

02 : *Post-test*, yaitu pengukuran tingkat pengetahuan setelah diberi penyuluhan gizi tentang Isi Piringku yang disertai permainan “Cocok Gambar Berengklek Ria Isi Piringku” pada pada anak sekolah kelas 4 dan 5 SD di *SOS Children’s Village* Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penyuluhan gizi disertai permainan “Cocok Gambar Berengklek Ria Isi Piringku” terhadap pengetahuan gizi isi piringku pada anak sekolah dasar di Yayasan *SOS Children’s Village* Semarang.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di *SOS Children’s Village* Semarang. *SOS Children’s Village* Semarang merupakan organisasi non pemerintah (*Non-Government Organization*) yang bergerak dalam bidang penanganan anak-anak terlantar. Organisasi yayasan ini di Indonesia mempunyai cabang diberbagai kota, salah satunya yaitu di kota Semarang tepatnya di Kelurahan Pedalangan Kecamatan Banyumanik.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah yang akan dilakukannya pengamatan dari keseluruhan unit analisis (Sabri, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 di *SOS Children’s Village* Semarang yang berjumlah 18 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan representasi dari ukuran dan ciri-ciri populasi (Sugiyono, 2015). Teknik sampling penelitian ini adalah menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan semua populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 responden.

Sampel pada penelitian ini ditetapkan dengan, yaitu :

a. Kriteria Inklusi :

- 1) Anak sekolah dasar kelas 4 dan 5
- 2) Pandai membaca
- 3) Bersedia mengikuti kegiatan sampai selesai.

b. Kriteria Eksklusi :

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2002).

Kriteria eksklusi :

- 1) Anak berkebutuhan khusus
- 2) Sakit
- 3) Tidak dapat mengikuti kegiatan hingga akhir

D. Definisi Operasional / Variabel Penelitian

1. Paparan informasi : Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar yang mengacu pada pedoman isi piringku dengan pemberian penyuluhan disertai media permainan tradisional engklek yang dipadukan dengan permainan cocok gambar.
2. Pengetahuan adalah kemampuan peserta dalam menjawab dengan benar pertanyaan mengenai isi piringku dan memilih media gambar yang sesuai dengan pesan isi piringku. Alat ukur yang digunakan adalah lembar *checklist* dan kuesioner. Hasil ukur total skor maksimum 15 dan skor minimum 0, selanjutnya hasil skor (Menurut Arikanto, 2016) akan dikategorikan menjadi :
 - a. Baik (76% - 100%)
 - b. Cukup (56% - 75%)
 - c. Kurang (40% - 55%)

E. Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti sendiri, yaitu data *checklist* pengetahuan anak tentang pesan “Isi Piringku” yang didapatkan melalui permainan dan kuesioner pengetahuan anak tentang pesan “Isi Piringku” yang didapatkan sebelum dan setelah diberikan permainan.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang digunakan untuk memperkuat data primer, meliputi data gambaran umum lokasi penelitian dan jumlah anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 di Yayasan *SOS Children’s Village* Semarang.

2. Alat atau Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

No	Kegiatan	Alat	Prosedur
1	Materi edukasi dengan powerpoint	a. Laptop b. LCD c. Proyektor	Materi yang disampaikan : 1. Konsep Isi Piringku 2. Empat jenis pola makan dalam isi piringku beserta porsinya 3. Tiga jenis kegiatan dalam konsep Isi Piringku
2	Permainan engklek isi piringku	a. Poster b. Stiker bergambar c. Pin d. MMT (untuk objek engklek)	1. Peserta akan berbaris sesuai dengan urutannya di belakang objek engklek dan mengambil gacok (@peserta harus memiliki 1 gacok) 2. Peserta no.1 akan memulai permainan yaitu dengan berdiri membelakangi objek engklek dan melempar gacok ke objek engklek. 3. Peserta akan bermain engklek tanpa menginjak objek yang mengenai gacok yg ia lempar 4. Peserta akan mengambil stiker yang sesuai dengan objek yang ia dapatkan dan menempelkan stiker tersebut ke poster isi piringku yang berada di papan tulis. 5. Dan dilanjutkan peserta berikutnya.

F. Pengumpulan Data

1. Tahap perizinan

Melakukan perizinan pada tanggal 30 Agustus 2022 kepada pihak Yayasan *SOS Children's Village* Semarang untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penyuluhan gizi disertai permainan “Cocok Gambar Berengklek Ria Isi Piringku” terhadap pengetahuan gizi isi piringku pada anak sekolah dasar di Yayasan *SOS Children's Village* Semarang.

2. Tahap pengambilan data anak sekolah dasar

Pengambilan data mengenai nama dan jumlah anak pada tanggal 3 September 2022 untuk dikelompokkan berdasarkan kelas dan untuk mengetahui karakteristik siswa yaitu berupa nama, jenis kelamin, dan usia.

