

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah merupakan penelitian eksperimen yang melihat suatu pengaruh dari media atau metode terhadap pengetahuan subjek penelitian. Desain yang digunakan adalah *pre dan post test one group desain* yang diperoleh dari data *systematic literature review* atau sering disingkat dengan SLR dalam bahasa indonesia disebut tinjauan pustaka sistematis yaitu metode *literature review* yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah ditetapkan sebelumnya (Kitchenham & Charters, 2007)

Metode penelitian eksperimen ini menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian yang berhubungan dengan edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak. Dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet, pengetahuan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet dan pengaruh edukasi kartu kuartet terhadap pengetahuan anak.

3.2 Prosedur Pengumpulan Data

3.2.1 Alat Pengumpulan data

3.2.1.1 Media Kartu Kuartet

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu kuartet yang dibuat oleh peneliti sendiri. Kartu kuartet ini dipilih setelah melewati proses validasi ke para ahli, dan bila ada kesalahan diperbaiki. Langkah-langkah pembuatan kartu kuartet:

a. Tahap analisis

Dalam penelitian kali ini tahap analisis dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, diperoleh berdasarkan studi pendahuluan terhadap anak sekolah dasar, pengumpulan data, meliputi kondisi anak dan kondisi sekolah.

b. Tahap desain strategis

Desain produk atau penulisan isi untuk media kartu kuartet meliputi: 1) mengumpulkan pustaka, peneliti mencari sumber-sumber yang relevan agar kartu kuartet dihasilkan sesuai dengan tujuan; 2) membuat peta konsep atau rancangan matriks, untuk mengetahui apa saja yang akan dibahas dalam kartu kuartet; 3) tahap pembuatan kartu kuartet yang dihasilkan memuat komponen pembelajaran diantaranya: Pengertian Konsumsi Jajanan Sehat, Manfaat Mengonsumsi Jajanan Sehat, Syarat Jajanan Sehat, dan Dampak Jajan Sembarangan

c. Tahap pengembangan dan uji coba

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu berupa pengembangan konsep, bahan, pesan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

1) Pengembangan

Tahap pengembangan pada penelitian ini dimulai dari tahap pengkajian analisis, lalu membuat desain produk sesuai isi atau pesan media yang telah ditetapkan.

2) Pengujian

Pengujian kartu kuartet meliputi penilaian materi dan desain oleh dosen ahli media jurusan Promosi Kesehatan. Analisis data angket yang diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli dilakukan dengan menggunakan presentase yang dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan: } \frac{\sum x}{\sum z} \times 100$$

$\sum x$ = Skor diperoleh
 $\sum z$ = Skor maksimum
 100 = Konstanta

$$\text{Presentase kelayakan Kartu Kuartet: } \frac{44}{60} \times 100 = 73,4\%$$

Hasil hitung skor kelayakan media yaitu 73,4% dimana menurut kriteria penilaian yang digunakan dalam uji kelayakan media penelitian disajikan pada tabel 1 menurut Arikunto (2010), presentase tersebut termasuk kedalam kualifikasi yang layak untuk digunakan.

Selain hasil dari penilaian kelayakan adapun hasil dari konsultasi kepada dosen ahli yaitu media Kartu Kuartet Konsumsi Jajanan Sehat memiliki kesimpulan dapat digunakan dengan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan rekomendasi yang telah diberikan oleh dosen ahli mengenai judul, sistematika

konten, dan petunjuk dalam penggunaan media. Setelah dilakukan revisi media dinyatakan dapat dipergunakan untuk penelitian.

3) Revisi produk

Melakukan revisi berdasarkan hasil pengujian terhadap pesan dari media yang sudah dibuat. Serta dilakukan revisi pada kelengkapan kartu kuartet pada bagian konsistensi judul, penomoran poin, dan penyederhanaan petunjuk permainan.

3.2.1.3 Kuesioner Pengetahuan

Kuesioner adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian yang berasal dari tahapan bentuk konsep, konstruk, dan variabel sesuai dengan kajian teori yang mendalam. Kita dapat menggunakan kuesioner yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya atau dapat pula menggunakan kuesioner yang dibuat sendiri. Kuesioner yang telah tersedia pada umumnya adalah yang sudah dianggap teruji untuk mengumpulkan data variabel tertentu. Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan adalah kuesioner yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai Konsumsi Jajanan Sehat meliputi: Pengertian Konsumsi Jajanan Sehat, Manfaat Mengonsumsi Jajanan Sehat, Syarat Jajanan Sehat, Kelebihan dan kekurangan Konsumsi Jajanan Sehat, Dampak Jajanan Sembarangan, dengan menggunakan bentuk skala guttman. Skala guttman adalah skala yang menyatakan tipe jawaban tegas, seperti jawaban benar-salah, ya-tidak, pernah-tidak pernah, setuju-tidak setuju, dan positif negatif. Skala ini dapat dibuat

dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda. Untuk jawaban yang benar akan diberi skor 1 dan jawaban salah akan diberi skor 0.

