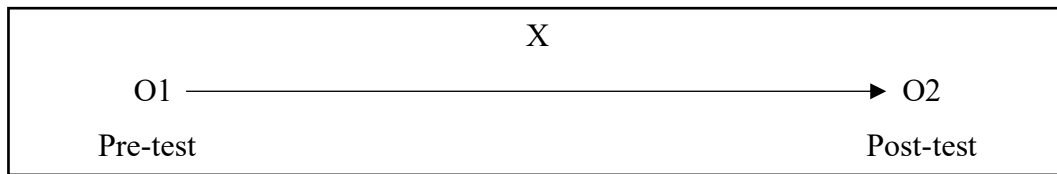


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest untuk menganalisis promosi gizi melalui media komik dan menilai efektivitas media komik dalam promosi gizi. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Keterangan:

- O1: Pengukuran pengetahuan sebelum intervensi promosi gizi dengan media komik dilaksanakan pre-test.
 - X : Intervensi promosi gizi dengan media komik.
- O2: Pengukuran pengetahuan sesudah intervensi promosi gizi dengan media komik dilaksanakan post-test.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 4 dan 5 di SD 104230 Batang Kuis. Kegiatan penelitian berlangsung pada periode Mei hingga Juni 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 4 dan 5 di SD 104230 Batang Kuis dengan jumlah keseluruhan sebanyak 129 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian ini merupakan sebagian anak sekolah kelas 4 dan 5 di SD 104230 Batang Kuis yang dijadikan responden dalam intervensi promosi gizi melalui media komik. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin.

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

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- d = Tingkat kepercayaan yang diinginkan (10%)

Perhitungan:

$$= n = \frac{129}{1+129 (0,10^2)}$$

$$= n = \frac{129}{1+129 (0.01)}$$

$$= n = \frac{129}{2.29}$$

$$= n = 56,33$$

$$= 56 \text{ sampel}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 56 siswa kelas 4 dan 5. Untuk mengurangi risiko kehilangan responden selama penelitian, peneliti menambahkan 10% dari total sampel sehingga jumlah akhir sampel menjadi 62. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah systematic random sampling. Kriteria inklusi pada penelitian ini meliputi anak sekolah kelas 4 dan 5 yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian serta telah menandatangani informed consent. Adapun kriteria eksklusi mencakup anak sekolah yang tidak hadir selama pelaksanaan penelitian maupun anak sekolah yang memilih mengundurkan diri dari penelitian. Jumlah responden perkelas dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini. Responden dari setiap kelas dipilih dengan acak sederhana (*sample random sampling*).

Tabel 4 Distribusi sampel per kelas

Kelas	Populasi	Sampel
4A	23	11
4B	23	11
4C	22	11
5A	30	14
5B	31	15
Total	129	62

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari subjek penelitian selama proses penelitian berlangsung, yang meliputi tingkat pengetahuan responden berdasarkan hasil kuesioner secara langsung oleh responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari pihak sekolah berupa informasi yang berkaitan dengan biodata siswa, gambaran umum lokasi penelitian, serta karakteristik sekolah.

2. Cara Pengumpulan Data.

a. Data Primer

1) Pengetahuan tentang Sayur dan Buah

Data pengetahuan dikumpulkan melalui pengisian kuesioner yang digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah pemberian intervensi media komik. Kuesioner memiliki 20 pertanyaan yang mencakup materi mengenai pengertian, manfaat, kandungan gizi, anjuran konsumsi, serta dampak kurangnya konsumsi sayur dan buah. Setiap jawaban benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban salah diberikan skor 0.

b. Data Sekunder

Data diperoleh dengan cara mengisi kuesioner dan memuat data berupa nama, jenis kelamin, dan usia. Data sekunder juga didapatkan dari informasi yang didapatkan dari sekolah.

c. Prosedur Penelitian

1) Pra Penelitian

a) Perancangan Media Intervensi

1. Menentukan Judul Komik

Peneliti ini memiliki judul komik yang menarik dan sesuai dengan target pembaca, yaitu anak-anak Sekolah Dasar. Judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Kevin Sang Detektif Gizi”. Pemilihan judul ini didasarkan pada kecenderungan anak-anak Sekolah Dasar yang kurang menyukai sayur dan buah.

