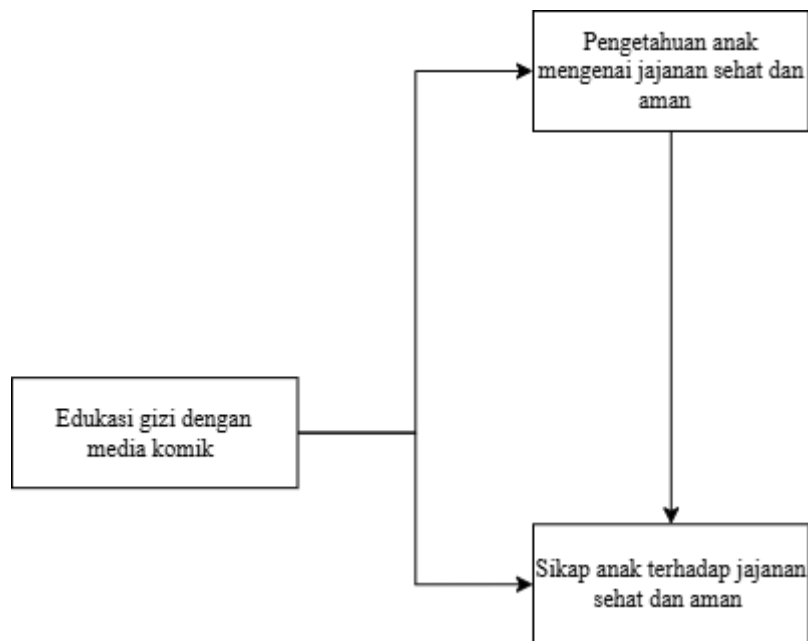


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 3.1
Kerangka Konsep

B. Hipotesis Penelitian

1. H_a : Terdapat pengaruh edukasi gizi dengan media komik terhadap peningkatan pengetahuan mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V di SDN Wanaraja 3 tahun 2024.
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh edukasi gizi dengan media komik terhadap peningkatan pengetahuan mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V di SDN Wanaraja 3 tahun 2024.

2 H_a : Terdapat pengaruh edukasi gizi dengan media komik terhadap perubahan sikap mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V di SDN Wanaraja 3 tahun 2024.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh edukasi gizi dengan media komik terhadap perubahan sikap mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V di SDN Wanaraja 3 tahun 2024.

3 H_a : Terdapat hubungan antara peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap dari pemberian edukasi gizi dengan media komik mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V SDN Wanaraja 3 Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut tahun 2024.

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap dari pemberian edukasi gizi dengan media komik mengenai jajanan sehat dan aman pada siswa kelas V SDN Wanaraja 3 Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut tahun 2024.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel Bebas : Edukasi gizi dengan metode ceramah dan media komik mengenai jajanan sehat dan aman

- b. Variabel Terikat :
- 1). Peningkatan pengetahuan mengenai jajanan sehat dan aman
 - 2). Perubahan sikap mengenai jajanan sehat dan aman

2. Definisi Operasional

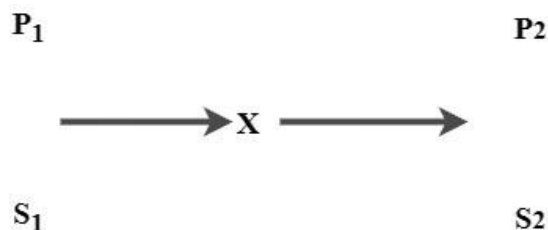
Tabel 3.1
Definisi Operasional, Variabel dan Skala Pengukuran

