

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental, dengan menggunakan rancangan *quasi experiment pre post test with control group*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol di samping kelompok eksperimental (Winarno, 2018).

| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|----------------|-----------|-----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |
| O ₃ | - | O ₄ |

Gambar 3 1 Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ : *Pretest* pada kelompok intervensi untuk mengetahui pengetahuan dan sikap awal remaja mengenai manajemen *stunting*;
- O₃ : *Pretest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui pengetahuan dan sikap awal remaja mengenai manajemen *stunting*;
- X : Pemberian Permainan Ular Tangga Cegah *Stunting*;
- O₂ : *Posttest* pada kelompok intervensi untuk mengetahui pengetahuan dan sikap akhir remaja mengenai manajemen *stunting*;
- O₄ : *Posttest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui pengetahuan dan sikap akhir remaja mengenai manajemen *stunting*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu siswi perempuan berusia 13 tahun yang berada di kelas 7 SMP Negeri 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung, terdapat 4 kelas yaitu kelas H,I,J dan K. Dengan total 70 siswi, alasan peneliti menjadikan siswi kelas 7 sebagai populasi karena siswi kelas 7 dianggap dapat mewakili kriteria yang akan diteliti dan menurut Nabila (2022), pada usia remaja pertengahan ini, remaja cenderung kebingungan untuk memilih peka atau tidak peduli termasuk mengenai asupan makanan harian.

3.2.2 Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 70 siswi perempuan. Terdapat kriteria eksklusi, sebagai berikut :

1. Kriteria Inklusi
 - 1) Siswa kelas VII yang berusia 13 tahun;
 - 2) Siswa Perempuan;
 - 3) Siswa yang dalam keadaan sehat saat penelitian berlangsung.
2. Kriteria eksklusi :
 - 1) Siswi yang tidak bersedia mengikuti permainan tangga cegah *stunting*;
 - 2) Siswi yang memiliki keterbatasan dalam bergerak;
 - 3) Siswi yang tidak hadir saat pengambilan data.

3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan total *sampling*, mengambil keseluruhan siswa perempuan dari kelas H, I, J dan K. Kemudian menentukan kelas intervensi dan kontrol yang telah dipertimbangkan oleh peneliti, 2 kelas kelompok intervensi yaitu kelas H dan J, 2 kelas kelompok kontrol yaitu kelas I dan K.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk menjelaskan variabel, aktivitas yang dijalankan, dan mengukur variabel tersebut.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

| No | Variabe | Definisi | Alat Ukur | Cara Ukur | Hasil Ukur | Skala Ukur |
|----|--|---|--|---|---|------------|
| 1 | Permainan Ular Tangga Remaja Cegah <i>Stunting</i> | Permainan ular tangga yang diadopsi dari Kemenkes sebagai upaya pencegahan <i>stunting</i> pada remaja SMP. Yang memuat aspek pengetahuan dan sikap tentang manajemen <i>stunting</i> | Spanduk ular tangga ukuran 3x3 meter, dadu dan alat tulis. | Pengukuran pengetahuan dan sikap dengan mengisi kuesioner yang memuat 27 pertanyaan mengenai manajemen <i>stunting</i> dalam program “Aksi Bergizi) | Jawaban pengetahuan benar diberi skor 1, jawaban salah diberi skor 0 Total skor dalam persen : 1.Baik (bila nilai pengetahuan dengan presentase $\geq 76-100\%$ 2.Cukup (nilai nominal dengan presentase 60-75%) 3.Kurang (bila nilai pengetahuan dengan presentase $\leq 60\%$) Pada pernyataan favorable, tiap item soal dinilai menggunakan skala Likert (1-4) 1: Sangat Tidak Setuju 2: Tidak Setuju 3: Setuju 4: Sangat Setuju Pada pernyataan unfavorable tiap item : 1: Sangat Setuju 2: Setuju 3: Tidak Setuju 4: Sangat Tidak Setuju Kategori : -Baik ($>80\%$) -Cukup (60-80%) -Kurang ($<60\%$) | Ordinal |

