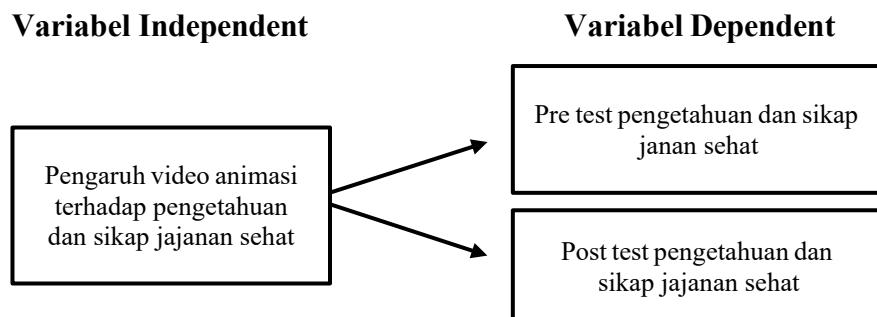


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Variabel penelitian ini meliputi variabel Independen (Variabel Bebas) yaitu media video animasi sedangkan Dependend (Pengetahuan jajanan sehat).



Bagan 3.1 Kerangka Konsep

B. Definisi Operasional

Tabel 3.1
Variable dan Definisi Operasional

Variable	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Pengetahuan	Segala sesuatu yang diketahui responden mengenai bahaya jajanan di SDN 87 Kota Jambi sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.	Kuesionar	Memberikan lembar angket berisi 10 pertanyaan berkaitan dengan pengetahuan tentang jajanan sehat	Hasil ukur sebagai berikut: Benar: 1 Salah: 0	Ordinal
Sikap	Reaksi atau respon yang masih tertutup terhadap jajanan tidak sehat	Instrumen checklist	Memberikan lembaran angket berisi 10 pertanyaan berkaitan sikap positif dan negatif Siswa/i/i mengenai jajanan sehat	Mengisi instrumen dengan ceklis dan kategori: Positif SS: 5 S: 4 RR: 3 TS: 2 STS: 1 Negatif STS: 5 TS: 4 RR: 3 S: 2 SS: 1	Ordinal

C. Hipotesis

Ha: Adanya Pengaruh Media Promosi Kesehatan Dalam Pengetahuan Terhadap Jajanan Sehat Pada Siswa/i/i SDN 87 Kota Jambi tahun 2025

H0: Tidak Adanya Pengaruh Media Promosi Kesehatan Dalam Sikap Terhadap Jajanan Sehat Pada Siswa/i/i SDN 87 Kota Jambi tahun 2025

D. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Rancangan yang digunakan adalah *Pre-Eksperimen*. Dengan pendekatan *Pretest-Posttest one group design*, input (O_1) dengan dilakukan intervensi disebut proses (X) serta hasil *output* merupakan efek *treatment* dan *eksperimen* (O_2). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian yaitu kriteria *Inklusi* dan *Ekslusi*.

$$O_1 \longrightarrow X_1 \longrightarrow O_2$$

Bagan 3.2

Model Rancangan Penelitian One Group Design

Keterangan :

01 : Pre-Test Pengetahuan Dan Sikap Sebelum Diberikan Media Video
Animasi

X : Media Video Animasi

02 : Post-Test Pengetahuan Dan Sikap Setelah Diberikan Media Video
Animasi

E. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 87 Kota Jambi Jl. Dr. Siwabessy, Buluran Kenali, Kec. Telanai Pura, Kota Jambi Prov. Jambi Penelitian yang akan dilaksanakan pada bulan April Tahun 2025.

F. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan atribut tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sebelum mengambil kesimpulan. Namun, sampel hanyalah sebagian dari populasi (41). Penelitian ini melibatkan Siswa/i/i Kelas III SDN 87 Kota Jambi yang mana populasi diperoleh sebanyak 36 orang, Siswa/i laki-laki: 16 dan siswi perempuan: 20.

b. Sampel

Menurut Sugiyono menyatakan bahwa: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah Siswa/i/i Kelas III SDN 87 Kota Jambi.

G. Kriteria Sampel

Kriteria inklusi adalah karakteristik atau persyaratan umum yang diharapkan peneliti untuk bisa memenuhi subjek penelitiannya (42). Kriteria inklusi sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa/i- siswi SDN 87 Kota Jambi
- b. Bersedia menjadi responden
- c. Siswa/i berkenan/ menyetujui sebagai sampel penelitian

- d. Dasar penentuan sampel adalah Siswa/i yang hadir pada saat persetujuan sampel.

