



**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY  
TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS  
PADA ANAK USIA 12- 14 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi persyaratan mencapai Sarjana Keperawatan**

**Oleh :**

**Mauludatus Syafa'ah**

**30901900115**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
2021/2022**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ **Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Metode Roleplay terhadap Pengetahuan tentang Obesitas pada Anak 12-14 tahun.**” Saya rangkai tanpa ada tindakan plagiarism sesuai dengan ketentuan yang sudah ditepatkan oleh Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan dibuktikan melalui Uji *Turn it in*. Jika dikemudian hari saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepeenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Mengetahui

Wakil dekan

Semarang, 9 Februari 2023

Peneliti



Ns. Hj. Sri Wahyuni, M. Kep, Sp. Kep. Mat

NIK. 210998007



Mauludatus Syafa'ah



**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY  
TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS  
PADA ANAK USIA 12- 14 TAHUN**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Mauludatus Syafa'ah**

**30901900115**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG**

**2021/2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul.

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY  
TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS  
PADA ANAK USIA 12-14 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama Mauludatus Syafa'ah

Nim 30901900115

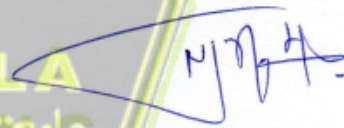
Telah disahkan dan disetujui oleh Pembimbing pada:

Pembimbing I

Pembimbing II



Ns. Kurma Wijayanti, M. kep  
NIDN.0628028603



Ns. Nopi Nur Khasanah, M. Kep., Sp. Kep.An  
NIDN.06301187

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul.

### **PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS PADA ANAK USIA 12-14 TAHUN**

Disusun oleh:

Nama Mauludatus Syafa'ah

Nim 30901900115

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 30 Agustus 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep., Sp. Kep.An

NIDN.0618097805

Penguji II,

Ns. Kurnia Wijayanti, M. kep.

NIDN.0628028603

Penguji III,

Ns. Nopi Nur Khasanah, M. Kep., Sp. Kep.An

NIDN.063011871

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan



Wan Ardian, SKM., M.Kep.

NIDN. 0622087404

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
Skripsi, Januari 2023

## ABSTRAK

Mauludatus Syafa'ah

### PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS PADA ANAK USIA 12-14 TAHUN

60 halaman + 4 gambar + 6 tabel + 11 lampiran

**Latar Belakang:** Obesitas merupakan salah satu problem gizi yang sangat serius dalam dunia kesehatan terutama pada anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan prevalensi di Kabupaten Demak, obesitas pada remaja umur 16-18 tahun pada tahun 2018 melebihi angka nasional yaitu sebesar 14,23% yang terdiri dari 12,49% gemuk dan 1,74% obesitas. Pada penelitian ini menggunakan metode roleplay, metode ini digunakan agar tujuan belajar dapat tercapai secara efisien dan efektif. Metode ini mengajak imajinasi dan memotivasi siswa untuk berkembang lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun di wilayah Smp Negeri 1 Guntur.

**Metode:** Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Pre Experimental* dan rancangan penelitian *One Group Pretest-posttest Design*, dengan 92 responden. Pengambilan data menggunakan *Obesity Questionnaire* dan skala Guttman dengan kerangka konsep penelitian menggunakan metode *roleplay*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Isacc* dan *Michael* pengolahan data menggunakan program SPSS dengan uji statistik yang dilakukan adalah analisa *univariate* dan *Bivariate* dengan uji *Wilcoxon*.

**Hasil:** Dari 92 responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi tentang obesitas menggunakan metode *roleplay*. Data dari 92 responden tersebut kemudian dianalisis menggunakan *Wilcoxon*. Hasil dari sebelum dan setelah diberikan edukasi mengenai obesitas menggunakan metode *roleplay* .000 ( < 0.05) . hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan sebelum dan setelah diberikan edukasi dengan metode *roleplay* tentang obesitas.

**Kesimpulan:** Edukasi dengan Metode *Roleplay* dapat mempengaruhi pengetahuan tentang obesitas.

**Kata kunci** : Edukasi, Metode Roleplay, Obesitas

**Daftar Pustaka** : 32 (2010-2022)

**NURSING STUDY PROGRAM  
FACULTY OF NURSING SCIENCES  
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG  
Thesis, January 2023**

**ABSTRACT**

**Mauludatus Syafa'ah**

**THE INFLUENCE OF EDUCATION USING THE ROLEPLAY METHOD ON  
KNOWLEDGE ABOUT OBESITY IN 12-14 YEAR-OLD CHILDREN**

**60 pages + 4 pictures + 6 tables + 4 appendices**

**Background:** Obesity is a very serious nutritional problem in the world of health, especially in children. This is evidenced by the prevalence in Demak Regency, obesity in adolescents aged 16-18 years in 2018 exceeded the national figure of 14.23% consisting of 12.49% obese and 1.74% obese. In this study using the roleplay method, this method is used so that learning objectives can be achieved efficiently and effectively. This method invites imagination and motivates students to develop more actively. This study aims to determine whether there is an effect of education using the roleplay method on knowledge about obesity in children aged 12-14 years in the area of SMP Negeri 1 Guntur.

**Methods:** This type of research is quantitative with a research design using Pre-Experimental and One Group Pretest-Posttest Design, with 92 respondents. Data collection used the Obesity Questionnaire and the Guttman scale with the research concept framework using the roleplay method. The sampling technique in this study used the Isacc and Michael formulas. Data processing used the SPSS program with statistical tests carried out using univariate and bivariate analysis with the Wilcoxon test.

