

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2019). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media edukasi berbasis *E-book* interaktif yang ditujukan untuk mengoptimalkan pola asuh orang tua dalam menghadapi risiko *picky eating* pada anak.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kualitas sistematis, terstruktur, dan mudah beradaptasi dari model ADDIE, serta kesesuaiannya untuk pengembangan media edukasi berbasis *E-book* interaktif, menjadi alasan pemilihan model ini.

Tahapan penelitian dalam model ADDIE meliputi:

- a. *Analysis* (Analisis), yaitu tahap mengidentifikasi permasalahan perilaku *picky eating* pada anak prasekolah serta kebutuhan orang tua terhadap media edukasi digital mengenai feeding rules.
- b. *Design* (Perancangan), yaitu tahap penyusunan rancangan *E-book* interaktif yang meliputi kerangka isi *E-book*, serta alur navigasi yang memudahkan pengguna. Selain itu, ditambahkan penggunaan multimedia seperti gambar, audio, video, dan kuis interaktif.

- c. *Development* (Pengembangan), yaitu tahap proses penyusunan dan pembuatan media edukasi berdasarkan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, seluruh komponen desain diwujudkan dalam bentuk produk nyata yang dapat diuji kelayakannya
- d. *Implementation* (Implementasi terbatas), yaitu tahap yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan kepraktisan penggunaan *E-book* interaktif oleh orang tua sebagai pengguna sasaran. Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi diuji coba dalam skala terbatas untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna.
- e. *Evaluation* (Evaluasi), yaitu tahap penilaian kelayakan media untuk menilai kelayakan media *E-book* interaktif yang dikembangkan secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk dari berbagai aspek dan sebagai dasar penyempurnaan akhir produk.

Melalui tahapan tersebut, diharapkan media edukasi berbasis *E-book* interaktif yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif sebagai sarana edukasi pencegahan dan penanganan perilaku *picky eating* pada anak prasekolah.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Januari hingga bulan Maret 2025.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian telah dilakukan di RA Diponegoro yang letaknya di dusun Bagbogo, Kelurahan Tanjunganom, Kab. Nganjuk dan di TK Pertiwi yang letaknya di desa Sombron Kec. Loceret Kab. Nganjuk.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari:

- a. Ahli materi, yaitu tenaga profesional yang memiliki kompetensi di bidang gizi, yang berperan dalam menilai kesesuaian isi materi *E-book* interaktif dengan konsep *picky eating*, pola asuh orang tua, dan *feeding rules*. Ahli materi berusia 57 tahun, berjenis kelamin perempuan, bertempat tinggal di Desa Kuningan, Kel. Kuningan Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Ahli materi merupakan Nutrisisionis di Puskesmas Sananwetan Kota Blitar dengan pendidikan terakhir D4 Gizi.
- b. Ahli media, yaitu tenaga profesional yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi, yang berperan dalam menilai aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan penggunaan media *E-book* interaktif. Ahli media berusia 36 tahun, berjenis kelamin laki-laki, bertempat tinggal di Jl. Sumba no. 106 Kota Blitar. Ahli media merupakan Penata Layanan Operasional Poltekkes Kemenkes Malang Prodi D-III Keperawatan Blitar dengan pendidikan terakhir S1.
- c. Guru yang berperan dalam tahap analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait pola makan murid ketika di lingkungan sekolah.
- d. Orang tua yang berperan dalam tahap analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait pola makan anak ketika di rumah.
- e. Orang tua yang memiliki anak usia prasekolah dengan risiko *picky eater* untuk mengevaluasi kelayakan media e-book interaktif, berpartisipasi sebagai

responden dalam uji coba kelompok kecil dengan 5 orang dan uji coba kelompok besar dengan 20 orang.

3.3.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media edukasi berbasis *E-book* interaktif yang memuat panduan penerapan pola asuh makan pada anak prasekolah.

3.3.3. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

a. Kriteria Inklusi

- 1) Orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang beresiko mengalami *picky eating* ditandai dengan tidak dapat menghabiskan makanan, susah makan dan pilih-pilih makan
- 2) Orang tua yang bersedia menjadi responden penelitian dengan menandatangani persetujuan (informed consent)
- 3) Orang tua yang mampu membaca dan menggunakan perangkat digital (smartphone, tablet, atau komputer).

b. Kriteria eksklusi

- 1) Orang tua yang tidak menyelesaikan seluruh rangkaian proses penelitian
- 2) Anak dengan gangguan medis berat atau kondisi klinis tertentu yang secara spesifik mempengaruhi pola makan, seperti kelainan kongenital berat, gangguan metabolik, atau penyakit kronis tertentu.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi dan pengkajian awal untuk menentukan dasar pengembangan media edukasi berbasis *E-book* interaktif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Identifikasi permasalahan pola asuh orang tua dalam pemberian makan anak prasekolah
- b. Analisis kebutuhan orang tua terhadap media edukasi tentang *picky eater* dan *feeding rules*
- c. Analisis karakteristik pengguna, yaitu orang tua yang memiliki anak usia prasekolah
- d. Analisis materi yang relevan dengan *picky eating*, pola asuh orang tua, dan *feeding rules*

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara, kuesioner analisis kebutuhan, serta studi literatur dari sumber ilmiah yang relevan.