Banyak dari mereka menganggap sayur memiliki rasa pahit, sementara buah terasa asam.

2. Menyusun Naskah Komik

Komik yang dirancang berbentuk komik strip dengan alur cerita yang sederhana dan ringkas. Karena keterbatasan halaman, cerita dalam komik ini disajikan dalam format singkat dengan total 8 halaman. Materi yang disampaikan meliputi pengertian, manfaat, kandungan gizi, anjuran konsumsi, serta dampak kekurangan konsumsi sayur dan buah.

3. Merancang Komik

Komik dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi desain berbasis web, Canva. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain, dan fitur drag-and-drop yang memudahkan dalam pembuatan komik. Tahapan dalam merancang komik menggunakan Canva adalah sebagai berikut:

- a. Masuk ke Canva – Mendaftar ke akun Canva atau daftar jika belum memiliki akun.
- b. Memilih Template – Menekan “Buat Desain” dan pilih template komik atau buat dari kanvas kosong.
- c. Membuat Panel Komik – Menggunakan garis atau bentuk kotak untuk menyusun panel sesuai kebutuhan.
- d. Mendesain Karakter dan Latar – Menambahkan ilustrasi, ikon, atau elemen lain ke dalam panel.
- e. Menambahkan Teks dan Dialog – Menggunakan fitur teks untuk memasukkan dialog dalam balon kata atau narasi dalam kotak teks.
- f. Menyesuaikan dan Menyimpan – Mengatur tata letak, warna, serta elemen lainnya, lalu simpan atau unduh hasil komik dalam format yang diinginkan.

4. Uji Coba Komik

Uji coba komik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan komik sebelum digunakan sebagai sarana edukasi meliputi : kesesuaian isi cerita komik dengan tujuan penelitian dan mengetahui respon dari audiens terhadap media yang telah dirancang. Pelaksanaan uji coba media komik dilakukan di SD 104242 Lubuk Pakam dengan melibatkan 20 siswa sebagai sampel, terdiri dari 10 siswa kelas 4 dan 10 siswa kelas 5. Proses pengumpulan data menggunakan angket

penilaian. Angket ini menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian. Setiap responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap komik berdasarkan aspek-aspek tertentu yang telah ditetapkan.

Penilaian terhadap komik ini mengacu pada beberapa aspek penting dan indikator penilaian komik dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5 Aspek dan Indikator Penilaian Uji Coba Komik

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Tampilan	Desain menarik, pemilihan warna sesuai, ilustrasi mendukung materi
Isi	Materi sesuai tujuan, relevan dengan kebutuhan sasaran, informasi akurat
Bahasa	Bahasa mudah dipahami, sesuai tingkat usia sasaran, komunikatif
Kualitas	Kerapian penyajian, kejelasan gambar dan tulisan, kemudahan penggunaan

Sumber : *Muhsan R, Hanim N, Zuraidah, 2022* (Muhsan, Hanim and Zuraidah, 2022)

Penilaian kelayakan komik ini dikategorikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, dengan kriteria kelayakan seperti pada Tabel Interpretasi Kriteria berikut:

Tabel 6 Skala Interpretasi Kriteria

Interval	Kriteria
1-20%	Sangat Kurang Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Sumber : *Ginting JB, 2024* (GINTING, 2024)

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, produk dinyatakan baik apabila memperoleh persentase $> 60\%$ dari seluruh aspek penilaian. Dengan demikian,

media komik dianggap layak untuk digunakan dalam kegiatan edukasi. Proses penilaian dilakukan oleh 20 responden, yaitu siswa SD 104242 Lubuk Pakam, melalui angket yang memuat 13 pernyataan dan mencakup 4 aspek penilaian. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7 Distribusi Kelayakan Media Komik Hasil Uji Coba di SDN 104242 Lubuk Pakam

Aspek	Persentase
Tampilan	95.67%
Isi	91%
Bahasa	95%
Kualitas Teknis	94.33%
Rata-rata	94%

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh dari siswa kelas 4 dan 5 di SDN 104242 Lubuk Pakam, persentase penilaian pada masing-masing aspek sebagai berikut: aspek tampilan sebesar 95,67%, aspek isi sebesar 91%, aspek bahasa sebesar 95%, dan aspek kualitas teknis sebesar 94,33%. Rata-rata penilaian dari seluruh aspek terhadap media edukasi gizi mengenai konsumsi sayur dan buah dalam bentuk komik adalah sebesar 94%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik tersebut sangat layak digunakan dalam proses edukasi.

