

BAB 3

ANALISIS KASUS

3.1 Deskripsi Kasus

Kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsumsi sayur pada anak usia pra sekolah. Anak membutuhkan asupan gizi yang adekuat untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Oleh sebab itu nutrisi memiliki peranan penting bagi tumbuh kembangnya, dimana nutrisi didapatkan dari makanan yang dikonsumsi tiap hari. Pertumbuhan yang cepat saat masa infant berangsur-angsur melambat saat anak memasuki usia pra sekolah.

Dalam bab ini akan dijelaskan pemberian media *vegetable puzzle* terhadap anak usia pra sekolah di TK PKK Kalijudan Surabaya. Dalam kasus ini diambil 5 responden anak usia pra sekolah yang sulit mengonsumsi sayur dan cenderung pilih-pilih makanan.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada Karya Tulis Ilmiah ini adalah studi kasus. Penelitian studi kasus ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan suatu fenomena untuk menjawab satu atau lebih pertanyaan penelitian melalui suatu kasus yang terdiri dari unit tunggal. Unit tunggal disini dapat berarti satu orang, sekelompok penduduk yang terkena suatu masalah, atau sekelompok masyarakat disuatu daerah. Unit yang menjadi kasus tersebut secara mendalam dianalisis baik dari segi yang

berhubungan dengan keadaan kasus itu sendiri, faktor-faktor yang mempengaruhi, kejadian khusus yang muncul sehubungan dengan kasus, maupun tindakan dan reaksi kasus terhadap suatu perlakuan atau pemaparan tertentu. Meliputi penggunaan berbagai aspek yang cukup luas, serta penggunaan berbagai teknik secara integratif (Nursalam, 2003).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan deskriptif kualitatif. Rancangan ini akan mengobservasi dan mengintervensi masalah kemampuan konsumsi sayur pada anak usia pra sekolah di TK PKK Kalijudan Surabaya.

3.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2019 pada anak usia pra sekolah di TK PKK Kalijudan Surabaya.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah 5 anak yang mempunyai tingkat konsumsi sayur yang rendah. Kriteria sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak yang memiliki tingkat konsumsi sayur rendah dan orang tua wali mereka yang didapat setelah dilakukan studi pendahuluan.

3.3 Unit Analisis dan Kriteria Interpretasi

3.3.1 Unit Analisis

1. Mengidentifikasi kemampuan dalam pemilihan konsumsi makanan sayur pada anak usia pra sekolah di TK PKK

Kalijudan Surabaya sebelum penggunaan media *vegetable puzzle*.

2. Menjelaskan respon anak dan orang tua saat proses pelaksanaan intervensi menggunakan *vegetable puzzle*.
3. Mengidentifikasi kemampuan pemilihan konsumsi makanan sayur pada anak usia pra sekolah di TK PKK Kalijudan Surabaya sesudah penggunaan media *vegetable puzzle*.

3.3.2 Kriteria Interpretasi

Kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian adalah kriteria atau standar yang ditentukan.

Tabel 3.1 Lembar Kuisisioner Orang Tua

No	Pertanyaan	Selalu	Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah anak anda makan sayur setiap hari?			
2	Apakah anak anda makan sayur dengan mudah tanpa paksaan?			
3	Apakah anak anda selalu menghabiskan sayur yang anda sajikan?			
4	Apakah anak anda meminta makanan sayur pada menu yang anda sediakan?			
5	Apakah anak anda menolak memakan sayur?			

Skor Penilaian :

Selalu : 3

Kadang : 2

Tidak Pernah : 1

Kriteria :

Baik : 76% - 100%

Cukup : 56% - 75%

Kurang Baik : < 55%

Tabel 3.2 Lembar Checklist Pada Anak

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anak memperhatikan proses langkah-langkah dan aturan bermain <i>vegetable puzzle</i> ?		
2.	Apakah anak mengikuti proses aturan bermain?		
3.	Apakah anak dapat menyelesaikan <i>vegetable puzzle</i> dengan baik?		
4.	Apakah anak antusias mengikuti proses permainan <i>vegetable puzzle</i> ?		
5.	Apakah anak mengikuti proses permainan dengan gembira?		
6.	Apakah anak mengalami kendala selama proses permainan <i>vegetable puzzle</i> ?		

