment* terdapat selisih dari nilai *pretest*. Maka, pada tes akhir responden mengalami peningkatan. Pemahaman responden dengan presentase 30,0% dikategorikan “baik” pada hasil tes akhir, hal tersebut berkaitan dengan telah diberikannya *treatment* pada ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) dengan menggunakan media permainan ular tangga.



**Gambar IV.3**

**Grafik Skor Pemahaman Tentang Kontrasepsi Pada Tes Akhir (Posttest)**

Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* di atas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel IV.35**

**Rekapitulasi Deskripsi Data Rata-rata Pemahaman Tentang Kontrasepsi Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media permainan ular tangga**

| Rata-rata Pemahaman |                      |
|---------------------|----------------------|
| Tes Awal (Pretest)  | Tes Akhir (Posttest) |
| 54,47               | 74,00                |

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas perlu dilakukan karena jika data tersebut normal maka data akan lebih mudah dibandingkan, dihubungkan, dan diramalkan. Uji normalitas terhadap kedua sebaran data di atas, yaitu data tes awal dan data tes akhir pemahaman tentang kontrasepsi

dengan menggunakan perangkat lunak SPSS dihitung menggunakan Kolmogorov-smirnov (dengan syarat data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi atau nilai  $p > 0.05$ ) sebagaimana outputnya tertera pada tabel berikut:



**Tabel IV.36**  
**One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |                | PRETEST | POSTTEST |
|------------------------------------|----------------|---------|----------|
| N                                  |                | 30      | 30       |
| Normal Parameters <sup>a</sup>     | Mean           | 54.47   | 74.00    |
|                                    | Std. Deviation | 7.109   | 7.733    |
| Most Extreme Differences           | Absolute       | .169    | .149     |
|                                    | Positive       | .169    | .123     |
|                                    | Negative       | -.098   | -.149    |
| Kolmogorov-Smirnov Z               |                | .926    | .814     |
| Asymp. Sig. (2-tailed)             |                | .358    | .522     |

a. Test distribution is Normal.

Nilai pada baris terakhir dari tabel di atas, yaitu baris Asymp.Sig. (2-tailed) dapat diketahui apakah data-datatersebut berdistribusi normal atau tidak. Kriteria penilaiannya adalah:<sup>2</sup>

- a) Data berdistribusi normal bila Asymp.Sig. (2-tailed) >0,05
- b) Data tidak berdistribusi normal bila Asymp.Sig. (2-tailed) <0,05.

Tabel di atas nilai Asymp.Sig. (2- tailed) untuk sebaran data tes awal (pretest) sebesar 0,358, untuk tes akhir sebesar 0,522. Kriteria di atas sebaran kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, karena nilai Asymp.Sig. (2-tailed) keduanya > 0,05.

---

<sup>2</sup> Singgih Santoso. Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametrik. (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2001), h. 97.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Syarat untuk mengambil keputusan dalam uji homogenitas adalah:<sup>3</sup>

- a) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
- b) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Hasil perhitungan untuk pengujian variansi hasil posttest atas pretest diperoleh output SPSS sebagai berikut:

**Tabel IV.37**  
***Test of Homogeneity of Variances***

| POSTTEST         |     |     |      |
|------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1.869            | 6   | 19  | .139 |

Nilai Signifikansi pada tabel *Test of Homogeneity of Variances* sebesar 0,139, maka dinyatakan bahwa variabel (X)  $>$  dari 0,005 artinya data variabel pemahaman tentang kontrasepsi (Y) berdasarkan variabel penerapan media permainan ular tangga (X) mempunyai varian yang sama.

---

<sup>3</sup> Uji HOMOGENITAS DENGAN SPSS. [spssindonesia.com/2004/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html?m=1](http://spssindonesia.com/2004/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html?m=1). Di akses pada 31 Mei 2015

### C. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji dua sisi. Jika dilihat dari tabel IV.38, nilai  $t$  hitung menunjukkan angka sebesar -20,715. Diketahui  $t$  hitung output adalah -20,715, yang diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus:

$$t = \frac{d}{s/\sqrt{n}}$$

Maka,

$$\begin{aligned} t &= \frac{-19,533}{5,164/\sqrt{30}} \\ &= -20,715 \end{aligned}$$

Nilai  $t$  tabel untuk df 29 pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,056, maka daerah penelitian  $H_0$  berada di antara -20,715 sampai dengan +20,715, karena nilai  $t$  hitung berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yaitu bahwa “Ada perbedaan antara pemahaman ibu-ibu PUS di RW 10 Kelurahan Klender tentang kontrasepsi sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media ular tangga dengan nilai rata-rata ibu-ibu PUS sesudah dilakukan penyuluhan”. Tabel IV.5 terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*.