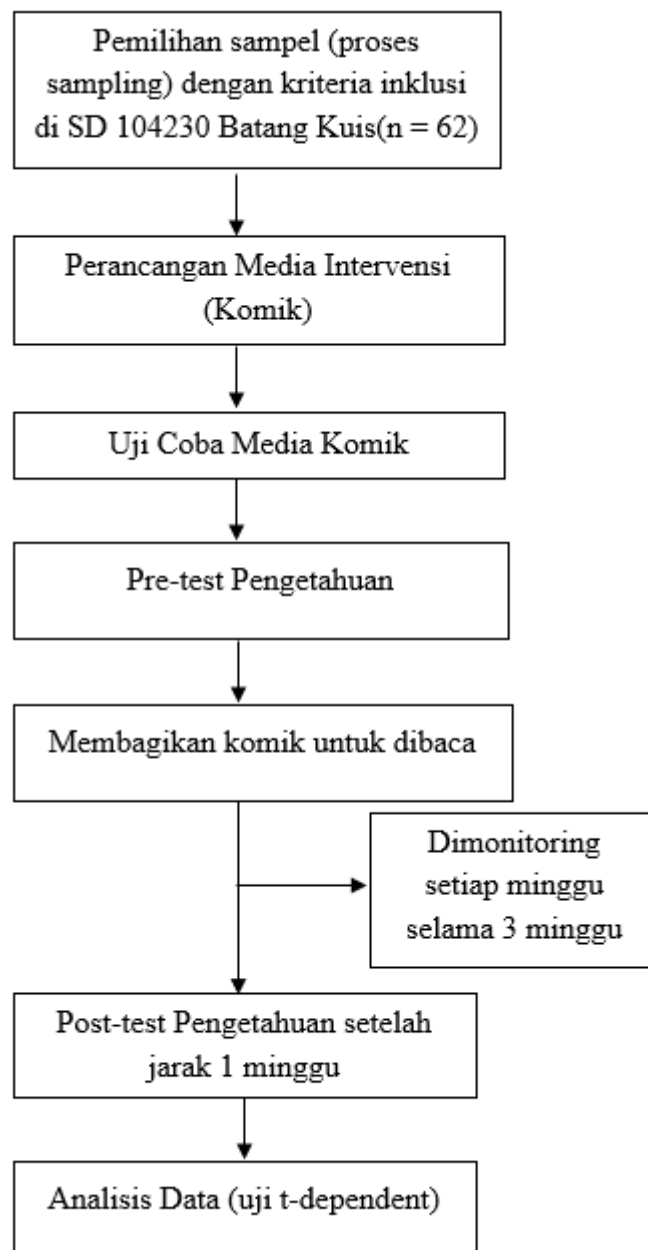
1) Penelitian

- a) Sebelum penelitian dimulai, peneliti memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah. Selain itu, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah mengenai prosedur pelaksanaan penelitian yang akan berlangsung 5 minggu.
- b) Setelah memperoleh izin dari kepala sekolah, proses pengambilan sampel diambil dengan metode acak sederhana (simple random sampling) menggunakan aplikasi *Random Number*. Nomor urut sampel ditentukan berdasarkan daftar absen yang diberikan oleh pihak sekolah. Daftar jumlah siswa yang terpilih dapat dilihat pada Tabel 4.
- c) Setelah mendapatkan daftar sampel yang terpilih, peneliti kembali mendatangi sekolah dan menyerahkan daftar nama siswa yang akan menjadi responden kepada pihak sekolah. Selanjutnya, siswa yang terpilih dikumpulkan untuk

diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, tahapan pelaksanaannya, serta dilakukan pengisian *informed consent*.