3.4.2 Tahap Design (*Perancangan*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan awal media edukasi berbasis *E-book* interaktif. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Penentuan tujuan pembelajaran *E-book* interaktif
- b. Penyusunan struktur dan sistematika materi
- c. Perancangan tampilan visual, layout, dan navigasi *E-book*
- d. Penyusunan storyboard dan draft isi *E-book* interaktif
- e. Perancangan fitur interaktif seperti latihan refleksi, kuis sederhana, dan ilustrasi kasus.

Hasil dari tahap perancangan ini adalah blueprint *e-book* interaktif sebagai acuan pada tahap pengembangan.

3.4.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi desain menjadi produk media edukasi berbasis *E-book* interaktif. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a. Pembuatan *E-book* interaktif sesuai dengan desain yang telah disusun
- b. Integrasi materi teks, ilustrasi, dan elemen interaktif
- c. Validasi produk oleh ahli materi dan ahli media
- d. Revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator

Pada tahap ini saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

3.4.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi, 5 orang tua berpartisipasi dalam uji coba terbatas terhadap media *E-book* interaktif yang telah direvisi. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Uji coba terbatas *E-book* interaktif kepada orang tua yang memiliki anak prasekolah
- b. Pemberian panduan penggunaan *E-book* interaktif
- c. Penggunaan *E-book* sebagai media edukasi mandiri oleh orang tua
- d. Pengumpulan data respon pengguna terhadap *E-book* interaktif.

Data pada tahap ini diperoleh melalui kuesioner respon pengguna.

3.4.1. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan akhir media edukasi berbasis *E-book* interaktif, dengan partisipasi dari uji coba kelompok kecil dengan 5 orang dan uji coba kelompok besar dengan 20 orang, Evaluasi mencakup:

- a. Penilaian kelayakan yang dinilai oleh orang tua
- b. Kepraktisan yang dinilai berdasarkan kemudahan orang tua

- c. Kemenarikan yang dinilai berdasarkan daya tarik tampilan dan interaktivitas media

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk akhir sehingga media *E-book* interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media edukasi yang efektif dalam mengoptimalkan pola asuh orang tua dengan risiko *picky eating* pada anak.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil ukur
Pola Asuh Orang Tua	Kebiasaan interaksi orang tua pada anak yang berulang khususnya dalam pemberian makan pada anak prasekolah yang berkaitan dengan penerapan <i>feeding rules</i>	a. Pengaturan jadwal makan b. Penyediaan variasi makanan c. Respons terhadap penolakan anak	Kuesioner pola asuh orang tua	Ordinal	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Ragu-ragu 4. SetujU 5. Sangat setuju
Analisis kebutuhan	Proses pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan orang tua yang memiliki anak prasekolah terhadap media edukasi berbasis <i>E-book</i> interaktif mengenai pola asuh dan <i>feeding rules</i> dalam mengatasi risiko <i>picky</i>	a. Pengetahuan orang tua tentang <i>picky eater</i> b. Paparan informasi sebelumnya mengenai edukasi pola makan anak c. Kebutuhan panduan <i>feeding rules</i>	a. Pedoman wawancara semi-terstruktur b. Checklist kebutuhan orang tua	Ordinal	1. Sangat tidak butuh 2. Tidak butuh 3. Cukup butuh 4. Butuh 5. Sangat butuh

