BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian tentang "Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Buah dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN 101902 Sekip" Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dapat digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan pada anak sekolah dasar.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101902 Sekip yang berada di Jln. Pantai Labu, Desa Sekip, Kecamatan Lubuk Pakam. Waktu Pengumpulan data dimulai pada tanggal 10 januari 2026 (Pre test), 17 januari 2026 (Edukasi gizi), 24 januari 2026 (Edukasi gizi), 31 januari 2026 (Edukasi gizi dan post test).

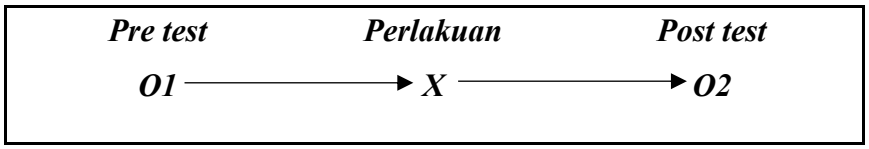
C. Jenis Dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variable independent (edukasi gizi menggunakan video animasi) terhadap variable dependen (Pengetahuan sikap buah dan sayur anak sekolah dasar)

2. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan *One Group Pretest - Post-test Design.* Penelitian ini mengandung suatu pandangan bahwa terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya, akan tetapi sebelum diberi perlakuan terdapat pretest untuk mengetahui kondisi awal. Dengan demikian hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perilaku. Alur dari penelitian yang digunakan yaitu kelas penelitian diberikan pretest (O1) kemudian dilanjutkan dengan pemberian perilaku (X) yaitu pemberian edukasi gizi menggunakan video animasi tentang buah dan sayur setelah itu diberikan post-test (O2).



Keterangan:

O1: Pre-test atau pengambilan data awal mengukur pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang buah dan sayur sebelum diberikan edukasi gizi dengan media video animasi di SD Negeri 101902 Sekip.

X : Perlakuan yaitu pemberian Edukasi Gizi Tentang Buah Dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar dengan Media Video Animasi.

O2: Post-test atau pengambilan data akhir dengan kuesioner mengukur pengetahuan anak sekolah dasar tentang buah dan sayur setelah diberikan edukasi gizi dengan media video animasi di SD Negeri 101902 Sekip.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar kelas V dan kelas VI dengan total populasi 46 Orang di SD Negeri 101902 Sekip.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik total sampling**,** yaitu seluruh anggota populasi anak yang sudah dapat mereaksikan rangsangan intelektual melaksanakan tugas tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti; membaca, menulis, dan menghitung. dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya masih tergolong kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan. Oleh karena itu, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 46 orang anak**,** yang merupakan keseluruhan dari populasi yang telah ditentukan.

E. Tahap Pemberian Intervensi

Penelitian ini diawali dengan tahap persiapan, yaitu penyusunan instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur serta persiapan media edukasi berupa video animasi yang telah disesuaikan dengan

karakteristik anak sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga melakukan perizinan kepada pihak sekolah dan berkoordinasi dengan guru terkait pelaksanaan penelitian.

1. Pemilihan Sampel

Peneliti melakukan pemilihan sampel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa sekolah dasar yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menjelaskan tujuan dan prosedur penelitian kepada responden serta meminta persetujuan dari pihak sekolah.

2. Pre-test.

Pada tahap ini, seluruh responden diminta mengisi kuesioner pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan intervensi. Hasil pre-test digunakan sebagai data dasar untuk membandingkan perubahan yang terjadi setelah pemberian edukasi gizi.

3. Intervensi

Intervensi dilakukan selama 4 minggu berturut-turut menggunakan media video animasi. Pada hari pertama, materi yang diberikan meliputi pengertian buah dan sayur, jenis-jenis buah dan sayur, kandungan zat gizi, serta manfaat konsumsi buah dan sayur bagi kesehatan dan pertumbuhan anak. Setelah pemutaran video, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

4. Post test

Setelah seluruh rangkaian intervensi selesai dilaksanakan, peneliti melakukan post-test menggunakan kuesioner yang sama dengan pre-test. Post-test bertujuan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap responden setelah mendapatkan edukasi gizi melalui media video animasi. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada anak sekolah dasar.

F. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi data primer dan data skunder baik yang diperoleh secara langsung maupun melalui pencatatan sumber org kedua.

a. Data Primer

1. Karakteristik sampel

   Karakteristik sampel diperoleh dengan menggunakan kuesioner meliputi Nama, Umur, Kelas, dan Jenis Kelamin.

2. Data pengetahuan dan sikap siswa/siswi kelas V dan Kelas VI yang diperoleh dengan wawancara langsung menggunakan alat bantu kuesioner, yang dilakukan dalam dua tahapan yaitu pada saat *pretest* dan *post-test*.

b. Data Skunder

Data sekunder yaitu data yang dihasilkan dari informasi yang telah dikumpulkan dari pihak sekolah SD Negeri 101902 Sekip, yakni meliputi gambaran umum, tahun didirikan sekolah, lokasi dan data siswa/i di SDN 101902 Sekip.

G. Cara menyiapkan media edukasi

1. Tentukan tujuan dan topik video, Tujuan video (Edukasi gizi), Sasaran audiens (anak SD), Topik: Edukasi konsumsi buah dan sayur untuk anak SD.
2. Kumpulkan materi edukasi mencakup : Apa itu buah dan sayur, manfaatnya, contoh buah dan sayur local, kebiasaan baik makan sayur.
3. Buat naskah narasi narasi yang akan dibacakan dalam video gunakan bahasa sederhana dan komunikatif, cocok dengan usia audiens.
   Contoh narasi:“Tahukah kamu? Sayur dan buah membantu kita tumbuh sehat dan kuat!”.
4. Masuk ke website canva buka: https://www.canva.com Login menggunakan akun Gmail atau daftar akun baru, Pilih template video, Klik tombol “Create a design”, Pilih “Video (1920×1080)” atau “Mobile Video” jika ingin format vertikal Atau ketik “Animated Video for Kids” di kolom pencarian.
5. Buat slide video berdasarkan naskah untuk setiap kalimat atau adegan dalam naskah:
   Buat 1 halaman slide tambahkan: Teks edukatif, Ilustrasi karakter (anak-anak, buah, sayur, dll.), Tambahkan animasi pada teks/gambar: klik elemen > pilih “Animate”.