3. Intervensi yang diberikan

Intervensi yang akan diberikan kepada responden yaitu pengetahuan tentang pesan isi piringku untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar. Sebelum diberikan permainan, pemberian materi terlebih dahulu dipersiapkan agar dapat menjadi pengetahuan bagi responden. Materi yang diberikan adalah :

a. *Pretest*

Anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 akan menerima *pretest* berupa kuesioner dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan awal anak tentang pesan isi piringku selama 15 menit.

b. Intervensi

Setelah pelaksanaan *pretest*, anak sekolah akan menerima intervensi berupa pemberian penyuluhan dengan powerpoint dan permainan Cocok Gambar

Berengkel Ria Isi Piringku dengan prosedur pelaksanaan sebagai berikut : pengenalan media edukasi berupa media engklek, poster isi piringku dan stiker bergambar.

Cara bermain : permainan ini dilaksanakan di ruang yang terdapat papan tulis sebagai tempat untuk menempel poster kemudian media engklek diletakkan 1,5 meter dari papan tulis. Adanya aturan main yaitu peserta akan dibagi menjadi 2 kelompok dengan usia dan kelas yang beragam kemudian akan berbaris dibelakang media engklek. Peserta pada barisan pertama akan membawa batu (gacu) sebagai acuan untuk dilempar pada salah satu kotak pada media engklek kemudian responden akan bermain engklek dan mengambil stiker bergambar sesuai dengan pesan isi piringku yang peserta dapatkan ketika melempar batu (gacu) ke media engklek. Setelah mengambil stiker bergambar yang sesuai peserta akan menempelkan stiker tersebut pada poster isi piringku yang terdapat di papan tulis. Peserta akan menempelkan stiker bergambar tersebut pada bagian poster isi piringku sesuai dengan pesan yang ia dapatkan ketika bermain engklek. Setelah itu peserta akan kembali dengan bermain engklek untuk mengambil batu (gacu) yang kemudian diberikannya pada peserta barisan selanjutnya dan peserta tersebut kembali pada barisan paling belakang. Permainan ini dilakukan selama 30 menit.

c. *Posttest*

Posttest ini dilakukan setelah pelaksanaan intervensi. *Posttest* ini diberikan kepada anak sekolah dasar kelas kelas 4 dan 5 bertujuan untuk mengukur daya tangkap anak terhadap materi pesan isi piringku melalui permainan Cocok Gambar Berengklek Ria Isi Piringk. *Posttest* ini dilakukan selama 15 menit.

G. Pengolahan Data

Pengolahan data yang dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut :

1. *Editing* (Pengeditan)

Suatu kegiatan memeriksa kembali alat pengumpul data atau instrument yang telah diisi pada saat pengumpulan data untuk menghindari kesalahan atau kemungkinan masih ada lembar *checklist* penilaian permainan yang belum terisi.

2. *Coding* (Pengkodean)

Suatu usaha memebrikan kode atau menandai jawaban responden atas pertanyaan yang ada pada lembar *checklist* untuk memudahkan proses pengolahan data.

3. *Entri / processing* (Pemasukan data)

Memasukkan data untuk diolah menggunakan computer dilakukan setelah selesai memeberikan kode. Data yang telah diberikan *coding* kemudian dimasukkan kedalam program *Statistical Product And Service Solution* (SPSS).

4. *Cleaning* (Pembersihan data)

Data yang telah dimasukkan di SPSS dilakukan pengecekan kembali apakah ada kesalah *coding* sehingga setelah dilakukan *cleaning* data dapat diolah dan baru didapatkan hasilnya.

A. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendiskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk dari analisis univariat pada penelitian ini menghasilkan distribusi dan persentase dari setiap variabel. Analisis ini dilakukan untuk mendeskripsikan variabel bebas yaitu pemberian penyuluhan dengan media permainan “Cocok Gambar

Berengklek Ria Isi Piringku” sedangkan variabel terikatnya yaitu pengetahuan tentang isi piringku. Analisis univariat ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis data yang digunakan untuk mencari korelasi atau pengaruh antara 2 variabel atau lebih yang diteliti. Analisis bivariat dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan yaitu apakah ada pengaruh penyuluhan gizi disertai permainan “Cocok Gambar Berengklek Ria Isi Piringku” terhadap pengetahuan gizi isi piringku pada anak sekolah dasar di Yayasan *SOS Children’s Village* Semarang.

Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan uji statistik Shapiro-Wilk dan didapatkan hasil uji normalitas $\text{sig} > \alpha$ (0.05) maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal dan akan dilanjutkan dengan uji *Paired T-test*.