No	Variabel	definisi operasional	Alat Ukur	Cara Mengukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Terikat						
1.	Peningkatan Pengetahuan	Peningkatan pemahaman responden mengenai jajanan sehat dan aman sebelum serta sesudah diberi edukasi gizi dengan media komik.	Kuesioner tes Pengetahuan	Pengisian kuesioner oleh responden soal berisi 15 pertanyaan pilihan ganda Benar = 1 Salah = 0	Skor Maksimal: 15 Minimal : 0	Rasio
2.	Perubahan Sikap	Perubahan respon tertutup responden mengenai jajanan sehat dan aman, sebelum dan setelah diberikan edukasi gizi dengan media komik.	Kuesioner tes sikap	Pengisian kuesioner oleh responden soal berisi 15 pertanyaan pilihan dengan skala <i>likert</i> nilai sebagai berikut : Sangat Setuju (SS) = 4 Setuju (S) = 3 Tidak Setuju (TS) = 2 (Sangat Tidak Setuju) STS = 1	Skor Maksimal: 60 Minimal : 15	Rasio
Variabel Bebas						
3	Edukasi Gizi mengenai jajanan sehat dan aman	Pemberian informasi mengenai jajanan sehat dan aman menggunakan media komik sebagai media edukasi gizi dengan materi kiat memilih jajanan berdasarkan PJAS (2013). Komik dicetak dan berjumlah 20 halaman.				

D. Rancangan/Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen karena responden penelitian memiliki asumsi sama pada tempat, usia, tingkat pendidikan.

Terdapat perlakuan diberikan berupa edukasi gizi dengan media komik pada siswa kelas V di SDN Wanaraja 3. Rencana yang diterapkan, yakni *Pre and Post Test Without Control Group Design* dengan bentuk rancangan sebagai berikut:



Gambar 3.2
Rancangan *Pre and Post Test Without Control Group Design*
Sumber: (Sugiono, 2020)

Keterangan:

P_1 = *Pre test* pengetahuan sebelum perlakuan edukasi gizi

P_2 = *Post test* pengetahuan setelah perlakuan edukasi gizi

S_1 = *Pre test* sikap sebelum perlakuan edukasi gizi

S_2 = *Post test* sikap setelah perlakuan edukasi gizi

X = Intervensi perlakuan edukasi gizi dengan media komik

E. Subjek Penelitian

Penentuan tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa SDN Wanaraja 3 sekolah berada di Kabupaten Garut yang mengalami kejadian keracunan jajanan sebanyak 2 kali dalam tahun yang sama, sekolah belum pernah mendapatkan edukasi gizi (terutama mengenai jajanan aman dan sehat), demografis sekolah berada di Alun–Alun Wanaraja sehingga penjual jajanan yang beragam dibanding sekolah lain. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas V SDN Wanaraja 3 yang berjumlah 36 siswa.

Subjek penelitian dipilih kelas V dengan pertimbangan karena kelas V termasuk pada salah satu kelompok kelas tinggi dengan karakteristik anak, yakni kemampuan kognitif dan pemusatan perhatian dibanding yang lebih baik

kelas rendah (kelas 1-3) (Sabani, 2019). Anak usia 9-12 juga telah mengambil pelajaran dari objek imajinatif, serta anak telah memahami hubungan sebab akibat (Magdalena *et al.* 2023). Dalam penentuan sampel dengan memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi

Siswa yang bersedia dan diizinkan menjadi subjek

2. Kriteria Eksklusi

- a. Siswa yang tidak masuk sekolah
- b. Siswa tidak mengikuti rangkaian kegiatan penelitian secara menyeluruh

F. Instrumen Penelitian

1. Media Komik

Komik adalah media yang diberikan kepada responden penelitian yang berisi materi kiat memilih jajanan sehat dan aman berdasarkan pada PJAS tahun 2013 yang telah disesuaikan dengan karakteristik responden. Komik dibuat oleh peneliti dengan bantuan orang lain (Ilustrator) menggunakan aplikasi *canva*. Pada proses pembuatan media komik meliputi pembuatan materi, pembuatan karakter, *storyboard*, animasi, dan penyuntingan lainnya. Komik yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli desain grafis visual, ahli materi, ahli bahasa.

a. Validasi Bahasa

Validitas bahasa yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian penggunaan bahasa pada media komik yang diberikan untuk

responden. Uji ini dilaksanakan bersama ahli bahasa pada tanggal 18 April 2024. Hasil instrumen penelitian dimuat dalam lampiran (Lampiran 5).

a. Validasi Materi

Validasi materi dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian dan kebenaran materi yang digunakan untuk responden. Uji validitas materi dilaksanakan bersama ahli materi pada tanggal 15 Maret 2024. Hasil uji validasi materi terdapat (Lampiran 6).

b. Validasi Media

Validasi media dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian media dan kelayakan penggunaan produk media untuk responden dilaksanakan bersama ahli desain grafis pada tanggal 18 April 2024. Hasil uji instrumen penelitian dimuat dalam (Lampiran 7).

