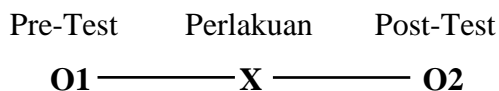


## BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

### 4.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dan tidak melakukan uji analisis statistic, sehingga peneliti hanya ingin melihat atau mendeskripsikan gambaran dari pengetahuan siswa mengenai sarapan pagi siswa SD sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media video. Desain penelitian ini adalah *one group pre-test – post-test design*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* (pengamatan awal) sebelum diberikan edukasi dengan media video animasi pada satu kelompok. Setelah diberikan edukasi kemudian dilakukan *post-test* (pengamatan akhir).

Pelaksanaan *pretest* dan *post-test* berjarak 15 hari. Hal ini sesuai dengan Notoatmodjo (2007) yang menyatakan bahwa idealnya jarak antara *pre-test* dan *post-test* adalah 15-30 hari. Apabila selang waktu terlalu pendek, kemungkinan responden masih ingat pertanyaan-pertanyaan tes yang pertama. Sedangkan jika selang waktu terlalu lama, kemungkinan pada responden sudah terjadi perubahan dalam variabel yang akan diukur. *Pre-test* diberikan sebelum penyuluhan dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan responden tentang materi yang akan diberikan, fungsi *pre-test* untuk melihat efektifitas penyuluhan. Sementara *post-test* diberikan setelah pemberian materi penyuluhan dengan tujuan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman responden terhadap materi penyuluhan setelah kegiatan dilaksanakan.



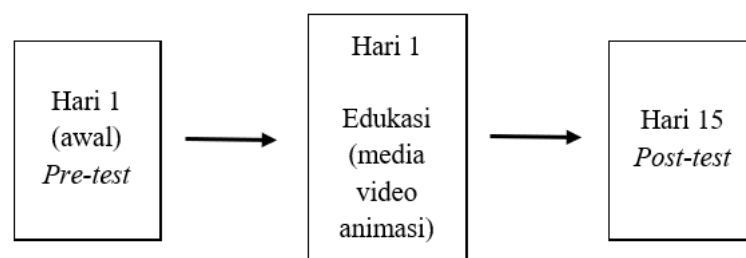
Keterangan :

- O1 = *Pre-Test*, tingkat pengetahuan sarapan sebelum pemberian edukasi gizi melalui media video animasi.
- X = Perlakuan, pemberian edukasi gizi melalui media video animasi tentang sarapan pagi
- O2 = *Post-Test*, tingkat pengetahuan sarapan setelah pemberian edukasi gizi melalui media video animasi

## 4.2 Tahapan Penelitian

Penelitian pendahuluan terkait dengan media dilaksanakan dengan melakukan uji validasi isi dan validasi konstuk oleh dua orang dosen yang mengajar matakuliah Penyuluhan / Konseling, dosen ahli di bidang Media Visual serta satu orang dari Jurusan Multimedia. Tahapan penilaian dengan proses memperlihatkan media video animasi kepada validator dan memberikan kuisisioner validasi media dan materi, sehingga dipercaya media video animasi yang digunakan sudah melalui penilaian yang baik (Asri & Dwiningsih, 2022). Hasil penelitian pendahuluan media video animasi layak digunakan dengan revisi sesuai saran dari validator, setelah dilakukan uji validasi tersebut, penelitian akan menilai gambaran pengetahuan sarapan siswa sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media video animasi di SD Negeri 21 pekanbaru.

## 4.3 Rancangan Penelitian



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan :

- a. Hari 1  
*Pre-test* : Melihat gambaran pengetahuan siswa tentang sarapan pagi menggunakan kuesioner sebelum diberikan edukasi menggunakan media video animasi
- b. Hari 1  
Penyuluhan : Pemberian edukasi dengan materi tentang sarapan pagi menggunakan media video animasi
- c. Hari 15  
*Post-test* : Melihat gambaran pengetahuan siswa tentang sarapan pagi menggunakan kuesioner setelah diberikan edukasi menggunakan media video animasi

#### 4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 21 Kecamatan Marpoyan Damai, Pekanbaru pada bulan November 2023 – Mei 2024.