Kesimpulannya pada hipotesis adalah “Terdapat perbedaan pemahaman ibu-ibu PUS tentang kontrasepsi di RW 10 Kelurahan

Klender sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran dengan media ular tangga” dapat diterima dengan tingkat signifikansi 0,05 dengan nilai probabilitas untuk uji dua sisi adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05, sesuai kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau dengan kata lain 95% pemahaman ibu-ibu PUS tentang kontrasepsi di RW 10 Kelurahan Klender dapat dioptimalkan secara signifikan melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, berikut merupakan pengujian hipotesis pada tabel output SPSS (*Paired Sample Test*).

**Tabel IV.38**  
**Paired Samples Test**

**Paired Samples Test**

|                           | Paired Differences |                |            |                                           |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|------------|-------------------------------------------|---------|---------|----|-----------------|
|                           |                    | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                 |
|                           |                    |                |            | Lower                                     | Upper   |         |    |                 |
| Pair 1 PRETEST – POSTTEST | -19.533            | 5.164          | .943       | -21.462                                   | -17.605 | -20.716 | 29 | .000            |

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) sebagian besar menunjukkan tanggapan positif terkait dengan penggunaan media permainan ular tangga dalam penyuluhan KB. Data deskripsi yang telah dijelaskan sebelumnya, berdasarkan hasil uji pengetahuan melalui pretest dan penilaian media melalui angket diperoleh hasil sebagai berikut:

##### **1. Input**

###### **a. Materi**

Materi yang diberikan pada penyuluhan keluarga berencana terdapat 4 dimensi, yaitu aspek penilaian media yang meliputi penerapan media, dan penilaian media. Dimensi pemahaman meliputi pengetahuan tentang kontrasepsi dan penerapan alat.

###### **b. Media Permainan Ular Tangga**

Penggunaan media permainan ular tangga didasari pada pembahasan kajian teoritik mengenai dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran, yaitu bermaksud mendemonstrasikan, ingin memberikan penjelasan atau gambaran yang lebih kongkret, dan merasa bahwa media lebih dapat menarik minat dan motivasi belajar responden. Penilaian media ular tangga meliputi kesesuaian materi yang diberikan, kelayakan penggunaan media, bentuk media permainan ular

tangga, tampilan gambar, kejelasan tulisan pada media, pemahaman tentang materi yang diberikan, dan kesesuaian warna pada media. Penilaian yang diberikan sesuai dengan pembahasan mengenai kegunaan media pembelajaran yang telah dibahas pada kajian teori sebelumnya, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian jika menggunakan media, metode belajar akan lebih bervariasi sehingga responden tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

c. Pretest

Pengukuran aspek kognitif mengenai alat kontrasepsi pada ibu-ibu pasangan usia subur dilakukan melalui tes awal (*pretest*). Soal pada tes awal terdiri dari 30 butir pertanyaan mengenai keluarga berencana dan alat kontrasepsi. Hasil dari tes awal diperoleh nilai dengan rata-rata 54,47.

2. Proses

a. Pemahaman

Pembahasan proses belajar orang dewasa dimana perlu diciptakannya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar maka penyuluhan dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Orang dewasa dapat terlibat langsung dalam proses belajar sehingga tidak merasa digurui. Selain itu,

terciptanya suatu pengalaman belajar dalam kehidupannya dengan penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga. Terciptanya suasana yang menyenangkan dan keterlibatan peserta terhadap penyampaian materi dapat memudahkan peserta dalam memahami pesan yang ingin disampaikan pada media yang digunakan. Peningkatan pemahaman dapat dilihat melalui keaktifan peserta dalam kegiatan belajar, peserta dapat menjawab pertanyaan sesuai persepsi dirinya, dapat menyebutkan jenis kontrasepsi sesuai materi yang diberikan.

b. Posttest

Pengukuran peningkatan pemahaman dapat dilihat pada nilai tes akhir (posttest). Responden akan diberikan soal yang sama setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hasil dari *posttest* menyatakan bahwa adanya peningkatan sebesar 19,53 poin, sehingga nilai rata-rata pada posttest menjadi 74,00. Kesimpulan dari pembahasan di atas adalah penggunaan media permainan ular tangga dikatakan berhasil.

3. *Output*

Hasil dari proses penyuluhan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman tentang alat kontrasepsi, responden dapat

menjelaskan tentang alat kontrasepsi, menyebutkan manfaat dan tujuan alat kontrasepsi, menyebutkan jenis dan metode yang digunakan dalam penggunaan kontrasepsi dan dapat membedakan mitos dan fakta seputar kontrasepsi.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari masih adanya kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini. keterbatasan dan kelemahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian mengenai pemahaman hanya dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga kesimpulan pada penelitian tidak dapat digeneralisasikan, karena peningkatan pemahaman pada ibu-ibu pasangan usia subur dapat dipengaruhi oleh faktor lain misalnya adanya konseling sebelum dilakukan penyuluhan dengan penggunaan media permainan ular tangga. Keterbatasan lain adalah tenaga dan waktu yang dimiliki peneliti.
2. Kelemahan penelitian ini adalah tidak adanya kelompok pengendali sehingga hasil dari penelitian tidak dapat ditentukan dengan hanya melihat hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* saja.