**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Cross Sectional* dengan menggunakan rancangan *One-Group Pre Test – Post Test Design.* Pengamatan dilakukan sebelum (pra-uji) dan setelah (pasca-uji) perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penyuluhan dengan Media Puzzle Gizi terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sidorahayu 2. Dalam rancangan ini akan diungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subyek. Kelompok subyek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi (Siagian. 2010).

Kelompok subyek merupakan kelompok anak sekolah dasar yaitu siswa/siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2. Intervensi yang diberikan yaitu Penyuluhan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah dengan Media Puzzle Gizi.

Skema penelitian dapat digambarkan berikut ini : (Siagian. 2010).

O1 t1 O2

(x) (y)

Bagan Desain Satu Kelompok Pra-Uji dan Pasca-Uji.

Keterangan:

O1 = pengamatan sebelum perlakuan

O2 = pengamatan setelah perlakuan

t1 = masa intervensi

Y-X = pengaruh Perlakuan

X = nilai pengamatan sebelum perlakuan

Y = nilai pengamatan setelah perlakuan

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam rangka penulisan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis mengambil lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 Kecamatan Wagir pada tanggal 16 Februari 2019 selama 1 hari sebanyak 1 kali intervensi.

1. **Populasi dan Sampel**
   * + 1. **Populasi**

Populasi menurut (Nursalam) (2008:89): populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya manusia;klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.

* + - 1. **Sampel**

Sampling adalah cara pengumpulan data kalau hanya elemen sampel yang diteliti (tidak seluruh populasi), hasilnya merupakan data perkiraan atau estimate.Sampel dari penelitian ini adalah siswa/siswi kelas V yang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan cara *purposive sampling*. Sehingga didapat subjek penelitian berjumlah 36 orang.Menurut Notoatmodjo (2012) pengambilan sampel secara *purposive* didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Mengacu pada pengertian diatas dalam menentukan sampel, maka kriteria pemilihan sampel didasarkan pada kriteria inklusi yang harus dipenuhi responden, yaitu:

1. Anak laki-laki dan perempuan kelas V SD.
2. Bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.
3. Anak sehat/tidak cacat.
4. Dapat membaca dan menulis.
5. Bersedia untuk menjadi responden selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan kriteria inklusi di atas, maka kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu :

1. Anak sakit/cacat.
2. Tidak dapat membaca dan menulis.
3. Tidak bersedia untuk menjadi responden selama penelitian berlangsung.
4. **Variabel Penelitian**
5. **Variabel Penelitian**

Menurut Sibagariang, dkk (2010:43) variabel mengandung pengertian ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota-anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok yang lain. Pengertian lain bahwa variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai cirri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep tertentu. Pengukuran variabel adalah proses menentukan jumlah atau intensitas informasi mengenai orang, peristiwa, gagasan, dan atau obyek tertentu serta hubungannya dengan masalah atau peluang bisnis.

1. **Variabel Independen**

Variabel independent adalah variabel yang menjadi sebab atau berubahnya suatu variabel lain (variabel dependen). Pada penelitian ini variabel bebas yaitu Penyuluhan dengan Media *Game Puzzle*.

1. **Variabel Dependen**

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas). Pada penelitian ini variabel terikat yaitu Tingkat Pengetahuan.

1. **Definisi Operasional Variabel**

**Tabel 1. Definisi Operasional Variabel**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | Definisi Operasional | Cara Ukur | Alat Ukur | Hasil Ukur | Skala Ukur |
| Pengetahuan sebelum penyuluhan. | Suatu kegiatan yang dilakukan sebelum penyuluhan untuk mengukur Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yang terdiri dari tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. | Pengetahuan diukur menggunakan kuesioner yang berjumlah 15 soal yang terdiri dari 2 item jawaban penilaian dengan cara memberikan skor pada setiap item pertanyaan.  1 = jawaban benar.  0 = jawaban salah. | Kuisoner. | Baik:  Jika skor rata-rata responden >60%.  Kurang:  Jika skor rata-rata responden <60%. | Ordinal |
| Variabel | Definisi Operasional | Cara Ukur | Alat Ukur | Hasil Ukur | Skala Ukur |
| Pengetahuan sesudah penyuluhan. | Suatu kegiatan yang dilakukan sesudah penyuluhan untuk mengukur pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yang terdiri dari tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. | Pengetahuan diukur menggunakan kuesioner yang berjumlah 15 soal yang terdiri dari 2 item jawaban penilaian dengan cara memberikan skor pada setiap item pertanyaan.  1 = jawaban benar.  0 = jawaban salah. | Kuisoner. | Baik:  Jika skor rata-rata >60%.    Kurang:  Jika skor rata-rata responden <60%. | Ordinal |
| Penyuluhan dengan media *game puzzle*. | suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku menggunakan media permainan *game puzzle* dengan tujuan meningkatkan pengetahuan. | penyuluhan diukur menggunakan kuesioner yang berjumlah 15 soal yang terdiri dari 2 item jawaban penilaian dengan cara memberikan skor pada setiap item pertanyaan.  1 = jawaban benar.  0 = jawaban salah. | Kuisoner. | Baik:  Jika skor rata-rata >60%.    Kurang: Jika skor rata-rata responden <60%. | Ordinal |

1. **Instrumen Penelitian**

Kuisoner adalah alat/instrument untuk mengukur suatu parameter yang diperlukan dalam riset. Dalam penelitian kuantitatif, butir-butir pertanyaan dapat memberikan indikasi yang memiliki makna. Sehingga penyusunan butir-butir pertanyaan harus dijabarkan berdasarkan landasan teoritis yang dipergunakan sebagai grand theory. Selain itu butir-butir pertanyaan dapat diturunkan dari hasil riset sebelumnya yang terkait dengan tema riset. Selanjutnya materi butir-butir pertanyaan dikaitkan dengan kasus fenomena atau fakta-fakta yang mendasari permasalahan terjadi. Kuisoner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berisi pertanyaan terkait tentang fakta/identitas responden dan pengetahuan responden mengenai gizi seimbang anak sekolah.