2. Soal Tes Pengetahuan

Tes pengetahuan yang dilakukan sebagai tolak ukur terhadap pengetahuan responden. Jumlah pertanyaan terdiri dari 20 soal dengan tipe soal pilihan ganda dan responden diminta untuk memberikan tanda "X" pada jawaban yang dianggap benar. Skor jawaban yang benar diberi nilai satu dan skor jawaban salah diberi nilai nol. Soal pengetahuan dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsinya

(Sugiyono, 2020). Pengujian soal dilaksanakan pada 30 siswa kelas V SDN Wanamekar 2 dengan pertimbangan sekolah memiliki akreditasi yang sama dengan tempat penelitian dan letak sekolah tidak terlalu jauh sehingga memiliki karakteristik sekolah yang tidak jauh berbeda. Uji validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistic Package for Social Science* (SPSS) untuk membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Nilai r tabel digunakan untuk jumlah responden 30 orang dengan signifikansi $\alpha < 0.05$. Hasil validitas dimuat dalam (Lampiran 10). Penyajian soal tes pengetahuan dibagi menjadi beberapa indikator dengan kisi kisi soal pada tabel:

Tabel 3.2
Kisi-kisi soal pengetahuan

No.	Indikator	Jumlah Soal	Keterangan		
			C1	C2	C3
1.	Mengenali aroma dan rasa berubah pada jajanan	1	8* 16*		
2.	Mengenali bahan berbahaya (Pewarna dan pengawet) pada jajanan	4	4* 12 13*	1*	
3	Mengenali penggunaan kemasan pada jajanan	3	7* 10	18*	
4	Mengenali tanggal kadaluwarsa dan komposisi bahan	2	14*	3*	
5.	Menjaga kebersihan (tempat berjualan, penjual, dan anak sebelum mengkonsumsi jajanan)	3	6*	11	20*
6.	mengenali jenis jajanan sehat dan jenis jajanan yang dibatasi	6	5* 15 9	19,17*	2*

Keterangan:

C1 = Mengingat, C2 = Memahami, C3 = Mengaplikasikan.

)* = Valid

Hasil validitas menunjukkan bahwa dari 20 terdapat 15 soal yang valid dan 5 soal tidak valid akan dieliminasi sehingga soal pengetahuan yang digunakan dalam penelitian adalah 15 soal.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat dipercaya (Sugiyono, 2020). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Variabel dapat dinyatakan reliabel *Cronbach Alpha* $>0,6$. Hasil reliabilitas dimuat dalam (Lampiran 12).

3. Soal Tes Sikap

Soal sikap dilakukan sebagai tolak ukur respon tertutup responden sebelum dan setelah diberikan edukasi dengan media komik. Jumlah soal terdiri 15 pernyataan dengan jawaban dalam skala *likert* yang menunjukkan kesetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan. Skala *likert* yang digunakan skala dari satu hingga empat dan skor minimal 15 serta maksimal 60.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsinya (Sugiyono, 2020). Uji validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS untuk membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* tabel. Nilai *r* tabel digunakan untuk jumlah responden 30 orang dengan signifikansi $\alpha <0.05$. Hasil validitas dimuat dalam (Lampiran 11).

Tabel 3.3
Kisi-kisi skala sikap

No.	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal	
			Positif (Favorable)	Negatif (Unfavorable)
1.	Mengenali aroma dan rasa berubah pada jajanan	1	1	
2.	Mengenal bahan berbahaya pewarna dan pengawet pada jajanan	2	5	7
3.	Mengenali penggunaan kemasan pada jajanan	2	3	9
4.	Mengenali tanggal kadaluwarsa dan komposisi bahan	2	4	10
5.	Menjaga kebersihan (tempat berjualan, penjual, dan anak sebelum mengkonsumsi jajanan)	4	8,12	2,4
6.	Mengenali jenis jajanan sehat dan jenis jajanan yang dibatasi	4	6,14	11,13
Total		15		

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat dipercaya (Sugiyono, 2020). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS. Variabel dapat dinyatakan reliabel *Cronbach Alpha* > 0,6. Hasil reliabilitas dimuat dalam (Lampiran 12).