**Results:** Of the 92 respondents before and after being given education about obesity using the roleplay method. Data from 92 respondents were then analyzed using Wilcoxon. The results of before and after being given education about obesity using the roleplay method .000 (<0.05). this shows that there is a significant effect before and after being given education using the roleplay method about obesity..

**Conclusion:** Education with the Roleplay Method can affect knowledge about obesity.

**Keywords:** Education, Roleplay Method, Obesity

**Bibliography :** 32 (2010-2022)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbal'alam

Puji syukur penulis pajatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas proposal skripsi sebagai syarat untuk mencapai sarjana keperawatan dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya, penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
2. Iwan Ardian SKM. M. Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.An selaku Kaprodi S1 Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung
4. Ns. Kurnia Wijayanti, S.Kep., M.Kep selaku dosen pembimbing 1 dan Ns. Nopi Nur Khasanah, M.Kep., Sp.Kep.An selaku dosen pembimbing 2, serta Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.An selaku penguji proposal skripsi yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam

memberikan bimbingan dan memberikan ilmu serta nasehat yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini

5. Seluruh dosen pengajar dan Staf Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta bantuan kepada penulis selama menempuh studi.
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, do'a dan kasih sayangnya selama ini sehingga saya dapat menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
7. Untuk sahabat-sahabat saya terimakasih telah memberikan semangat dan memberika dukungan bagi penulis.
8. Terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan skripsi sampai tahap ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis sangat membutuhkan saran dan kritik sebagai evaluasi bagi penulis. Peneliti berharap proposal ini bermanfaat bagi banyak pihak.

## DAFTAR ISI

|                                                        |      |
|--------------------------------------------------------|------|
| PROPOSAL SKRIPSI.....                                  | 1    |
| PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN METODE ROLEPLAY..... | ii   |
| TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS.....             | ii   |
| PADA ANAK USIA 12- 14 TAHUN.....                       | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                               | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                | iv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                     | xiii |
| DAFTAR TABEL.....                                      | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                   | xv   |
| BAB 1.....                                             | 1    |
| PENDAHULUAN.....                                       | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                         | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                                | 4    |
| C. Tujuan Penelitian.....                              | 4    |

|                                                                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| b. Mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dilakukan pemberian edukasi dengan metode <i>roleplay</i> pada anak usia 12-14 tahun.....         | 5  |
| c. Mengetahui tingkat pengetahuan sesudah dilakukan pemberian edukasi dengan metode <i>roleplay</i> pada anak usia 12-14 tahun.....         | 5  |
| d. Mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan pemberian edukasi dengan metode <i>roleplay</i> pada anak usia 12-14 tahun. | 5  |
| D. Manfaat Penelitian.....                                                                                                                  | 5  |
| BAB II.....                                                                                                                                 | 7  |
| TINJAUAN PUSTAKA.....                                                                                                                       | 7  |
| A. Tinjauan Teori.....                                                                                                                      | 7  |
| B. Kerangka Teori.....                                                                                                                      | 17 |
| C. Hipotesa.....                                                                                                                            | 18 |
| BAB III.....                                                                                                                                | 19 |
| METODE PENELITIAN.....                                                                                                                      | 19 |
| A. Kerangka Konsep.....                                                                                                                     | 19 |
| B. Variabel Penelitian.....                                                                                                                 | 19 |
| C. Jenis dan Desain penelitian.....                                                                                                         | 19 |
| D. Populasi dan sampel penelitian.....                                                                                                      | 20 |

|                                                                                                       |                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| E. Tempat dan Waktu penelitian.....                                                                   | 27                           |
| F. Definisi Operasional.....                                                                          | 27                           |
| G. Instrument/ Alat pengumpul Data.....                                                               | 28                           |
| b. Tingkat pengetahuan sedang : benar antara 50 % - 75% nilai keseluruhan pertanyaan (18-27).....     | 29                           |
| H. Metode Pengumpulan Data.....                                                                       | 29                           |
| I. Rencana Analisis Data.....                                                                         | 31                           |
| J. Etika penelitian.....                                                                              | 33                           |
| BAB IV.....                                                                                           | 35                           |
| HASIL PENELITIAN.....                                                                                 | 35                           |
| A. Pengantar Bab.....                                                                                 | 35                           |
| B. Penjelasan tentang karakteristik sampel.....                                                       | Error! Bookmark not defined. |
| C. Penjelasan tentang hasil untuk setiap tujuan, pertanyaan penelitian atau hipotesis penelitian..... | 37                           |
| BAB V.....                                                                                            | 39                           |
| PEMBAHASAN.....                                                                                       | 39                           |
| A. Pengantar Bab.....                                                                                 | 39                           |
| B. Interpretasi dan Diskusi Hasil.....                                                                | 39                           |
| C. Keterbatasan Penelitian.....                                                                       | 44                           |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| D. Implikasi untuk keperawatan..... | 44 |
| BAB VI.....                         | 45 |
| PENUTUP.....                        | 45 |
| A. Kesimpulan.....                  | 45 |
| B. Saran.....                       | 45 |
| 1. Institusi pendidikan.....        | 45 |
| Daftar Pustaka.....                 | 47 |
| Lampiran.....                       | 53 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 kerangka teori.....      | 18 |
| Gambar 3. 1Kerangka Konsep.....      | 19 |
| Gambar 3. 2Rancangan penelitian..... | 20 |
| Gambar 3. 3Rumus Lameshow.....       | 21 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1. Definisi Operasional.....                                                                                                          | 27 |
| Tabel 4. 1. Distribusi umur pada responden.....                                                                                                | 35 |
| Tabel 4. 2. Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin pada responden.....                                                                 | 36 |
| Tabel 4. 3. Katagori pengetahuan sebelum dilakukan edukasi dengan metode <i>roleplay</i> tentang obesitas.....                                 | 36 |
| Tabel 4. 4. Katagori pengetahuan setelah dilakukan edukasi dengan metode <i>roleplay</i> tentang obesitas.....                                 | 37 |
| Tabel 4. 5. Pengaruh pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan pemberian edukasi dengan metode <i>roleplay</i> pada anak usia 12-14 tahun..... | 37 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Surat izin studi pendahuluan.....           | 53 |
| Lampiran 2 surat izin pengambilan data penelitian..... | 54 |
| Lampiran 3 <i>Ethical clearance</i> .....              | 55 |
| Lampiran 4 Hasil pengolahan data.....                  | 56 |
| Lampiran 5 Lembar dokumentasi penelitian.....          | 57 |
| Lampiran 6 Catatan Hasil Bimbingan.....                | 58 |
| Lampiran 7 KUESIONER OBESITAS PADA REMAJA.....         | 59 |
| Lampiran 8.....                                        | 65 |
| Lampiran 9 Uji Reliability.....                        | 72 |
| Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....                  | 2  |
| Lampiran 11 Satuan Acara Penyuluhan.....               | 3  |