3.2.2 Sumber dan Strategi Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah merupakan data sekunder. Data sekunder menurut Sugiyono (2010) merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data-data, tabel-tabel, diagram-diagram, atau mengenai topik penelitian. Sumber data sekunder yang digunakan berupa buku dan artikel hasil penelitian dalam jurnal yang dicari melalui situs pencarian seperti Google Scholar, PubMed, Mendeley atau Portal Garuda. Pada penelitian kali ini, data yang digunakan merupakan jurnal yang tersedia di Google Scholar. Pencarian berfokus pada jurnal-jurnal kesehatan dan media kartu kuartet yang memuat hasil penelitian tentang “Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak” antara tahun 2015 sampai 2019

Dalam penelitian dengan pendekatan *systematic literature review* tentang pengaruh edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan yang dilakukan, penulis mereview beberapa jurnal penelitian yang telah terbit dan dipublikasikan secara nasional maupun internasional. Penelitian tersebut diantaranya:

1. Penelitian tentang Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa.yang dilakukan oleh

Kristyawan Sutriyanto, Ardini S. Raksanagara, Merry Wijaya pada tahun 2016, terbit dalam jurnal JSK Vol.1 No.4.

2. Penelitian tentang Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Kuartet Terhadap Kebiasaan energi dan Protein Sarapan dan Pengetahuan Gizi Tentang Sarapan di SDN Pedurungan kidul 01 dan 02 Kota Semarang yang dilakukan oleh A Farida Rahmah, Astidio Noviardhi, Setyo Prihatin, Cahyo Hunandar, Ana Yuliah Ramhawati pada tahun 2019, terbit dalam Jurnal Riset Gizi Vol.7 No.1.
3. Penelitian tentang *Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School* yang dilakukan oleh Karsono, Joko Daryanto, Sadiman, Matsuri pada tahun 2015, terbit dalam Jurnal *Prosiding ICCTE* Vol.1 No.1

3.2.3 Metode Ekstraksi Data

Pada tahapan ini, penulis melakukan langkah-langkah ekstraksi data sebagai berikut:

1. Membaca seluruh artikel atau jurnal hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil pencarian data atau pengumpulan data dan informasi yang berkaitan tentang pengetahuan dan edukasi dengan kartu kuartet.
2. Menetapkan data dan informasi yang akan digunakan
3. Menuliskan data yang didapatkan dalam format yang telah ditentukan
4. Mengumpulkan semua informasi yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian.

5. Analisis dan pembahasan data dari berbagai sumber.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Pengkajian Kualitas Data

Tahap pengkajian kualitas data atau pembahasan merupakan tahapan dimana peneliti melakukan analisis terhadap data hasil penelitian yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Pada tahap ini Penulis melakukan analisis kualitas data berdasarkan kemampuan hasil peneliti dalam menjawab masalah penelitian. Analisis penelitian juga dilakukan dengan melihat data-data yang telah ada seperti karakteristik subjek penelitian, tempat penelitian, ataupun metode yang digunakan. Berdasarkan langkah-langkah tersebut didapatkan hasil 3 jurnal, mengenai: 1) pengetahuan sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet; 2) pengetahuan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet; dan 3) pengaruh edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak:

1. Jurnal Pertama

Pada hasil jurnal pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis pengaruh permainan kartu Kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa Sekolah Dasar. Jenis dalam penelitian ini adalah Kuantitatif dengan desain *quasi experimental with non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Kabupaten Bandung, dengan sampel 43 orang. Metode pengambilan sampel *purposive sampling*. Hasil penelitian berdasarkan uji Repeated Anova menunjukkan terdapat perbedaan bermakna nilai pretest dan

posttest siswa setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet dengan kenaikan rata-rata sebesar 32,40, dan nilai $p=0,001$. (Sutriyanto, dkk. 2016)

2. Jurnal Kedua

Pada hasil jurnal kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan tentang sarapan. Jenis dalam penelitian ini adalah Kuantitatif dengan desain *quasi experimental pretest-posttest with control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang 127 orang dengan sampel penelitian sebanyak 48 dan dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Metode pengambilan sampel menggunakan rumus Lameshow. Hasil penelitian berdasarkan uji Wilcoxon didapatkan adanya perubahan pengetahuan dengan nilai $p<0,05$ setelah diberikan penyuluhan kesehatan gizi menggunakan kartu kuartet. (Rahmah, dkk. 2019).