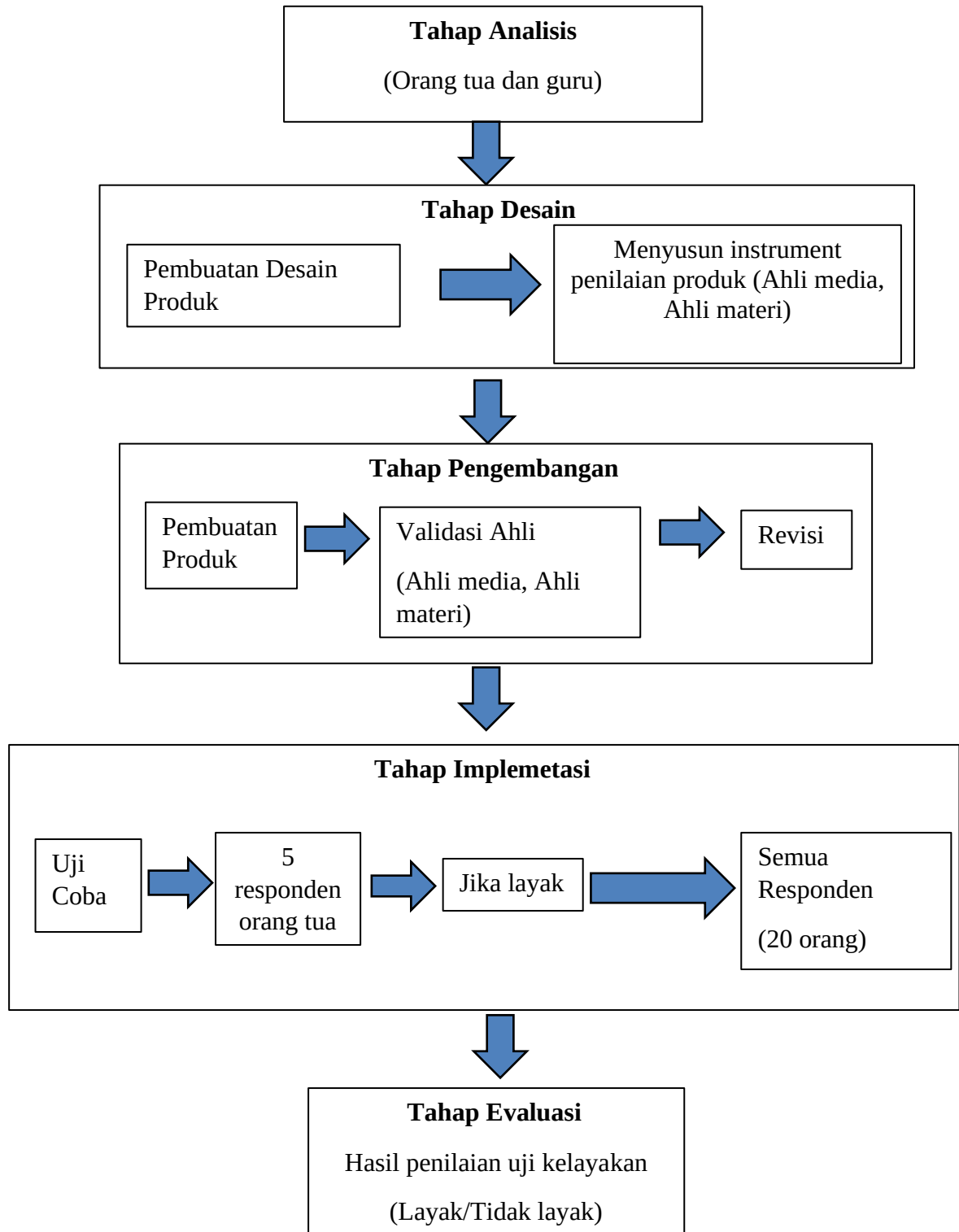
Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil ukur
	<i>eater</i> sebagai dasar pengembangan produk	d. Kebutuhan media edukasi digital			
Perancangan produk	Proses perancangan struktur, isi, dan tampilan <i>E-book</i> interaktif berdasarkan hasil analisis kebutuhan orang tua	a. Kesesuaian tujuan pembelajaran b. Kejelasan alur materi c. Kesesuaian konten <i>picky eater</i> & feeding rules d. Kesesuaian desain visual e. Kejelasan navigasi dan interaktivitas	a. Template desain <i>E-book</i> b. Storyboard <i>E-book</i> interaktif c. Draft materi <i>E-book</i>	Ordinal	Skor: 5: Sangat layak 4: Layak 3: Cukup layak 2: Kurang layak 1: Tidak layak Kategori kelayakan desain: a. Sangat layak= 81% - 100% b. Layak= 61% - 80% c. Cukup layak= 41% - 60%

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil ukur
					d. Kurang layak = 21% - 40% e. Tidak layak = < 20%
Pengembangan produk	Proses realisasi desain menjadi produk <i>E-book</i> interaktif yang siap digunakan sebagai media edukasi orang tua	a. Kesesuaian isi final b. Kualitas tampilan visual c. Kejelasan bahasa d. Kesesuaian fitur interaktif e. Kemudahan penggunaan	a. Lembar validasi ahli media b. Lembar validasi ahli materi	Ordinal	Skor: 5: Sangat layak 4: Layak 3: Cukup layak 2: Kurang layak 1: Tidak layak Kategori kelayakan desain: a. Sangat layak = 81% - 100% b. Layak = 61% - 80% c. Cukup layak = 41% - 60%