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kemakmuran di Indonesia juga diikuti oleh perubahan gaya hidup dan kebiasaan makan, hal ini dapat menyebabkan terjadinya obesitas. Obesitas adalah akumulasi lemak *abnormal* atau berlebihan yang mendatangkan risiko bagi kesehatan (Sugiatmi & Handayani, 2018). Obesitas dapat meningkatkan risiko penyakit *kardiovaskuler*, karena ada kaitannya dengan *sindrom metabolik* atau *sindrom resistensi insulin* yang terdiri dari *resistensi insulin* atau *hiperinsulinemia*, *intoleransi glukosa* atau *diabetes melitus*, *dislipidemia*, *hiperuresemia*, *gangguan fibrinolisis*, *hiperfibrinogenemia* dan *hipertensi* (Delima & Prasetyo, 2021). Obesitas ini menyebabkan 10,3% kematian dari seluruh kematian di dunia (Handi & Wua, 2018).

Data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) tahun 2020 prevalensi obesitas sebesar 16,0% pada remaja usia 13-15 tahun dan 13,5% pada remaja usia 16-18 tahun (Probhoyekti, 2020). Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 Provinsi Jawa Tengah, pada remaja usia 13-15 2,4% mengalami obesitas. Kota Semarang memiliki 4,9% yang mengalami obesitas pada remaja usia 13-15 tahun. Sedangkan di Kabupaten Demak, obesitas pada remaja umur 16-18 tahun pada tahun 2018 melebihi angka nasional yaitu sebesar 14,23% yang terdiri dari

12,49% gemuk dan 1,74% obesitas(Makan et al., 2022).

Obesitas pada anak sejak umur 12–14 tahun memiliki beberapa faktor, antara lain pola konsumsi, tingkat pendidikan, kebiasaan merokok, jenis kelamin, riwayat obesitas ayah/ faktor keturunan, kebiasaan olahraga/ aktifitas fisik, dan asupan protein. Selain itu, perilaku sedentari merupakan faktor risiko terhadap kejadian obesitas. Perilaku sedentari merupakan perilaku yang bermalas-malasan atau aktifitas yang tidak memerlukan banyak gerak. Menonton televisi merupakan salah satu bentuk perilaku sedentari (Fajriyah, 2019). Hal ini dikuatkan dengan penelitian oleh Yulianti et al (2018) mengatakan bahwa adanya hubungan yang cukup signifikan antara perilaku sedentari dengan kejadian obesitas. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hamalding et al (2019) mengatakan bahwa terdapat hubungan antara aktivitas fisik, konsumsi *fast food*, menonton televisi, dan penggunaan *gadget* terhadap status berat badan pada remaja putri dan aktivitas fisik merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap status berat badan pada remaja putri. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara kurangnya aktivitas fisik pada remaja dapat menyebabkan terjadinya obesitas.

Penatalaksanaan obesitas pada anak terdapat dua terapi yang dilakukan yaitu secara farmakologis dan non farmakologis. Penatalaksanaan Farmakologis obesitas pada anak menurut *Present and Future: Pharmacologic Treatment of Obesity* obat-obatan yang digunakan yaitu *sibutramine*, *orlistat*, *phentermine*, *diethylpropion*, dan dua obat yang

tidak disetujui untuk pengobatan obesitas, *fluoxetine* dan *bupropion* (Glandt & Raz, 2011). Sedangkan penatalaksanaan non-farmakologis difokuskan pada perbaikan lingkungan dan perilaku yang berkontribusi terhadap obesitas, salah satunya dengan memberikan edukasi tentang penyebab, tipe, komplikasi dan dampak dari obesitas. Edukasi dapat diberikan melalui beberapa metode salah satunya melalui metode *roleplay*.