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan kuesioner, dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswi perempuan untuk mendapatkan jawaban serta informasi. Setelah siswi mengisi lembar persetujuan, kelompok intervensi dan kelompok kontrol diberikan kuesioner pertama atau *pretest*, kemudian kelompok eksperimen bermain ular tangga cegah *stunting* dengan cara masing-masing kelas H dan J dibuat 2 kelompok, kemudian dari masing-masing kelompok ditentukan 1 orang yang bermain pertama diatas spanduk ular tangga.

Ketika siswi yang bermain pertama tersebut tidak bisa menjawab atau salah dalam menjawab, maka diganti dengan anggota lainnya dan memulai kembali dari kotak *start*. Jika bisa menjawab, maka siswa tersebut diperbolehkan untuk melanjutkan bermain dan mendapatkan poin. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok harus memperhatikan permainan tersebut agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Untuk simbol tangga, peneliti akan bertanya mengenai kebiasaan pola makan siswa. Jika memiliki kebiasaan yang buruk, maka siswi tidak diperbolehkan untuk naik ke kotak selanjutnya.

Namun jika memiliki kebiasaan pola makan yang baik, maka siswi diperbolehkan untuk naik ke kotak selanjutnya. Begitupun untuk simbol ular, peneliti akan bertanya mengenai kebiasaan pola makan siswi. Jika memiliki kebiasaan yang buruk, maka siswi harus turun ke kotak tersebut. Namun jika memiliki kebiasaan pola makan yang baik, maka pemain tidak akan turun ke kotak tersebut. Permainan dilakukan selama beberapa kali pada setiap kelompok, kemudian setelah kelompok mendapatkan intervensi, peneliti membagikan kuesioner kedua atau *posttest* kepada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Kuesioner pengetahuan berisi 15 buah pertanyaan pengetahuan remaja tentang gizi seimbang dengan 4 pilihan jawaban dengan skala *guttman* dengan jawaban tegas yaitu salah atau benar dan kuesioner sikap berisi 12 buah memuat pernyataan positif dan negatif dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak

setuju. Kuesioner pengetahuan dan sikap tersebut dibuat oleh peneliti yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung karena memiliki karakter yang sama dengan tempat penelitian yaitu SMP Negeri 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Uji tersebut dilakukan pada 30 siswi perempuan, keputusan uji validitas dilakukan dengan batasan r_{tabel} dengan signifikansi 5% atau 0,05. Batasan r_{tabel} dengan $N-2 = 30-2 = 28$, sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361 artinya jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Dari 27 soal pengetahuan dan sikap, memperoleh hasil 27 soal valid. Sedangkan pada hasil uji reliabilitas didapatkan hasil *cronbach's alpha* 0,824 untuk variabel pengetahuan dan 0,878 untuk variabel sikap, sehingga keduanya dapat dinyatakan reliabel dengan kriteria baik. Hasil perhitungan uji coba validitas dan reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada lampiran 10 dan 11.

Instrumen lain dalam penelitian ini yaitu spanduk ular tangga cegah *stunting* dengan ukuran 2,5x2,5 meter, dibuat oleh peneliti yang diadopsi dari Kemenkes dalam upaya pencegahan *stunting* dengan gambar-gambar mengenai menu gizi seimbang yang disesuaikan dengan program Gerakan Nasional Aksi Bergizi dan satu buah dadu dengan ukuran 20x20cm.



