**BAB III**

**BAHAN DAN METODE**

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Eksperimen* dalam bentuk *Quasi Experiment.* Menurut (Sugiyono, 2014) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh/perbedaan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang tidak terkendali. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *quasi experiment* jenis *one grup pretest and posttest design.* Peneliti memberikan perlakuan pendidikan gizi dengan menggunakan media pembelajaran melalui permainan Monopoli Gizi (POLIZI) kepada siswa kelas VII SMPN 19 Kota Malang. Sebelum dilakukan intervensi, monopoli dikembangkan terlebih dahulu dan diuji cobakan. *Quasi experiment* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau satu kelas yang diberikan pra dan pascauji. dengan rancangan Pratest-Postest Kelompok Tunggal (*The One Group Pra-test Post-test*).

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan (*one group pretest and posttest)* dapat digambarkan seperti berikut:

**O1  X  O2**

**O2**

**X**

Gambar rancangan pretest-posttest kelompok tunggal.

Keterangan:

O1 : Nilai pengetahuan sebelum intervensi

X : Intervensi berupa pendidikan gizi dengan Monopoli Gizi (POLIZI)

O2 : Nilai pengetahuan sesudah intervensi

Sumber : (Suryabrata, 2012)

Berdasarkan gambar diatas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil antara O1 dengan O2. O2 adalah nilai pengetahuan sesudah intervensi. Efektivitas metode pendidikan baru diukur dengan cara membandingkan antara nilai O1 dan O2, bila nilai O2 lebih besar daripada O1, maka metode pendidikan tersebut efektif.

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMPN 19 Kota Malang. Waktu penelitian yaitu pada tanggal 11 Mei 2018.

1. **Populasi dan Sampel**
2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja kelas VII SMPN 19 Kota Malang.

1. Kriteria Sampel
2. Kriteria inklusi:
3. Sampel yang bersedia dengan menandatangani *informed consent.*
4. Berjenis kelamin laki-laki/perempuan.
5. Remaja berumur 12 – 14 tahun di SMPN 19 Kota Malang.
6. Kriteria eksklusi:
7. Sampel yang sedang sakit.
8. Sampel yang menolak atau tidak mau berpartisipasi dalam penelitian.
9. Remaja berumur ≥15 tahun.
10. Besar sampel

Besar sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 responden yang telah didapatkan dari kelas VII B SMPN 19 Kota Malang. Sampel uji coba akan diambil dari kelas yang sama dengan jumlah 10 responden .

1. **Variabel Penelitian**
2. Variabel Bebas:

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Monopoli.

1. Variabel Terikat:

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Pengetahuan.

1. **Definisi Operasional Variabel**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Variabel | Definisi | Cara dan Alat Ukur | Skala Ukur |
| Pengetahuan gizi  Monopoli | Pemahaman responden terhadap suatu hal yang berhubungan dengan gizi dan kesehatan yang diperoleh dari manapun.  Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. | *Pre-test* dan *post-test*  Kuesioner uji coba | Interval  Ordinal |

1. **Instrumen Penelitian**

Alat yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Monopoli gizi (polizi)
2. Angket kuesioner
3. Pedoman permainan monopoli gizi (polizi)
4. **Metode Pengumpulan Data**

Data pada penelitian ini akan dikumpulkan dengan cara sebagai berikut:

1. Data media pembelajaran monopoli gizi (polizi)

Data tentang pembuatan monopoli gizi yang diperoleh melalui angket pertanyaan dengan skor tentang aspek pemakaian, aspek isi dan aspek tampilan yang akan diuji coba.

1. Data tentang pengetahuan

Data tentang pengetahuan diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*.

1. **Pengolahan dan Analisis Data**
2. Data media pembelajaran monopoli gizi (polizi) disajikan dengan komponen numerical rating scale adalah pernyataan tentang kualitas tertentu dari sesuatu yang akan diukur, yang diikuti oleh angka yang menunjukkan [skor](http://bolehsaja.net/skala-guttman/) sesuatu yang diukur (Sugiyono, 2009). Untuk setiap numerical rating scale, petunjuk pengerjaannya harus jelas.
3. 1 = sangat tidak baik
4. 2 = tidak baik
5. 3 = baik
6. 4 = sangat baik

Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan- pernyataan sebagai berikut :

4 = 76-100% kriteria telah terpenuhi

3 = 50-75% kriteria telah terpenuhi

2 = 25-49% kriteria telah terpenuhi

1. = kriteria yang terpenuhi kurang dari 25%
2. Data pengetahuan disajikan dalam bentuk diagram pie dan dianalisa secara deskriptif. Data tingkat pengetahuan gizi responden digolongkan menurut kriteria sebagai berikut (Ali Khomsan dalam Pranadji, D.K. dkk., 2000):
3. Baik : Jika jawaban yang benar >80%
4. Sedang : Jika jawaban yang benar 60-80%
5. Kurang : Jika jawaban yang benar <60%