Pentingnya diberikan pengetahuan tentang obesitas melalui *roleplay* untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang obesitas kepada anak usia 12-14 tahun dengan metode yang mudah dipahami seperti metode *roleplay*. *Roleplay* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau suatu cerita (Joyada H Tamba, 2018). Metode *roleplay* dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah pada anak remaja. Siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan karena dikemas dengan *roleplay* (Saputra et al., 2019). Hal ini dikuatkan penelitian yang dilakukan oleh (Nasution, 2020) menunjukkan bahwa menggunakan metode *roleplay* berpengaruh terhadap pengetahuan pemilihan makanan jajanan.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Guntur, peneliti menemukan bahwa sebanyak 7% siswa mengalami obesitas. Hasil survey pendahuluan terhadap 11 siswa laki-laki dan perempuan yang berusia 12-14 tahun, 6 orang siswa diantaranya mengalami obesitas yang di buktikan dengan pengukuran indeks massa

tubuh (IMT) pada setiap anak yang menjadi responden dalam studi pendahuluan kali ini. dan 5 orang siswa lainnya didapatkan hasil nilai IMTnya normal. Sebagian siswa mengatakan mereka tidak begitu mengetahui tentang obesitas hal ini dibuktikan dengan memberikan beberapa pertanyaan seputar obesitas, yang dimana hasilnya mereka hanya mengetahui apa itu obesitas serta penyebabnya namun tidak mengetahui tentang tipe dan komplikasi pada obesitas. Hal ini membuktikan bahwa cukup rendahnya tingkat pengetahuan siswa di SMP tersebut tentang obesitas. Semua responden juga mengatakan mereka sering jajan diluar sekolah, karena di sekolah tersebut belum menyediakan fasilitas berupa kantin, dan koperasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun”.

## **B. Rumusan Masalah**

Obesitas merupakan akumulasi lemak yang berlebihan yang dapat meningkatkan risiko bagi kesehatan, seperti resiko terkena penyakit *kardiovaskular* dan lainnya. Faktor-faktor obesitas diantaranya pola konsumsi, tingkat pendidikan, faktor keturunan, faktor aktivitas fisik dan asupan protein. Hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat 7% anak usia 12-14 tahun yang dibuktikan dengan mengukur IMT responden yang terkait secara langsung dan melakukan wawancara singkat mengenai pengetahuan tentang obesitas di SMP

Negeri 1 Guntur. Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah yang ditegakkan “ Bagaimanakah pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun? ”.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan umum**

Mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun.

#### **2. Tujuan khusus**

- a. Mengetahui karakteristik responden berupa jenis kelamin, tinggi badan, berat badan dan usia pada anak usia 12-14 tahun.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dilakukan pemberian edukasi dengan metode *roleplay* pada anak usia 12-14 tahun.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan sesudah dilakukan pemberian edukasi dengan metode *roleplay* pada anak usia 12-14 tahun.
- d. Menganalisis pengaruh pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan pemberian edukasi dengan metode *roleplay* pada anak usia 12-14 tahun.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi institusi**

Metode *roleplay* dapat dijadikan alat bantu mengajar dalam pembelajaran atau pengantar pembelajaran yang baru dalam teknik pemberian edukasi pada sekolah yang berada dibawah naungan

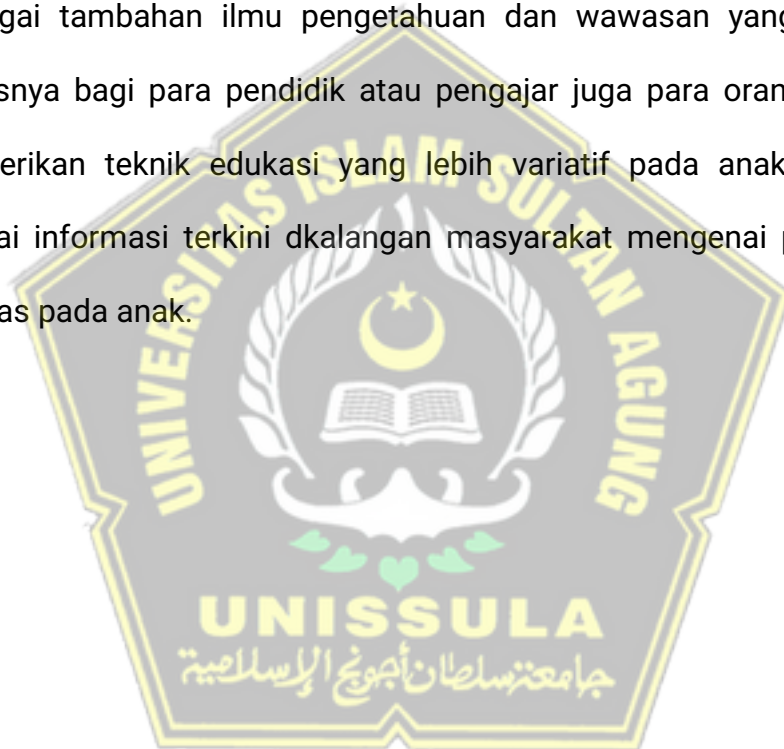
Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA).

## 2. Bagi profesi keperawatan

Sebagai acuan perawat untuk terus mengembangkan pemberian teknik edukasi seperti menggunakan metode *roleplay* dan diharapkan mengembangkan menggunakan teknik metode yang lainnya.

## 3. Bagi masyarakat

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, khususnya bagi para pendidik atau pengajar juga para orang tua dalam memberikan teknik edukasi yang lebih variatif pada anak- anak. Dan sebagai informasi terkini dkalangan masyarakat mengenai pengetahuan obesitas pada anak.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Teori

##### I. Konsep teori obesitas

##### 1. Definisi Obesitas

Obesitas saat ini disebut sebagai the *New World Syndrome*

Obesitas timbul karena jumlah kalori yang masuk melalui

makanan lebih banyak daripada kalori yang dibakar (Firda

Nuzula, 2021). Menurut Kamus Gizi, obesitas adalah suatu

penyakit kronis dengan ciri-ciri timbunan lemak yang

berlebihan (eksesif), Kata obesitas berasal dari bahasa Latin:

obesus, obedere, yang artinya gemuk atau kegemukan.