3. Jurnal Ketiga

Pada hasil jurnal ketiga, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dan efek dari penggunaan edukasi kartu kuartet terhadap pengetahuan anak. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimental pre and post with two control group*. Sampel penelitian ini merupakan anak sekolah dasar yang berjumlah 120 dalam 4 kelas dari kelas 6 sekolah dasar di Wonogiri yang dibagi kedalam 3 kelompok yaitu 1 kelompok perlakuan, dan 2 kelompok kontrol. Hasil penelitian berdasarkan uji *T-test* didapatkan nilai $p=0,021$ setelah diberikan edukasi kartu kuartet. (Karsono, et al, 2015).

3.3.2 Sintesa Data

Merupakan kesimpulan akhir yang dapat diambil berdasarkan adanya beberapa persamaan dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan. Dari beberapa jurnal yang ada, terdapat beberapa persamaan hasil penelitian yang dilakukan, adapun hasil tersebut sebagai berikut :

3.3.2.1 Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet

1. Jurnal pertama menyatakan bahwa pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet masih rendah, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 43,41.
2. Jurnal kedua menyatakan bahwa pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet masih rendah, dengan nilai rata-rata pretest 66,04.
3. Jurnal ketiga menyatakan bahwa pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata pretest sebesar 55,5.

3.3.2.2 Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet

1. Jurnal pertama menyatakan bahwa pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet mengalami peningkatan, memiliki rata-rata nilai posttest sebesar 75,81.
2. Jurnal kedua menyatakan bahwa pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet mengalami peningkatan, memiliki nilai rata-rata posttest menjadi sebesar 77,29.

3. Jurnal ketiga menyatakan bahwa pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet mengalami peningkatan, memiliki rata-rata posttest menjadi sebesar 89,5.

3.3.2.3 Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan

1. Jurnal pertama menyatakan bahwa setelah mendapatkan edukasi melalui kartu kuartet mengalami peningkatan sebesar (74,46%) dan beda rata-rata yaitu 32,40 dengan hasil uji analitik menunjukkan nilai $p=0,001$, sehingga edukasi melalui kartu kuartet berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan anak.
2. Jurnal kedua menyatakan bahwa berdasarkan hasil rata-rata sebelum dan setelah diberikan edukasi, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 11,04 dengan hasil uji statistik kelompok perlakuan hasilnya menunjukkan nilai $p=0,001$ yang mana menyatakan bahwa adanya pengaruh pemberian edukasi gizi dengan media kartu kuartet terhadap pengetahuan anak.
3. Jurnal ketiga menyatakan bahwa berdasarkan hasil rata-rata sebelum dan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 34 dengan hasil uji statistik uji kelompok perlakuan menunjukkan nilai $p=0,012$ yang berarti bahwa adanya pengaruh pemberian edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak.

3.4 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan situasi *Force Major* maka terdapat keterbatasan pada saat penyusunan penelitian. Adapun keterbatasan pada penelitian kali ini yaitu:

1. Uji instrument tidak dilakukan ke lapangan karena berdasarkan surat edaran Walikota Bandung nomor 443/SE.030-dinkes terkait penindaklanjutan COVID-19, poin (4) pemerintah menghimbau seluruh lembaga kependidikan untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh melalui media daring, sehingga kegiatan uji instrument tidak dapat dilakukan kepada subjek penelitian uji coba.
2. Uji media hanya sampai tahap pengembangan dan uji *expert* sehingga tidak dilakukan uji coba kepada subjek penelitian uji coba, merujuk pada surat edaran Walikota Bandung nomor 443/SE.030-dinkes terkait penindaklanjutan COVID-19, poin (4) menghimbau seluruh lembaga kependidikan untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh melalui media daring, sehingga kegiatan uji media tidak dapat dilakukan kepada subjek penelitian uji coba.
3. Pengumpulan data ke lapangan tidak dapat dilakukan, merujuk pada surat edaran Walikota Bandung nomor 443/SE.030-dinkes terkait penindaklanjutan COVID-19, poin (4) menghimbau seluruh lembaga kependidikan untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh melalui media daring, sehingga kegiatan pengumpulan data tidak dapat dilakukan kepada subjek penelitian.
4. Analisis dilakukan berdasarkan data sekunder.
5. Tidak ada uji hipotesis dikarenakan penelitian tidak melakukan pengumpulan data ke lapangan sehingga hasil dari pengumpulan data tidak dapat diuji secara statistik.