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi karena berbagai sebab (43). Kriteria eksklusi sample dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa/i-siswi yang tidak bersedia menjadi responden
- b. Siswa/i-siswi yang tidak masuk sekolah pada hari itu

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini, menggunakan variabel pengetahuan dan sikap melalui instrumen penelitian yang dikenal sebagai kuesioner. Variabel sikap digunakan melalui instrumen ceklis, yang disusun oleh peneliti berdasarkan materi tentang jajanan sehat. Pertanyaan yang digunakan adalah angket tertutup atau berstruktur. Angket tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu menjawab pertanyaan yang sudah ada dalam instruksi, serta informasi tentang instrumen penelitian (44):

- a. Media video animasi digunakan untuk intervensi dalam penelitian tersebut.
- b. Kuesioner untuk:
 - Pengetahuan tentang jajanan sehat terhadap kesehatan terdiri dari 10 pertanyaan untuk tiap jawaban yang benar (pilihan ganda) pada kuesioner.
 - Sikap tentang jajanan sehat terhadap kesehatan terdiri dari 10 instrumen ceklist (42).

Tabel 3.2
Distribusi Kuesioner Tentang Jajanan Sehat

a. Pengetahuan tentang jajanan sehat

No	Komponen	No pertanyaan	Total
1.	Definisi jajanan	1	1
2.	Nutrisi dan kandungan yang terkandung dalam jajanan	2,3	2
3.	Dampak dari jajanan tidak sehat	4,7	2
4.	Contoh jajanan sehat	5	1
5.	Pencegahan jajan sembarangan	6	1
6.	Penyebab jajanan tidak sehat	8,9,10	3
Total :		10	

b. Sikap tentang Jajanan tidak sehat

Tabel 3.3
Distribusi Butir-butir Instrumen Ceklis Sikap Jajanan Sehat

No	Komponen	Nomor Pertanyaan	Total
1.	Konsep jajanan sehat terhadap Kesehatan	1,2,3,4,5	5
2.	Akibat yang terjadi jika jajanan tidak sehat	6,7,8,9,10	5
Total		10	

I. Uji Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Proses penilaian dan pengakuan terhadap isi, struktur, dan kesesuaian materi penelitian dengan teori, konsep, dan prinsip yang relevan dikenal sebagai validasi ahli materi, Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa materi penelitian akurat, relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah proses penilaian kualitas, kesesuaian, dan efektifitas media yang digunakan dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk menjamin bahwa media dapat menyampaikan pesan secara efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.3
Identitas Validator Ahli Pengembangan Media Video Animasi

No	Nama	Asal Institusi	Bidang Keahlian
1.	Abdan Sakuro, S.Kom., M.Kom	Poltekkes Kemenkes Jambi	Informatika
2.	Egy Sunanda, M.Gz	Poltekkes Kemenkes Jambi	Gizi

J. Uji Kuesioner

a. Uji Validitas

Menurut Suyanto, "Uji validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengorelasikan skor tiap butir dengan skor total, yang merupakan jumlah tiap skor butir". Untuk menguji validitas, perbandingan hitung dengan tabel dilakukan (39).

Tabel 3.4
Uji Kuesioner Pengetahuan

No. Soal	R. Tabel	R. Hitung	Keterangan
1.	0,554	0,444	Valid
2.	0,533	0,444	Valid
3.	0,499	0,444	Valid
4.	0,514	0,444	Valid
5.	0,526	0,444	Valid
6.	0,493	0,444	Valid
7.	0,449	0,444	Valid
8.	0,461	0,444	Valid
9.	0,445	0,444	Valid
10.	0,603	0,444	Valid

Tabel 3.5
Uji Kuesioner Sikap

No. Soal	R. Tabel	R. Hitung	Keterangan
1.	0,485	0,444	Valid
2.	0,473	0,444	Valid
3.	0,492	0,444	Valid
4.	0,511	0,444	Valid
5.	0,496	0,444	Valid
6.	0,589	0,444	Valid
7.	0,477	0,444	Valid
8.	0,562	0,444	Valid
9.	0,475	0,444	Valid
10.	0,603	0,444	Valid

b. Uji Reliabilitas

Sugiyono menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah alat yang, jika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang identik. Pernyataan dalam kuesioner yang telah dinyatakan valid diuji kredibilitasnya (39). Dalam penelitian ini rumus *Cronbach Alpha* digunakan dalam program SPSS untuk menguji reliabilitas variabel. Hasil uji menunjukkan bahwa jika *Cronbach Alpha* $\geq 0,6$ variabel tersebut dianggap reliabel, dan jika *Cronbach Alpha* $\leq 0,6$ variabel tersebut dianggap tidak reliabel.