Obesitas didefinisikan sebagai akumulasi lemak *abnormal*

atau berlebihan (Sugiatmi & Handayani, 2018) karena

melibatkan perilaku makan, pemilihan jenis makanan,

aktifitas fisik, maupun unsur metabolisme seseorang yang

menyebabkan ketidak seimbangan energi yang masuk

dengan energi yang keluar (Baliya, 2018).

##### 2. Penyebab obesitas

Secara garis besar terdapat dua faktor penyebab obesitas

yaitu faktor yang tidak dapat diubah dan Faktor yang dapat

diubah. Faktor yang dapat diubah yaitu perilaku makan yang

tidak baik, pola aktivitas fisik yang rendah, dan faktor

lingkungan. Faktor yang tidak dapat diubah yaitu faktor

genetik dan beberapa sindrom tertentu karena gangguan hormone dan endoktrin seperti *syndrome Cushing*, *Prader-Willi*, *Beckwith-Wiedeman*, dan lain-lain. Selain itu penyebab timbulnya obesitas pada remaja, diantaranya gaya hidup modern (makanan *junk food*) yang mempunyai aktivitas yang sedikit dan perilaku makan yang tidak baik atau kombinasi dari keduanya. Asupan makanan yang tidak sehat dan berlebihan seperti sering mengonsumsi makanan yang mengandung lemak yang berlebihan (*junk food*) dan makanan yang mengandung kadar gula yang tinggi, garam dan lemak memiliki pengaruh yang cukup besar untuk terjadinya obesitas (Susanti et al., 2017).

1) Faktor yang dapat diubah

a. Perilaku makan/ pola makan

Peningkatan konsumsi camilan pada anak seperti karbohidrat olahan (gula, tepung putih, dan lemak jenuh) meningkatkan terjadinya obesitas dan penyakit kronik lainnya. Konsumsi makanan manis seperti kue, coklat, dan permen memiliki hubungan yang signifikan dengan terjadinya obesitas dan obesitas abdominal. Anak yang jarang mengonsumsi *junk food* atau makanan cepat saji seperti *hot*

*dogs, hamburgers, cheeseburgers, fried chicken, and pizza* memiliki risiko obesitas general dua puluh lima persen lebih rendah dan sembilan belas persen lebih rendah dari pada anak yang mengkonsumsi makanan cepat saji setiap hari (Surudarma, 2017).

b. Pola aktivitas fisik

Seseorang yang kurang aktif memerlukan kalori dalam jumlah sedikit dibandingkan orang dengan aktivitas tinggi. *Sedentary life* atau tidak melakukan aktivitas fisik yang seimbang dan mengkonsumsi makanan yang tinggi lemak, akan cenderung mengalami obesitas (Sari et al., 2019)

c. Faktor lingkungan

Gen merupakan faktor yang penting dalam berbagai kasus obesitas, tetapi lingkungan seseorang juga memegang peranan yang cukup berarti. Lingkungan ini termasuk perilaku/pola gaya hidup (Pujiastuti et al., 2012)

2) Faktor yang tidak dapat diubah

a. Faktor genetik

Faktor genetik yang diketahui mempunyai peranan kuat adalah *parental fatne*, anak yang obesitas biasanya berasal dari keluarga yang obesitas, Orang tua obesitas memiliki peran dalam terjadinya obesitas pada anak. Salah satu dari orang tua kelebihan berat badan atau obesitas, anaknya tiga kali lebih besar kemungkinan mengalami kelebihan berat badan atau obesitas dari pada orang tua yang tidak kelebihan berat badan atau obesitas Anak obesitas lima puluh persen memiliki riwayat keluarga kelebihan berat badan atau obesitas(Surudarma, 2017)

b. Gangguan hormone dan endoktrin

Walaupun kasusnya jarang, gangguan hormon yang dapat menyebabkan obesitas adalah *hypogonadism*, *cushing syndrome*, *hypothyroidism*, *insulinoma* dan gangguan lain pada hipotalamus (Andhini, 2017).

### 3. Tipe obesitas

Berdasarkan kondisi sel lemaknya, kegemukan dapat digolongkan dalam beberapa tipe menurut (Dylan Trotsek, 2017), yaitu :

a. Tipe hiperplastik

Yaitu kegemukan yang terjadi karena jumlah sel yang lebih

banyak dibandingkan kondisi normal, tetapi ukuran sel-selnya sesuai dengan ukuran sel normal terjadi pada masa anak-anak.

b. Tipe hipertropik

Kegemukan ini terjadi karena ukuran sel yang lebih besar dibandingkan ukuran sel normal. Kegemukan tipe ini terjadi pada usia dewasa dan upaya untuk menurunkan berat akan lebih mudah bila dibandingkan dengan tipe hiperplastik.

c. Tipe hiperplastik dan hipertropik

kegemukan tipe ini terjadi karena jumlah dan ukuran sel melebihi normal. Obesitas tipe ini dimulai pada masa anak-anak dan terus berlangsung sampai setelah dewasa. Upaya untuk menurunkan berat badan pada tipe ini merupakan yang paling sulit, karena dapat beresiko terjadinya komplikasi penyakit, seperti penyakit degeneratif.