Skor Penilaian :

Ya : 2

Tidak : 1

Kriteria :

Baik : 75% - 100%

Kurang : < 69%

Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan lembar kuesioner yang berisi pertanyaan pada orang tua terhadap kemampuan konsumsi makanan sayur pada anak usia pra sekolah dan peneliti melakukan penilaian dilemabar checklist pada anak dalam permainan media *vegetable puzzle*. Metode yang digunakan media *vegetable puzzle*. Waktu yang diberikan peneliti selama permainan *vegetable puzzle* yaitu 30 menit dari jam 08.00-08.30 WIB dan dilakukan 4 kali pertemuan.

- 1) Sebelum dilakukan permainan *vegetable puzzle* pada anak, peneliti memberikan lembar kuesioner kemampuan orang tua dalam pemilihan makanan sayur pada anaknya.
- 2) Setelah itu yang kedua ini menanyakan respon anak terhadap makanan sayur dan memberikan penjelasan pada anak pentingnya makanan sayur.
- 3) Kemudian respon anak sudah diketahui peneliti langsung saja memulai kegiatan inti dengan memberikan apersepsi atau penjelasan tentang langkah-langkah kesepakatan bermain yang akan dilaksanakan dan aturan-aturan selama bermain. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain tersebut adalah :

- a. Peneliti membagikan alat peraga berupa *vegetable puzzle*.
 - b. Peneliti menerangkan dan mendemonstrasikan cara bermain *vegetable puzzle*.
 - c. Anak mengamati bentuk gambar yang ada dalam *vegetable puzzle*.
 - d. Anak bermain *vegetable puzzle* sesuai yang diinginkan.
 - e. Peneliti membantu dan memberi semangat pada anak yang belum mampu menyusun *vegetable puzzle* dengan benar.
- 4) Setelah menyampaikan langkah-langkah dan aturan bermain, peneliti mendemonstrasikan kegiatan dan mengajak anak mulai bermain.
 - 5) Sesudah dilakukan permainan *vegetable puzzle* ini peneliti menilai kemampuan anak dilembar checklist pada anak. Kemudian peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan reward pada anak yang telah melakukan permainan dengan sangat baik dan juga memberikan semangat kepada anak yang lain.

3.4 Etika Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah serta wali kelas TK PKK Kalijudan Surabaya. Setelah mendapatkan persetujuan kegiatan pengumpulan data bisa dilakukan dengan menekankan masalah etika menurut Ketut Swarjana (2012), yang meliputi :

3.4.1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan yang diberikan pada responden sebagai subjek yang akan diteliti. Subjek bersedia diteliti apabila wali murid telah menandatangani lembar persetujuan, sebaliknya

jika menolak maka peneliti tidak akan memaksa diri dan tetap menghormati hak responden. Tujuannya adalah subjek serta wali murid mengetahui maksud dan tujuan dilakukannya studi kasus.

3.4.2 Tanpa Nama (*Anonimity*)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti tidak akan mencantumkan nama responden, alamat lengkap, ciri-ciri fisik dan gambar identitas lainnya yang mungkin dapat mengidentifikasi responden, cukup dengan memberi nomor kode masing-masing lembar tersebut, dalam hal ini nama yang ditulis hanya nama inisial siswa dan kode nomer responden.

3.4.3 Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden dirahasiakan oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang dibutuhkan yang akan disajikan sehingga rahasianya tetap terjaga, peneliti hanya mencantumkan nama inisial responden.

3.4.4 *Beneficience* dan *Non-Maleficience*

Etika penelitian ini menuntut penelitian yang dilakukan memberikan keuntungan atau manfaat dari penelitian yakni meningkatnya kemampuan pemilihan konsumsi sayuran pada anak usia pra sekolah. Proses penelitian yang dilakukan juga tidak menimbulkan kerugian atau meminimalkan kerugian yang ditimbulkan seperti efek samping dari permainan *vegetable puzzle*.

3.4.5 Keadilan (*Justice*)

Prinsip adil pada penelitian diterapkan pada semua tahap pengumpulan data, misalnya pada pemilihan sampel dan pemberian perlakuan. Proses pelaksanaan penelitian yang melibatkan beberapa partisipan harus mendapatkan manfaat yang hampir sama.