G. Prosedur Penelitian

1. Survey Awal

Survey awal dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023 di SDN Wanaraja 3. Data primer yang didapatkan berupa identitas responden, pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan jajanan. Data sekunder yang diperoleh adalah populasi siswa/i, hasil pengetahuan dan sikap mengenai

jajanan. Observasi di lingkungan sekolah, terutama area jajan atau Alun-Alun Wanaraja. Beberapa hal diamati adalah kebersihan tempat, kebersihan penjual, penggunaan bahan pengemas yang belum sesuai seperti kertas koran.

2. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan dilaksanakan pengumpulan kepustakaan sebagai referensi penelitian dalam proses pengembangan materi media komik untuk melakukan penelitian di SDN Wanaraja 3. Pengumpulan kepustakaan ini mencakup kajian teori dan penelitian sebelumnya yang relevan untuk memastikan materi yang dikembangkan sesuai dengan subjek. Tahapan ini, studi pustaka juga membantu dalam merumuskan strategi dan pendekatan yang efektif dalam penyampaian materi kepada siswa.

Pada pembuatan komik dibutuhkan referensi berupa contoh komik edukasi anak sebagai gambaran kesesuaian ukuran panel, peletakan *speech bubble* dan ukuran buku komik ketika dicetak. Referensi yang digunakan adalah Majalah Bobo edisi terbatas berisi 50 lebih koleksi cerita terbaik sepanjang masa dan *Cookie run* edisi *Science Super Lezat*.

Perizinan penelitian dilakukan ke Kesbangpol Kabupaten Garut pada tanggal 11 Juni 2024. Perizinan tersebut digunakan untuk perizinan kepada pihak sekolah SDN Wanaraja 3. Adapun yang dibahas bersama pihak sekolah terkait perizinan mencakup responden, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Persetujuan etik diperoleh pada tanggal 26 Juni

2024 dari Politeknik Kesehatan Mataram Nomor :
DP.04.03/F/XLVII.14/389/2024.

3. Persiapan Penelitian

a. Pembuatan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah media komik, soal tes pengetahuan, dan sikap mengenai jajanan sekolah yang disesuaikan dengan indikator. Indikator yang digunakan adalah materi mengenai kiat memilih jajanan sehat dan aman berdasarkan pada PJAS tahun 2013.

Pembuatan media komik dengan beberapa tahapan, yakni pembuatan judul, membuat dialog yang disesuaikan dengan materi, membuat *storyboard*, dan finishing. Pada tahapan pembuatan gambar tokoh komik dibantu oleh ilustrator sedangkan materi komik, pembuatan tokoh dalam komik, dan peletakan panel (*storyboard*), serta *speech bubble* dilaksanakan oleh peneliti.

b. Melakukan Validasi Instrumen

Uji validitas dilakukan pada kuesioner pengetahuan dan sikap terhadap 30 siswa kelas V di SDN Wanamekar 2 pada tanggal 27 Mei 2024. Sekolah tersebut dipilih dengan pertimbangan akreditasi sekolah yang sama dengan tempat penelitian, yakni terakreditasi A. Validitas media edukasi yang meliputi materi, bahasa dan media oleh dosen, guru bahasa dan ahli media.

4. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 22 Juni 2024 dengan kegiatan *pre test*, intervensi dan *post test* pengetahuan, sedangkan untuk *post test* sikap 15 Juli 2024. Adapun pada pelaksanaannya penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Perlakuan

1) Pembukaan

Pembukaan dilaksanakan dalam waktu 5 menit, dimulai dengan salam, perkenalan diri kepada responden dan penjelasan mengenai tujuan dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Pelaksanaan Soal *Pre test*

Pre test dilaksanakan untuk mengukur pengetahuan awal responden mengenai jajanan sekolah sebelum pelaksanaan edukasi dengan komik, *pre test* diisi oleh responden dalam waktu 25 menit.

3) Pemberian Edukasi Gizi dengan Komik

Kegiatan literasi komik dilakukan dalam 1 hari selama 45 menit. Kegiatan ini juga dipandu oleh peneliti sehingga fokus responden tidak teralihkan selama edukasi dengan media komik diberikan.