Gambar 3.2 Desain Ular Tangga (Sumber : Peneliti, 2023)

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibuat agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terencana. Penelitian akan dilakukan di SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung, adapun langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
 - a) Menentukan Fenomena Penelitian

Menentukan topik penelitian yang berhubungan dengan kejadian *stunting* dan gizi seimbang pada remaja.

b) Menentukan Permasalahan yang Terjadi

Permasalahan yang peneliti ambil yaitu terkait masalah gizi seimbang pada remaja perempuan dalam upaya pencegahan *stunting*.

c) Menentukan Judul Penelitian

Judul penelitian yang peneliti ambil yaitu, Permainan Ular Tangga Cegah *Stunting* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Manajemen *Stunting* : Gizi Seimbang di SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

d) Menentukan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

e) Melakukan Studi Kepustakaan

Pada tahap ini peneliti melakukan studi kepustakaan berkaitan dengan konsep *stunting*, konsep remaja, konsep gizi pada remaja, konsep pengetahuan, konsep sikap dan konsep permainan ular tangga.

f) Menyusun proposal dan melakukan bimbingan proposal penelitian

g) Melakukan Seminar Proposal

Setelah melakukan bimbingan penelitian dan melakukan perbaikan proposal berdasarkan arahan dari pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Membuat Surat Izin Penelitian

Membuat surat izin penelitian dari Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia kepada Kepala Sekolah SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

b) Membuat Surat Izin Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Membuat surat izin uji validitas dan reliabilitas kuesioner dari Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia kepada Kepala Sekolah SMPN 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung.

c) Penentuan Sampel

Sampel dari penelitian ini yaitu 2 kelas sebagai kelas intervensi dan 2 kelas sebagai kelas kontrol yang sudah ditentukan.

d) Membagikan lembar persetujuan

Peneliti membagikan lembar persetujuan kepada kelompok intervensi dan kelompok kontrol pada tanggal 16 Januari 2024

e) *Pre-test*

Peneliti membagikan kuesioner pada tanggal 23 Januari 2024, yang berisi 15 buah pertanyaan pengetahuan remaja tentang gizi seimbang dan kuesioner sikap berisi 12 buah pernyataan negatif dan positif.

f) Intervensi

Di pertemuan selanjutnya pada tanggal 6 Februari 2024 peneliti melakukan permainan ular tangga cegah *stunting* bersama kelas intervensi sebanyak tiga kali. Setelah mengisi *pre-test*, permainan dilakukan oleh kelompok 1 yaitu kelas H sebanyak dua kali, kemudian dilakukan oleh kelompok 2 yaitu kelas J sebanyak dua kali. Dan terakhir dilakukan oleh kelompok 1 dan 2, dengan aturan main yang terlampir di lampiran. Setelah melakukan permainan, peneliti menjelaskan makna dari permainan ular tangga dan membahas pertanyaan setiap kotak yang tersedia satu per satu.

g) *Post-test*

Peneliti membagikan kuesioner setelah intervensi dilakukan, berisi 15 buah pertanyaan pengetahuan remaja tentang gizi seimbang dan kuesioner sikap berisi 12 buah pernyataan negatif dan positif.

3. Tahap Akhir

a) Melakukan Pemasukan Data

b) Pengolahan Data

3.8 Analisa Data

Analisa data merupakan upaya data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian yang kemudian diolah dengan statistik (Sijarweni, 2020).

a) Analisis Univariat

Variabel tingkat pengetahuan dan sikap siswa SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung disajikan dalam bentuk diagram atau tabel, kemudian dilakukan uji normalitas data. Untuk pengujian ini menggunakan rumus Uji

Kolmogorov-smirnof. Uji normalitas ini dilakukan pada data kelas intervensi dan kelas kontrol meliputi hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok. Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa variabel-variabel pada penelitian ini tidak memenuhi nilai *asympt. Sig* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas dengan metode *Levine's Test* untuk data yang tidak berdistribusi normal, didapatkan nilai Sig. 0,09 pada penilaian pengetahuan dan 0,52 pada penilaian sikap. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini memiliki populasi yang sama atau homogen, Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada lampiran 19 dan 20.

b) Analisis Bivariat

Analisis bivariat bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel independen dan dependen. Dari hasil uji normalitas didapatkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sehingga uji yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengkaji perbedaan dan pengaruh yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian akan dilakukan uji *Mann-Whitney* untuk melihat perbedaan pada kelompok yang diberikan intervensi dan kelompok kontrol.