6. Tambahkan suara dan music Klik menu “Upload” > Audio, unggah rekaman suara narasi yang sudah direkam atau rekam langsung di luar (menggunakan HP) lalu unggah, Tambahkan musik latar bebas copyright dari menu “Audio” Canva (pastikan tidak mengganggu suara narasi).
7. Atur durasi dan transisi tiap slide (misalnya 5–7 detik per slide), Tambahkan transisi antar slide jika perlu (klik ikon di antara slide > pilih transisi).
8. Tinjau dan uji coba video Klik tombol “Play” untuk melihat pratinjau video, Periksa apakah teks cukup besar dan mudah dibaca, Pastikan gambar dan narasi sinkron
9. Unduh video Klik tombol “Share” > Download, Pilih format MP4 video, Centang opsi “Download all pages” dan Klik “Download”.

H. Pengumpulan Data

Tahapan penelitian yang akan dilakukan kepada responden tantang pengetahuan, sikap konsumsi buah dan sayur sebelum pemberian intervensi, pemberian intervensi, dan setelah intervensi.

1. Pre - Test

Siswa/i akan menerima pre-test berupa kuesioner dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan, sikap anak sekolah dasar tentang tentang konsumsi buah dan sayur selama 40 menit. Setelah mengisi lembar persetujuan, responden diberikan kuesioner untuk mengukur pengetahuan sebelum diberikan materi.

2. Intervensi

Setelah pelaksanaan pre-test, siswa/i akan menerima intervensi berupa pemberian materi dengan video animasi sebanyak 3 kali pemberian intervensi terhadap pengetahuan,sikap konsumsi buah dan sayur yaitu Minggu pertama, minggu kedua, dan minggu ketiga.

3. Post – Test

Setelah pemberian intervensi sebanyak 3 kali, selanjutnya siswa/i akan diberikan post-test, dimana post-test ini merupakan hasil akhir dari intervensi yang telah diberikan dengan kelompok dan waktu yang sama bertujuan untuk mengukur daya tangkap siswa/i terhadap materi yang diberikan melalui video animasi tentang konsumsi buah dan sayur.

I. Pengolahan Data

Keseluruhan data diolah secara manual melalui tahapan-tahapan proses yang dimulai dari Editing, Coding, Data Entry, dan Cleaning. Data kemudian dianalisis dengan alat bantu program computer kemudian dianalisis berdasarkan variabel.

1. Data identitas sampel

Data identitas sampel yang sudah dikumpulkan diolah secara manual dengan program computer meliputi nama, kelas, umur, jenis kelamin.

2. Data pengetahuan

a. Kuesioner yang telah diberikan, diperiksa kelengkapan datanya.
b. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan, setiap pertanyaan diberikan skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah.
c. Selanjutnya seluruh jawaban benar di jumlahkan untuk mendapatkan total skor
d. Skor kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus :

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Nilai\ yang\ Benar}{Jumlah\ Soal} \times 100\ \%$$

Berdasrkan skor yang di peroleh tersebut, maka kriteria pengukuran pengetahuan menurut Miratunnisa (2023) adalah sebagai berikut.

a. Baik : hasil persentase 76-100%
b. Cukup : hasil persentase 56-75%
c. Kurang : hasil persentase < 56%

3. Data Sikap

Sikap mengenai konsumsi buah dan sayur diukur melalui akumulasi 15 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban setuju dan tidak setuju. Setiap pilihan jawaban memiliki poin masing-masing yaitu setuju poin 1 dan tidak setuju poin 0. Sikap mengenai konsumsi buah dan sayur dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor total dan dinyatakan dalam persentase. Selanjutnya, menurut Khomsan (2021) digolongkan menjadi tiga kategori yakni: baik, cukup, dan kurang.

$$Persentase = \frac{Jumlah\ Nilai\ yang\ Benar}{Jumlah\ Soal} \times 100\ \%$$

a. Baik : hasil persentase 76-100%
b. Cukup : hasil persentase 56-75%
c. Kurang : hasil persentase < 56%

J. Analisis Data

1. Analisi Univariat

Analisis univariat adalah analisis untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing responden yang diteliti antara lain umur, jenis kelamin, kelas, pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi, sikap sebelum dan sesudah edukasi. Dengan menggunakan table distribusi frekuensi program computer SPSS dapat diperoleh frekuensi, persentase, dan rata-rata.

2. Analisis Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah sayur di SD Negeri 101902 Sekip. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan skor pengetahuan dan sikap responden sebelum (pretest) dan sesudah (postest) diberikan edukasi gizi menggunakan media flash card.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Apabila data berdistribusi normal (nilai $p > 0,05$), maka analisis menggunakan Paired Sample t-test. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal (nilai $p < 0,05$), maka analisis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Pengambilan keputusan didasarkan pada tingkat kepercayaan 95% ($a = 0,05$), dengan ketentuan :

1. Jika nilai $p \leq 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh edukasi gizi menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah sayur di SD Negeri 101902 Sekip.

2. Jika nilai $p > 0,05$, maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh edukasi gizi menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah sayur di SD Negeri 101902 Sekip.