Tipe obesitas berdasarkan distribusi jaringan lemak pada tubuh menurut (Susanti et al., 2017), yaitu :

a. Obesitas android

Obesitas yang distribusi jaringan lemak terdapat lebih banyak di bagian abdomen. Obesitas ini lebih sering terjadi pada laki-laki

b. Obesitas ginoid

Obesitas yang distribusi jaringan lemak terdapat lebih banyak di panggul dan paha. Obesitas ini sering terjadi pada perempuan.

c. Tipe ovid (kotak buah)

Ciri dari tipe ini adalah "besar di seluruh bagian badan".

Tipe Ovid umurnya terdapat pada orang-orang yang gemuk secara genetik. Jenis kelamin pria maupun wanita dapat mengalami obesitas tipe android atau ginoid. Obesitas tipe android memiliki jaringan lemak yang lebih banyak dibandingkan dengan tipe ginoid. Jaringan lemak pada obesitas tipe android lebih banyak terdapat di viseral dibandingkan dengan subkutan. Hal ini berpengaruh terhadap terjadinya *aterosclerosis* di pembuluh darah. Selain itu penyakit jantung koronaria, *stroke*, *resistensi insulin*, dan tekanan darah tinggi berkaitan dengan obesitas tipe android.

#### 4. Komplikasi obesitas

Komplikasi obesitas menurut (Susanti et al., 2017) yaitu :

a. Sistem Kardiovaskular dan Metabolik

Obesitas yang berlanjut sampai dewasa dapat meningkatkan risiko terjadinya gangguan pada sistem

*kardiovaskular* seperti tekanan darah tinggi (*hipertensi*) dan peningkatan kadar kolesterol total dalam darah. Jika obesitas yang berlanjut pada masa dewasa dapat mengakibatkan *hiperlipidemia*, *hipertensi maligna* pada dewasa, *aterosklerosis*, dan penyakit jantung koroner. Obesitas yang terjadi pada masa anak-anak memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengalami penyakit kardiovaskular

b. Saluran pernapasan

Pada saluran pernapasan, sering dijumpai obstructive sleep apnea syndrome. Awal gejala yang khas adalah mendengkur pada saat tidur yang terjadi paling sedikit 3 malam per minggu. Hal tersebut diakibatkan oleh penebalan jaringan lemak di daerah faringeal dan juga diperberat oleh adanya hipertrofi adenotonsilar sehingga menyebabkan obstruksi pada saluran pernapasan.

c. Gangguan Kulit dan Ortopedi

Obesitas pada anak dan remaja cenderung berisiko terhadap adanya gangguan kulit dan ortopedi. Anak dan remaja yang obesitas, kulitnya sering lecet karena adanya gesekan. Selain itu, anak dan remaja lebih mudah merasa gerah atau panas membuat kulit sangat lembab dan adanya ruam panas sehingga menimbulkan miliaria dan juga jamur-jamur yang ada pada lipatan kulit.

## 5. Dampak obesitas

Menurut Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular Kementerian Kesehatan (P2PTM Kemenkes) tahun 2018 dampak dari obesitas yaitu: obesitas saat dewasa, daya tahan tubuh yang menurun, perubahan sendi, pertumbuhan terganggu, gangguan psikologis, prestasi akademis terganggu, gangguan seksual, dan berbagai penyakit tidak menular (penyakit jantung dan pembuluh darah, diabetes dan lain-lain). Obesitas pada anak menjadi faktor risiko beberapa penyakit seperti kardiovaskular, diabetes mellitus tipe 2, hipertensi, hiperlipidemia, *Non Alcoholic Fatty Liver Disease* (NAFLD), pubertas dini, haid yang tidak teratur dan sindrom ovarium polikistik, steatohepatitis, sleep apnea, asma, gangguan muskuloskeletal, dan masalah psikologi seperti depresi (Surudarma, 2017)

## II. Pengetahuan

### A. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Dari hasil pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih bertahan lama

daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Menurut (Budiman, 2017) terdapat 6 tingkat pengetahuan, yaitu:

- 1) Tahu (*Know*) Rasa mengerti melihat atau mengamati sesuatu
- 2) Memahami (*Comprehension*) suatu kemampuan untuk menjelaskan tentang suatu objek yang diketahui dan diinterpretasikan secara benar sesuai fakta
- 3) Aplikasi (*Aplication*) Suatu kemampuan untuk mempraktekkan materi yang sudah dipelajari pada kondisi nyata atau sebenarnya
- 4) Analisis (*Analysis*) kemampuan menjabarkan atau menjelaskan suatu objek atau materi tetapi masih ada kaitannya satu dengan yang lainnya
- 5) Sintesis (*Synthesis*) Suatu kemampuan menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru
- 6) Evaluasi (*Evaluation*) Pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek

#### B. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007) dalam memperoleh pengetahuan, ada beberapa faktor yang memengaruhi pengetahuan seseorang yaitu :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut menerima informasi. Namun perlu ditekankan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula.

#### 2. Mass Media/Informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (Immediate Impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan

#### 3. Sosial Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan atau tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

#### 4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan biologis dan sosial. Lingkungan Universitas Sumatera Utara berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.

#### 5. Pengalaman

Pengalaman sebagai suatu sumber bagi pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

#### 6. Umur

Umur memengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang, semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

### III. Konsep teori *roleplay*

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau role playing (Joyada H Tamba, 2018). *Roleplay* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi

yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian yang akan datang(Simamora, 2018). Peningkatan pengetahuan akan diikuti dengan perubahan sikap dan peningkatan perilaku. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2019) metode *roleplay* dapat meningkatkan pengetahuan dan tindakan anak usia sekolah tentang pertolongan pertama pada luka.