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil ukur
					d.Kurang layak = 21% - 40% e.Tidak layak= < 20%
Implementasi <i>E-book</i> interaktif	Proses penerapan <i>E-book</i> interaktif oleh orang tua sesuai panduan penggunaan yang telah disusun	a. Kemudahan akses <i>E-book</i> b. Kejelasan petunjuk penggunaan c. Keterlibatan orang tua d. Pemanfaatan fitur interaktif	Lembar penilaian kelayakan media <i>E-book</i>	Ordinal	Skor: 5: Sangat layak 4: Layak 3: Cukup layak 2: Kurang layak 1: Tidak layak Kategori kelayakan desain: a. Sangat layak= 81% - 100% b. Layak= 61% - 80% c. Cukup layak= 41% - 60%

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil ukur
					c. Kurang layak = 21% - 40% d. Tidak layak = < 20%
Risiko <i>Picky eater</i> pada Anak	Tingkat risiko perilaku <i>picky eating</i> pada anak prasekolah berdasarkan hasil skrining perilaku makan	a. Penolakan makanan b. Variasi makanan c. Lama waktu makan d. Respons emosi saat makan	Kuesioner skrining <i>picky eater</i> (CEBQ)	Ordinal	Kategori: 1. Anak termasuk <i>picky eater</i> jika jumlah lack of interest in food lebih besar dari jumlah interest in food 2. Anak bukan termasuk <i>picky eater</i> jika jumlah lack of interest in food lebih kecil dari jumlah interest in food

3.6 Kerangka Operasional



Gambar 3. 1 Kerangka operasional

3.7 Cara Pengolahan Analisis Data

3.7.1. Analisis Data Perancangan Produk

- a. Data dianalisis dengan cara deskriptif terhadap orang tua untuk mengetahui pola asuh yang diterapkan sebelum pembentukan media.
- b. Data dianalisis dengan cara deskriptif terhadap guru TK dan orang tua untuk identifikasi kebutuhan media.
- c. Data hasil uji coba prototipe media dianalisis berdasarkan skor hasil dan kategori kelayakan oleh validasi ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi fungsi dan efektivitas produk.
- d. Kritik dan saran dari validator disimpulkan sebagai masukan revisi penyempurnaan prototipe.
- e. Hasil kategori penilaian kelayakan diperoleh dengan menganalisis data penilaian kelayakan dari responden uji coba kelompok kecil menggunakan distribusi frekuensi dan presentase.
- f. Hasil penilaian kelayakan pada responden uji coba kelompok besar dilakukan untuk memastikan hasil kategori penilaian kelayakan, distribusi frekuensi dan presentase digunakan untuk memeriksa data penilaian kelayakan dari peserta uji coba kelompok besar.

3.7.2. Analisis Data

- a. Penentuan tingkat kelayakan diperoleh dengan cara membandingkan jumlah skor dari responden ($\sum$) dengan skor ideal (N).

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

(Σ) = Jumlah skor yang diperoleh

(Σi) = Jumlah skor ideal

Penentuan kategori kelayakan ditetapkan berdasarkan interval nilai sebagai berikut

Tabel 3. 1 Skor Penilaian

Rata-rata skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20 %	Tidak Layak

(Istiningsih, 2021).

- b. Data hasil skrining pola asuh disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi persentase.
- c. Data hasil skrining *Picky Eater* (CEBQ) disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi persentase, menggunakan cara :
 - 1) Instrumen CEBQ ada 35 pertanyaan dan dibagi dalam 8 subskala (FR, EOE, EF, DD, SR, SE, EUE, EF), dari 8 subskala dibagi ke 2 kelompok lack of interest in food dan interest in food

- 2) Klasifikasi : Anak termasuk picky eating jika jumlah lack of interest in food lebih besar dari jumlah interest in food dan Anak tidak termasuk picky eating jika jumlah lack of interest in food lebih kecil dari jumlah interest in food.

3.8 Etika Penelitian

a. *Informed Consent* (Penjelasan dan persetujuan)

Sebelum pengambilan data, peneliti terlebih dahulu menyampaikan terkait penelitian dan tujuan pengambilan data. Penjelasan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti. Responden memilih dapat menolak atau menyetujui untuk berpartisipasi, peneliti tidak akan memaksakan ikut serta dalam penelitian ini.

b. *Anonymity* (Tanpa nama)

Identitas atau nama responden tidak dicantumkan atau disebutkan dalam laporan hasil penelitian. Setiap responden diberikan kode tertentu untuk menggantikan identitas diri.

c. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Informasi dan data yang diperoleh dari responden, diperlakukan sebagai informasi yang bersifat rahasia. Data hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian, data tersebut tidak akan dibagikan atau dikirim kepada pihak lain tanpa persetujuan.