4) Pelaksanaan Soal *Post test*

Post test digunakan untuk mengukur pengetahuan responden mengenai jajanan sekolah setelah pemberian edukasi

gizi dengan media komik. *Post test* diisi oleh responden dalam waktu 25 menit setelah pemberian edukasi dengan buku komik dilaksanakan, setelah dilaksanakan akan dilakukan sesi tanya jawab, siswa yang berhasil menjawab akan diberikan *reward* (alat tulis), di akhir sebelum ditutup, *reward* juga diberikan pada seluruh peserta penelitian.

Post test sikap dilaksanakan dengan ± 3 jeda waktu minggu sesuai dengan pernyataan Lally (2010) bahwa perubahan perilaku dapat terbentuk dalam waktu 66 hari, penelitian tersebut juga menunjukkan adanya perubahan positif sikap terlihat di beberapa minggu-minggu pertama.

5) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit, pada hari terakhir. dimulai dengan penyampaian kesimpulan dan ucapan terima kasih dan salam penutup.

H. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi *software Microsoft Office Excel*, SPSS dengan tahapan sebagai berikut:

a. Pemeriksaan (*Editing*)

Editing yang dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data, berupa jawaban *pre test* dan *post test* untuk memastikan data yang didapatkan lengkap, dapat dibaca, relevan.

b. Pemberian Skor (*Scoring*)

Scoring dilakukan dengan memberikan nilai dari jawaban *pre test* dan *post test*. Terdapat dua variabel terikat yang menjadi bagian *pre test* dan *post test* sebagai berikut:

1) Soal Tes Pengetahuan

Pada soal tes pengetahuan setiap jawaban yang benar bernilai satu dan salah bernilai nol. Nilai maksimum 15.

2) Soal Tes Sikap

Pilihan jawaban pada pernyataan tes sikap meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (ST), Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap pernyataan positif (*favorable*), yakni sangat setuju dinilai empat dan sangat tidak setuju dinilai satu. Sebaliknya, pernyataan negatif (*unfavorable*), yakni sangat setuju dinilai satu dan sangat tidak setuju dinilai empat.

c. Memasukan Data (*Entry*)

Entry data adalah proses memasukan data dan mengolah data.

Pada proses ini menggunakan SPSS.

d. Tabulating

Tabulating adalah data yang telah diolah kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memudahkan analisis. Pemeriksaan kelengkapan semua data dari dilakukan pada setiap variabel.

e. Pembersihan Data (*Cleaning*)

Proses pembersihan data untuk mengecek kembali data yang telah dimasukkan ke dalam tabel dari mulai skor dan memasukkan data ke tabel. Pembersihan data bertujuan untuk meninjau kembali apakah terdapat data yang hilang (*missing*).

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan skor pengetahuan serta sikap dari siswa laki-laki dan siswi perempuan kelas V SDN Wanaraja 3. Data kategori karakteristik responden, yakni jenis kelamin dan umur menggunakan tabel distribusi frekuensi, dan data kontinyu menggunakan nilai min, maks, mean, median, dan SD ditentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas. Penggunaan mean dan SD jika data terdistribusi normal, sedangkan penggunaan nilai min, median, dan maks apabila data tidak terdistribusi normal.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat pada penelitian ini dilakukan pada variabel pengetahuan dan sikap. Uji beda dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai pengetahuan dan sikap sebelum dan setelah edukasi gizi media komik serta hubungan antara peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap. Hasil uji normalitas pada setiap variabel disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3.4
Uji Normalitas Variabel Penelitian

T	<i>Test of Normality Shapiro-Wilk</i>	Ket.
<i>p-value</i>		
Pengetahuan		
<i>Pre test</i>	0,952	Normal
<i>Post test</i>	0,959	Normal
Delta Pengetahuan		
	0,945	Normal
Sikap		
<i>Pre test</i>	0,961	Normal
<i>Post test</i>	0,963	Normal
Delta Sikap		
	0,961	Normal

Berdasarkan Tabel 3.5 setelah dilakukan uji normalitas didapatkan hasil bahwa setiap data yang berpasangan terdistribusi normal maka analisis statistik yang digunakan adalah uji *Paired T-test* *Dependen* dengan tingkat signifikan 5% dan uji korelasi *Product Moment Pearson* (Sugiyono, 2020).