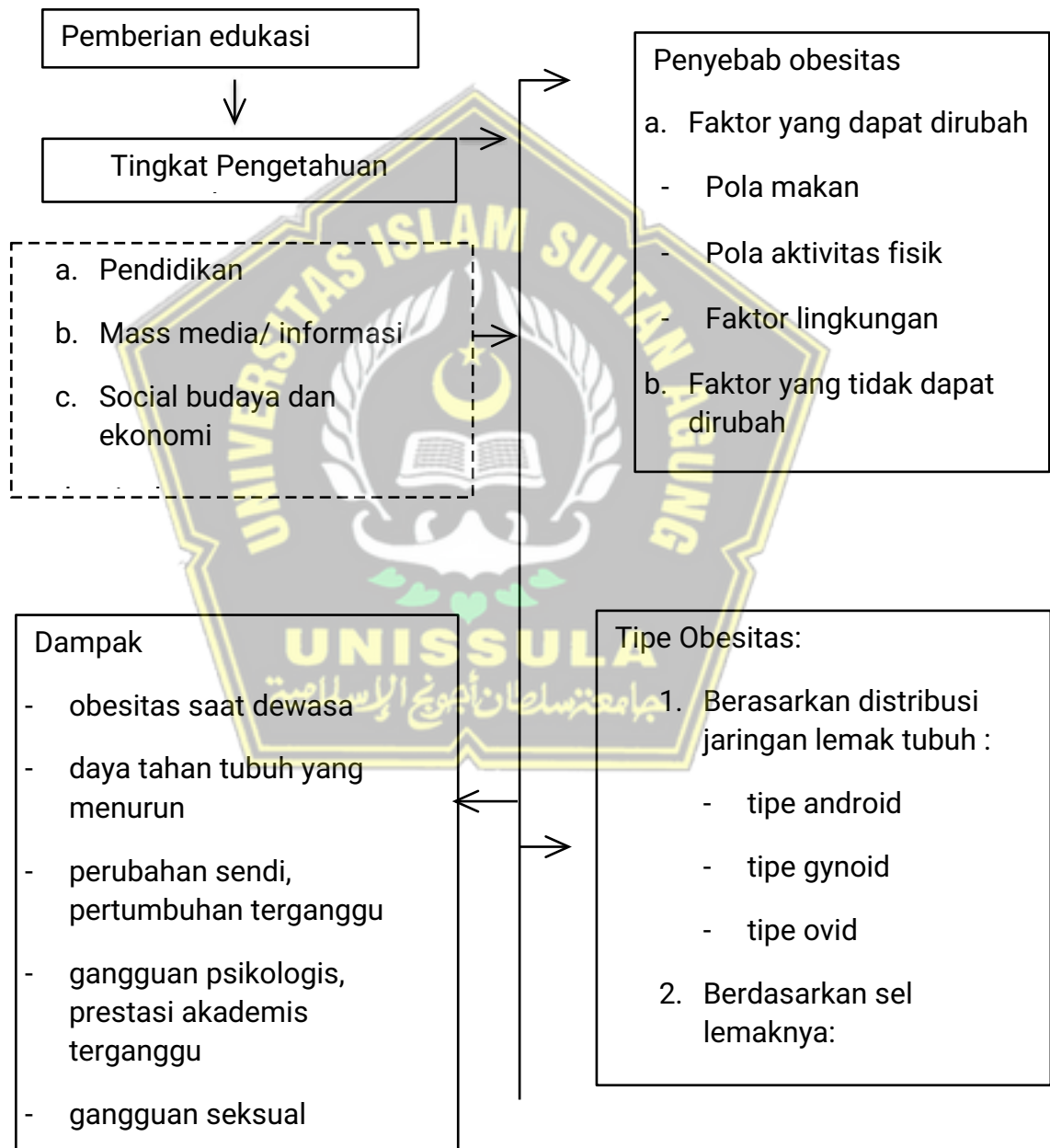
Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah.

Menurut (Simamora, 2018), ada beberapa langkah penerapan model *roleplay* yaitu:

1. Mempersiapkan skenario, kartu peran dengan uraian peran yang singkat dan jelas, serta papan nama untuk setiap peran.
2. Menyampaikan kepada seluruh peserta bahwa mereka akan melakukan metode pembelajaran dengan metode bermain peran.
3. Menunjukkan kepada peserta untuk memainkan peran yang telah ditentukan.
4. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.

5. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
6. Peneliti memberi kesimpulan secara umum.
7. Evaluasi
8. Penutup

## B. Kerangka Teori



## Komplikasi

- Sistem kardiovaskular dan metabolik



Keterangan :