#### 4.5 Populasi dan Sampel

##### 4.5.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 21 di kota Pekanbaru berjumlah 122 siswa.

##### 4.5.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat kesalahan yang ditoleransi (10% = 0,1)

1 = Bilangan konstan

Berdasarkan rumus tersebut, maka didapatkan perhitungan jumlah sebagai berikut :

$$n = \frac{122}{1 + 122 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{122}{2,22}$$

$$n = 54,95$$

$$n = 55 \text{ sampel}$$

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, dengan sampel berjumlah 55 siswa kelas V SD Negeri 21 Pekanbaru. Siswa yang menjadi responden dipilih secara acak menggunakan *spinner* setelah

menggabungkan seluruh absensi kelas lima yang diperoleh dari bagian Tata Usaha (TU).

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa dengan kriteria inklusi :

1. Siswa kelas V SD, karena pada usia ini ingatan anak mempunyai intensitas paling besar, anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak dan paling kuat. Pada usia ini, anak akan mengalami perkembangan dari segi psikologis dan kognitifnya sehingga mulai diberikan kepercayaan dalam memilih menu yang akan ia konsumsi.
2. Dalam keadaan sehat dan hadir pada saat penelitian.
3. Siswa dapat berkomunikasi dengan baik.

## **4.6 Jenis dan Cara Pengumpulan Data**

### **4.6.1 Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

#### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang langsung didapat saat pemeriksaan melalui kuesioner yang dibagikan untuk mengambil data gambaran pengetahuan siswa tentang sarapan pagi sebelum dan setelah edukasi menggunakan media video animasi di SD Negeri 21 Pekanbaru.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang langsung diperoleh dari data yang sudah ada dari pihak sekolah SD Negeri 21 Pekanbaru yaitu jumlah siswa, nama, dan tanggal lahir siswa yang menjadi responden penelitian.

### **4.6.2 Cara Pengumpulan Data**

Cara pengumpulan data dilakukan dengan :

1. Memberikan kuesioner sebelum dilakukan edukasi dengan menggunakan media video animasi untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal tentang sarapan pagi
2. Penyampaian materi edukasi gizi dengan media video animasi tentang sarapan pagi

3. Setelah dilakukan edukasi, memberikan kuesioner kembali untuk mengetahui tingkat pengetahuan sarapan pagi siswa.

## **4.7 Pengolahan dan Analisis Data**

### **4.7.1 Pengolahan Data**

Pengolahan data dilakukan secara manual dan deskriptif untuk melihat gambaran hasil dari nilai Pre-Test dan Post-Test yang diperoleh. Menurut Amalia & Christiani (2020) sebelum melakukan analisis data, perlu dilakukan pengolahan data terlebih dahulu. Tahap pengolahan data dalam penelitian ini meliputi *editing*, *coding*, dan tabulasi.

1. *Editing*

*Editing* atau pemeriksaan adalah pengecekan atau penelitian kembali data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui dan menilai kesesuaian dan relevansi data yang dikumpulkan untuk bisa diproses lebih lanjut. Hal yang perlu diperhatikan dalam editing ini adalah kelengkapan pengisian kuesioner, keterbacaan tulisan, kesesuaian jawaban, dan relevansi jawaban.

2. *Coding*

*Coding* atau pemberian kode adalah pengklasifikasian jawaban yang diberikan responden sesuai dengan macamnya. Dalam tahap koding biasanya dilakukan pemberian skor dan simbol pada jawaban responden agar nantinya bisa lebih mempermudah dalam pengolahan data.

3. Tabulasi

Tabulasi merupakan langkah lanjut setelah pemeriksaan dan pemberian kode. Dalam tahap ini data disusun dalam bentuk tabel agar lebih mempermudah dalam menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel frekuensi yang dinyatakan dalam persen.