- d) Pada minggu pertama, peneliti dan 3 enumerator ke sekolah dan melaksanakan proses penelitian. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan sedikit penjelasan tentang isi komik kepada responden. Selanjutnya, kuesioner pre-test dibagikan kepada siswa dengan waktu mengerjakan selama 20 menit. Pre-test dilakukan dengan dibagi menjadi 3 kelas. 1 kelas untuk kelas 5 dan 2 kelas untuk kelas 4. Selama pre-test berlangsung, peneliti dan enumerator melakukan pengawasan agar tidak terjadi kecurangan. Setelah kuesioner dikumpulkan, peneliti membagikan komik untuk dibaca oleh mereka.
- e) Pada minggu kedua, ketiga dan keempat, peneliti beserta 3 enumerator melakukan pemantauan dengan mengingatkan responden agar terus membaca media promosi gizi yang telah diberikan. Dimulai dengan memberikan waktu selama 15 menit kepada responden untuk membaca komik secara mandiri. Setelah waktu membaca selesai, peneliti membagikan lembar observasi yang dapat dilihat pada Lampiran 6. kepada responden untuk diisi. Lembar observasi ini bertujuan untuk menilai pemahaman responden terhadap isi komik. Hasil isian responden kemudian dinilai oleh peneliti dan enumerator. Hasil lembar observasi dapat dilihat pada Lampiran 15.
- f) Pada minggu kelima, peneliti bersama tiga enumerator kembali mendatangi sekolah untuk membagikan kuesioner post-test kepada responden. Post-test dilakukan dengan dibagi menjadi 2 kelas. 1 kelas untuk kelas 5 dan 1 kelas untuk kelas 4. Responden diberikan waktu selama 20 menit untuk mengisi kuesioner tersebut. Selama post-test berlangsung, peneliti dan enumerator melakukan pengawasan agar tidak terjadi kecurangan. Setelah 20 menit selesai, penulis dibantu tiga enumerator mengumpulkan kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- g) Data hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis untuk menilai adanya peningkatan pengetahuan responden setelah memperoleh promosi gizi menggunakan media komik.

Tahapan ini dapat dilihat dalam gambar 3. dibawah ini.



Gambar 3 Tahap Penelitian

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria penilaian, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang. Adapun kriteria tersebut yaitu sebagai berikut.

Tabel 8 Tabel Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Nilai Siswa	Klasifikasi
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
<70	Kurang

Tabel 8 menunjukkan klasifikasi nilai siswa yang dibagi menjadi empat kategori. Nilai dengan rentang 90–100 dikategorikan sebagai sangat baik, sedangkan nilai 80–89 termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, nilai 70–79 diklasifikasikan sebagai cukup, dan nilai di bawah 70 masuk dalam kategori kurang.

Klasifikasi ini digunakan untuk mempermudah penilaian tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya pembagian kategori tersebut, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi kemampuan siswa serta menentukan tindak lanjut yang sesuai berdasarkan hasil yang diperoleh .

E. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

a. Data Identitas Responden

Data identitas responden, seperti nama, jenis kelamin, dan usia, diolah secara manual menggunakan program komputer dengan tahapan berikut:

1. Memeriksa kelengkapan data pada bagian awal kuesioner.
2. Memasukkan data ke dalam program SPSS.
3. Melakukan tabulasi data sesuai kategori.

b. Data Pengetahuan

Nilai pengetahuan diperoleh dari skor total jawaban responden pada kuesioner. Jawaban benar mendapat skor 1, sedangkan jawaban salah mendapat skor 0. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 20, sedangkan skor minimum adalah 0.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis ini dilakukan agar bisa menggambarkan karakteristik variabel penelitian yang meliputi jenis kelamin, usia, serta tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai konsumsi sayur dan buah. Data numerik disajikan berbentuk rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi baik sebelum maupun sesudah intervensi dilakukan.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan agar bisa menilai perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi. Uji statistik yang digunakan adalah dependent t-test dengan tingkat signifikansi $p\text{-value} < 0,05$ karena data penelitian berdistribusi normal.