1. **Metode Pengumpulan Data**
2. **Data Primer**

Menurut Arikunto (2006) data primer adalah data yang secara langsung diambil dari subjek/objek penelitian oleh peneliti perorangan maupun organisasi. Untuk data primer terdiri dari karakteristik responden dan pengetahuan diperoleh melalui teknik komunikasi tidak langsung dengan menggunakan kuesioner.

1. **Aspek Pengukuran**

Menurut Sugiyono (2010) tingkat pengetahuan adalah hasil kemampuan respon siswa kelas V sebelum dan sesudah mendapatkan penyuluhan dengan media *game puzzle* untuk menjawab pertanyaan tentang pengetahuan gizi seimbang anak sekolah yaitu pengertian gizi seimbang, pesan gizi seimbang khusus anak sekolah, serta sumber makanan zat tenaga, zat pembangun, dan zat pengatur. Tingkat pengetahuan diukur dengan menggunakan kuesioner, terdiri dari 15 item pertanyaan. Pertanyaan dengan jawaban benar diberi skor 1 dan pertanyaan dengan jawaban salah diberi skor 0.

Dari rata-rata skor setiap responden dijumlahkan dan dicari rata-rata untuk masing-masing responden dikategorikan dengan ketentuan:

Baik:

Jika skor rata-rata responden >60%.

Kurang:

Jika skor rata-rata responden <60%.

Skala Pengukuran yang digunakan adalah Nominal.

1. **Teknik Pengolahan dan Analisa Data**
2. **Pengolahan Data**

Adapun lamanya penelitian yang dilakukan penulis selama empat bulan mulai Desember 2018 sampai dengan Maret 2019, dengan rincian sebagai berikut:

1. Persiapan proposal dan studi pustaka pada bulan Desember 2018 minggu I s.d. IV.
2. Melaksanakan Observasi dan penelitian pada bulan Januari 2019 minggu I s.d. IV.
3. Melaksanakan Pengolahan data pada bulan Februari 2019 minggu I s.d. IV.
4. Melaksanakan penulisan dan Penyusunan Laporan pada bulan Maret 2019 minggu I s.d. IV.

Menurut Ali (2010:20-22) Proses pengolahan data secara umum sebagai berikut:

1. Editing Data

Proses editing data merupakan proses dimana peneliti klarifikasi, keterbacaan, konsistensi dan kelengkapan data yang sudah terkumpul. Proses klarifikasi menyangkut memberikan penjelasan mengenai apakah data yang sudah terkumpul akan menciptakan masalah konseptual atau teknis pada saat peneliti melakukan analisis data.

1. Data *Coding*

Merupakan suatu pemberian kode yang biasanya dalam bentuk angka, proses penyusunan secara sistematis data mentah (yang ada dalam kesioner) ke dalam bentuk yang mudah dibaca oleh mesin pengolah data seperti computer.

1. Data *Entering*

Adalah memindahkan data yang telah diubah menjadi kode ke dalam mesin pengolah data.

1. Data *Cleaning*

Adalah memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan ke dalam mesin pengolah data sudah sesuai dengan yang sebenarnya. Peneliti melakukan pengecekan kesalahan sebelum dimasukkan kedalam computer untuk melihat apakah langkah-langkah sebelumnya sudah diselesaikan tanpa kesalahan yang serius.

1. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Univariate

Analisis dilakukan secara deskriptif pada masing-masing variabel dengan analisis pada distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel.

1. Analisis Bevariate

Menurut Sugiyono (2012) analisis bivariate digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel Independen yaitu penyuluhan dengan media *game puzzle* dan variabel dependen yaitu tingkat pengetahuan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2, dianalisis dengan uji statistik *Mc Nemar,* teknik statistik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk deskrit. Rancangan penelitian biasanya berbentuk “*before after*”. Jadi hipotesis penelitian merupakan perbandingan antara nilai sebelum dan sesudah ada perlakuan/treatment.

Rumus umum *Mc Nemar* adalah : 𝑥2 = (|A-D|-1)2

A+D

Keterangan:

𝑥2 = Nilai chi kuadrat hasil perhitungan

A = Banyak kasus yang diobservasi dalam “sel A”

D = Banyak kasus yang diobservasi dalam “sel D”

Tingkat kepercayaan 95%, dan nilai 𝛼 = 0,05. Kaidah dalam pengambilan keputusan adalah jika 𝛼 = 0,05 ≥ ρvalue, maka H0 ditolak. Demikian pula sebaliknya jika 𝛼 = 0,05 ≤ ρ value, maka H0 diterima.

1. Penyajian Data

Data yang diolah dan dianalisis, disajikan dalam bentuk tabel dan gambar distribusi frekuensi disertai dengan penjelasan.