#### 4.7.2 Analisa Data

Setelah data selesai diolah selanjutnya peneliti akan melakukan analisa data secara univariat untuk melihat gambaran pengetahuan sarapan siswa SD 21 pekanbaru sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media video animasi. Data tersebut selanjutnya akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan narasi yang akan digunakan untuk membuat pembahasan dan kesimpulan penelitian ini.

#### 4.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat – alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data (Notoatmodjo, 2007). Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan berbentuk kuesioner yang disesuaikan dengan tujuan penelitian dan mengacu pada kerangka konsep dan teori yang telah dibuat.

##### 4.8.1 Kuesioner Pengetahuan Siswa

Pengetahuan dinilai dengan pemberian kuisisioner. Apabila responden menjawab benar diberi skor 1 dan apabila menjawab salah diberi skor 0. Data yang telah dikumpulkan dalam tahap pengumpulan data diolah secara manual, kemudian data tersebut ditabulasi dan disiapkan dalam bentuk distribusi frekuensi.

Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Pengetahuan (%)

F = Jumlah Jawaban Benar

N = Jumlah Seluruh Pertanyaan Sampel

Hasil dari pengukuran ini akan dibagi menjadi 3 kategori yaitu baik, cukup, dan kurang. Kategori baik bila mampu menjawab dengan benar >70% pertanyaan, cukup bila pertanyaan dijawab benar sebanyak 40-70%, kurang apabila menjawab pertanyaan <40% (Suharsimi, 2010).

#### 4.8.2 Validasi Media dan Materi

Tahapan validasi media video animasi dibutuhkan beberapa pakar ahli media dan materi untuk menilai kelayakan suatu produk yang dihasilkan. Angket validasi media video animasi pada penelitian ini dimodifikasi dari angket validasi Iqbal dkk (2021). Validasi pada penelitian ini ditinjau dari segi media dan materi yang ada pada media video animasi.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui skor kelayakan media (validasi media), tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap edukasi menggunakan media video animasi. Skala penilaian yang digunakan yaitu jenis skala linkert dengan rentang nilai dalam bentuk angka 1, 2, 3, dan 4. Dimana :

1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang

2 = Tidak Setuju/Kurang

3 = Setuju/Baik

4 = Sangat Setuju/Sangat Baik

Data yang diperoleh akan dihitung dengan rumus :

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum s$  = Skor maksimum

Tabel 1. Kriteria Kualifikasi Penilaian Media dan Materi

<b>Rentang Skor (x)</b>	<b>Kualifikasi</b>
82% < x < 100%	Sangat layak/Sangat Baik
63% < x < 81%	Layak/Baik
44% < x < 62%	Kurang layak/Kurang
25% < x < 43%	Tidak layak/Sangat Kurang

Sumber : (Sudjana, 2005)

Validasi media dilakukan oleh 2 ahli media, yaitu 1 orang dosen desain komunikasi visual dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan 1 orang dari ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Riau. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh 2 orang ahli materi, yaitu dosen jurusan gizi Poltekkes Kemenkes Riau.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media Video Animasi

<b>Penilai</b>	<b>Total Nilai</b>
Penilai 1	35
Penilai 2	40
Rata – Rata	37,5
<b>Persentase (%)</b>	<b>93,8%</b>

Tabel 3. Menunjukkan, dari total hasil uji validasi media didapatkan persentase keseluruhan yaitu 93,8%. Kriteria hasil penilaian uji validasi media menurut (Sudjana, 2005), rentang skor 93,8% berada diantara  $82\% < x < 100\%$  sehingga hasil uji validasi media video animasi termasuk ke dalam kategori media sangat layak untuk digunakan sebagai media edukasi.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi Video Animasi

<b>Penilai</b>	<b>Total Nilai</b>
Penilai 1	38
Penilai 2	37
Rata – Rata	37,5
<b>Persentase (%)</b>	<b>93,8%</b>

Hasil pada Tabel 4. Menunjukkan persentase untuk hasil keseluruhan uji validasi materi yaitu 93,8%. Menurut Sudjana (2005), rentang skor 93,8% berada diantara  $82\% < x < 100\%$  sehingga hasil uji validasi materi video animasi termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai materi dalam media video animasi edukasi.