c) Uji Gain

Uji ini dilakukan untuk menguji efektivitas permainan ular tangga cegah *stunting*, pengujian ini diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Dinyatakan dalam rumus dibawah :

$$g = \frac{\text{Skor Pretest} - \text{Skor Posttest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Setelah mendapatkan nilai *g* dari hasil perhitungan rumus di atas, kemudian hitung rata-rata (*mean*). Setelah mendapatkan nilai rata-rata (*mean*), nilai tersebut dapat di analisis menggunakan tabel kriteria berikut :

Tabel 3. 2 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

| Persentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------|
|----------------|----------|

| | |
|-------|----------------|
| <40 % | Tidak Efektif |
| 40-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

(Hake, 2002)

3.9 Teknik Pengolahan Data

Setelah proses pengumpulan data selesai, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data dengan beberapa tahapan, antara lain :

1) Menyunting Data (*Data Editing*)

Setiap kuesioner yang dikembalikan oleh responden, kemudian diperiksa kelengkapannya terlebih dahulu. Untuk memastikan agar tidak ada data yang kurang lengkap atau tidak jelas.

2) Memberikan Kode Data (*Data Coding*)

Peneliti mengubah data kuesioner menjadi skor atau angka yang mudah dibaca. Kode 1 untuk jawaban pengetahuan yang benar dan kode 0 untuk jawaban pengetahuan yang salah. Kemudian untuk sikap diberikan kode 1 : sangat tidak setuju, kode 2 : tidak setuju, kode 3 : setuju, kode 4 : sangat setuju. Sedangkan untuk sikap negatif diberikan kode 4 : sangat tidak setuju, kode 3 : tidak setuju, kode 2 : setuju, kode 1 : sangat setuju.

3) Memasukan data (*Data Entry*)

Peneliti memasukan data yang telah dikoding ke dalam *software* khusus untuk mengolah data, karena peneliti sudah belajar dan mampu menggunakan *software* yang sering digunakan untuk mengolah data di kalangan mahasiswa.

4) Membersihkan Data (*Data Cleaning*)

Peneliti melakukan pengecekan kembali data yang sudah dimasukkan, sehingga data telah bersih dari kesalahan pada saat proses pengkodean. Setelah itu memproses data agar data yang sudah dimasukkan dapat dianalisis.

3.10 Etika Penelitian

Penelitian ini sudah mendapatkan persetujuan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Ilmu dan Teknologi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi dengan nomor 031/KEPK/FITKes-Unjani/II/2024. Sebagai pertimbangan etika, peneliti meyakinkan bahwa responden mendapatkan hak, sebagai berikut :

- a) *Obtain Necessary Permissions and Do Not Pressure Participants Into Signing Consent Forms.*

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti perlu mendapat persetujuan dari responden menggunakan surat pernyataan persetujuan (*Informed consent*). Lembar persetujuan ini diberikan kepada siswa dengan syarat peneliti tidak boleh memaksa responden untuk mengisi, jika responden tidak berkenan mengikuti penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

- b) *Respect The Privacy of Participants.*

Peneliti akan menjaga kerahasiaan responden, biodata responden akan disamarkan dan informasi yang diperoleh hanya digunakan untuk keperluan penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

- c) *Make Sure That All Participants Receive The Benefits*

Penelitian yang dilakukan diupayakan dapat memberi manfaat maksimal dan kerugian minimal, diantaranya dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap responden penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

- d) *Avoid Collecting Harmful Information*

Peneliti harus mengantisipasi informasi yang diberikan kepada responden selama penelitian, karena responden berasal dari siswa SMP yang masih di bawah umur (Creswell & Creswell, 2018).

3.11 Lokasi dan Waktu Penelitian

- a) Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung

- b) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan 7 September 2023 – 18 Maret 2024