K. Analisis Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder

a. Data Primer

Data primer diperoleh dengan cara melakukan wawancara dengan menggunakan kuesioner yang telah tersedia untuk mendapatkan identitas umum responden, serta mengukur pengetahuan dan sikap tentang Jajanan sehat. Kuesioner adalah pertanyaan yang sudah tersusun dengan baik, dimana responden tinggal memberikan jawaban. Jalannya Penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan pengurusan izin penelitian dengan membawa surat dari jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Jambi.
2. Mengurus izin penelitian ke bagian TU SDN 87 Kota Jambi yang ditunjukan kepada kepala sekolah yaitu kepala sekolah SDN87 Kota Jambi.
3. Mengurus *Ethical Clearance* di Poltekkes Kemenkes Jambi.
4. Mengunjungi Kelas III dan menjelaskan kepada responden tentang proses penelitian.

5. Memberikan *informed consent* kepada responden untuk diisi, peneliti akan menyerahkan kuesioner agar dapat segera diisi oleh responden. Setelah mengisi kuesioner peneliti akan memberikan edukasi dengan media Video animasi, dan diberikan kuesioner untuk menilai pemahaman setelah diedukasi, lalu didokumentasikan. Setelah itu mengumpulkan data yang telah terisi dengan lengkap.
6. Menyusun luaran hasil penelitian.
7. Melakukan analisis data menggunakan uji normalitas.
8. Menyusun laporan

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung dari dinas kesehatan Kota Jambi yaitu laporan kegiatan kesehatan anak sekolah. Data dari Administrasi SDN 87 Kota Jambi.

L. Analisis Pengolahan Data

Menurut Sugiyono menyatakan bahwa: “Analisis pengolahan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.” Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data yang valid, akurat dan terpercaya sehingga kesimpulan penelitian tidak akan diragukan kebenarannya (45).

a. Pengolahan (*Editing*)

Pada tahapan ini untuk mengecek apakah data yang dikumpulkan sudah dirasakan lengkap/valid atau belum. Pada proses ini dilakukan pemeriksaan untuk melihat kelengkapan data yang diperoleh pada lembar observasi

berdasarkan hasil pengukuran tingkat pengetahuan Siswa/i dalam bahaya merokok yang telah dilakukan oleh peneliti.

b. Pengkodean (*Coding*)

Data yang telah dikumpulkan diklasifikasikan dan diberi kode dalam bentuk angka atau huruf untuk masing-masing pertanyaan sesuai dengan tujuannya itu untuk mempermudah dalam melakukan *entry* data. Pada penelitian ini setelah data dikoreksi dan lengkap maka diberikan sesuai dengan definisi operasional.

c. Pemberian Skor (*Skoring*)

Skoring dilakukan dengan menetapkan skor (nilai) pada setiap pertanyaan kuesioner (45). Dalam penelitian ini untuk kuesioner pengetahuan akan mendapatkan skor 1 jika jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Sedangkan untuk kuesioner sikap akan mendapatkan skor 4 jika menjawab sangat setuju, skor 3 untuk menjawab setuju, skor 2 untuk menjawab tidak setuju, dan skor 1 jika menjawab sangat tidak setuju

d. *Entry* Data (Memasukan Data)

Data dalam bentuk kuesioner dimasukkan kedalam komputer, diproses ini bertujuan untuk mencari nilai rata-rata dari hasil penelitian ke komputer untuk proses analisa meliputi nama Siswa/i, umur Siswa/i, kelas dan hari/tanggal.

e. *Cleaning* Data

Merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah di *entry* di lakukan proses pembersihan data, agar seluruh data yang di *entry* bebas dari kesalahan

M. Analisa Data

Pada tahap akhir pengolahan data akan dilakukan analisis data dengan tahap analisa Univariat dan Bivariat.

01 Analisa Univariat

Analisis Univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Analisa ini digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi Pengetahuan dan Sikap.

02 Analisa Bivariat

Analisis Bivariat digunakan untuk menjelaskan pengaruh edukasi menggunakan media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat pada Siswa/i/i SDN 87 Kota Jambi. Jika data berdistribusi normal menggunakan uji statistik *Paired T-Test* dengan menggunakan program *SPSS*. Nilai signifikansi dari uji statistik *Paired T-Test* $<0,05$ ($p > 0,05$) maka data dalam distribusi normal dan apabila data berdistribusi tidak normal maka uji yang digunakan adalah uji statistik *Wilcoxon*. Hasil analisis terdapat pengaruh promosi kesehatan melalui media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap , apabila p value $<0,05$ dan tidak efektif apabila p value $>0,05$.