Diteiti



Tidak diteliti

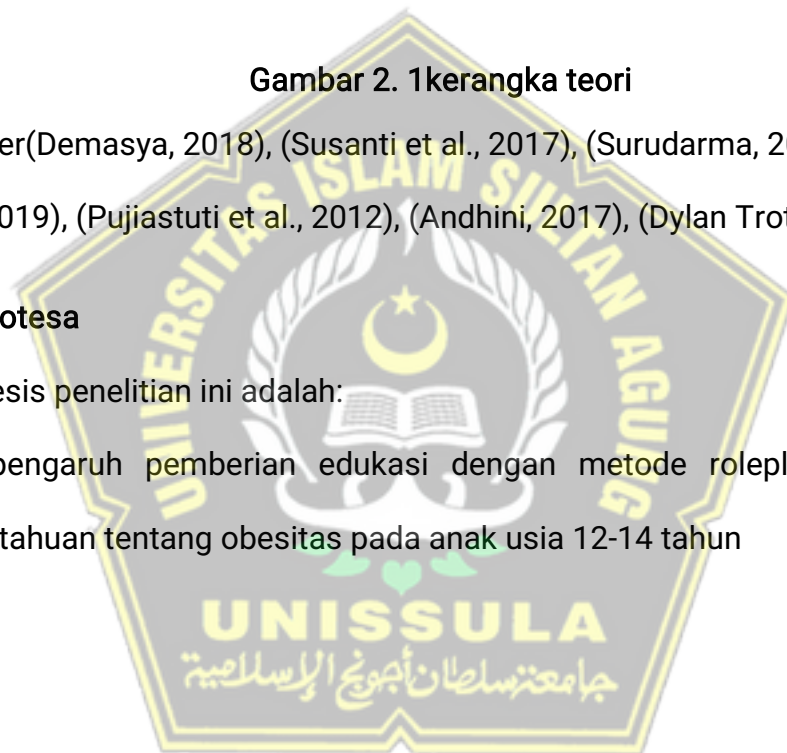
### Gambar 2. 1kerangka teori

Sumber(Demasya, 2018), (Susanti et al., 2017), (Surudarma, 2017), (Sari et al., 2019), (Pujiastuti et al., 2012), (Andhini, 2017), (Dylan Trotsek, 2017).

### C. Hipotesa

Hipotesis penelitian ini adalah:

Ada pengaruh pemberian edukasi dengan metode roleplay terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun





## BAB III

### METODE PENELITIAN

### A. Kerangka Konsep

*Variabel Independent*

Variabel *Dependent*



**Gambar 3. 1 Kerangka Konsep**

## B. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian yang telah dilaksanakan ini terdiri dari variabel *independent* dan variabel *dependent* yaitu:

1. Variabel *independent* → Edukasi dengan Metode *Roleplay*
2. Variabel *dependent* → pengetahuan tentang obesitas

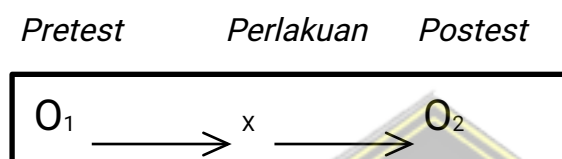
### C. Jenis dan Desain penelitian

Desain penelitian memberikan kerangka kerja untuk pengumpulan dan analisis data. Pemilihan desain penelitian merefleksikan tentang prioritas yang akan memberikan berbagai dimensi dalam proses penelitian, termasuk menggambarkan hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel penelitian (Sihombing, 2017)

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Eksperimental* dan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest*

*Design.* Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding (Zamrodah, 2016) untuk mencari pengaruhnya pemberian metode *roleplay* terhadap pengetahuan obesitas pada anak usia 12-14 tahun.

Bentuk rancangan penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. 2Rancangan penelitian

#### D. Populasi dan sampel penelitian

##### 1. Populasi

Menurut Notoatmojo (2012) populasi adalah keseluruhan subjek atau sampel yang akan dijadikan objek penelitian. Menurut pendapat lain populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan objek yang akan diteliti baik berupa benda, manusia, peristiwa ataupun gejala yang akan terjadi. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Guntur dengan jumlah 517 orang.

##### 2. Sampel

Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah semua anggota populasi yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian. Besar sampel yang digunakan berdasarkan rumus yang dikembangkan oleh Isac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5% (Rahayu, 2018) Rumus sampel untuk menghitung ukuran sampe sebagai berikut:

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Gambar 3. 3 Rumus sampel

Keterangan :

$\lambda^2$  dengan dk = 1, taraf derajad kesalahan 5 %

N = Jumlah populasi = 942

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

d = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi 0,05

s = Jumlah sampel

Berdasarkan rumus tersebut maka jumlah sampelnya yaitu :

$$\begin{aligned} n &= \frac{1^2 \cdot 517 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(0,05)^2 \cdot (517) + 1^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ &= \frac{129,25}{0,0525} \end{aligned}$$

1,54

$$= 83,9 = 84 \text{ responden}$$

Berdasarkan rumus tersebut didapatkan besar sampel minimal 84 orang. Besar sampel akan ditambah 10% dari total sampel untuk menghindari terjadinya *drop out* sampel, sehingga besar sampel menjadi 92 orang.

besar sampel pada tiap kelas dihitung dengan rumus :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

$n_i$  = jumlah sampel pada tiap kelas

$N_i$  = jumlah populasi tiap kelas

$N$  = jumlah populasi total = 517

n = besar sampel = 92

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh besar sampel pada tiap kelas pada lampiran.

Untuk mendapatkan data yang sesuai dan relevan dengan penelitian ini maka peneliti menentukan responden penelitian dengan adanya kriteria inklusi dan kriteria eksklusi sebagai berikut:

Kelas VII = 28

- VII A :33

$$\frac{n_i}{\text{---}} = 33 \times 92$$

517

$$= 5,8 = 6$$

- VII B :32

$$\frac{n_i}{\text{---}} = 32 \times 92$$

517

$$= 5,6 = 5$$

- VII C : 32

$$\frac{n_i}{\text{---}} = 32 \times 92$$

517

$$= 5,6 = 5$$

- VII D : 33

$$\begin{array}{r} n i \\ \hline \end{array} = 33 \times 92$$

$$517$$

$$= 5,8 = 6$$

- VII E : 32

$$\begin{array}{r} n i \\ \hline \end{array} = 32 \times 92$$

$$517$$

$$= 5,6 = 6$$

$$\text{Kelas VIII} = 25$$

- VIII A: 28

$$\begin{array}{r} n i \\ \hline \end{array} = 28 \times 92$$

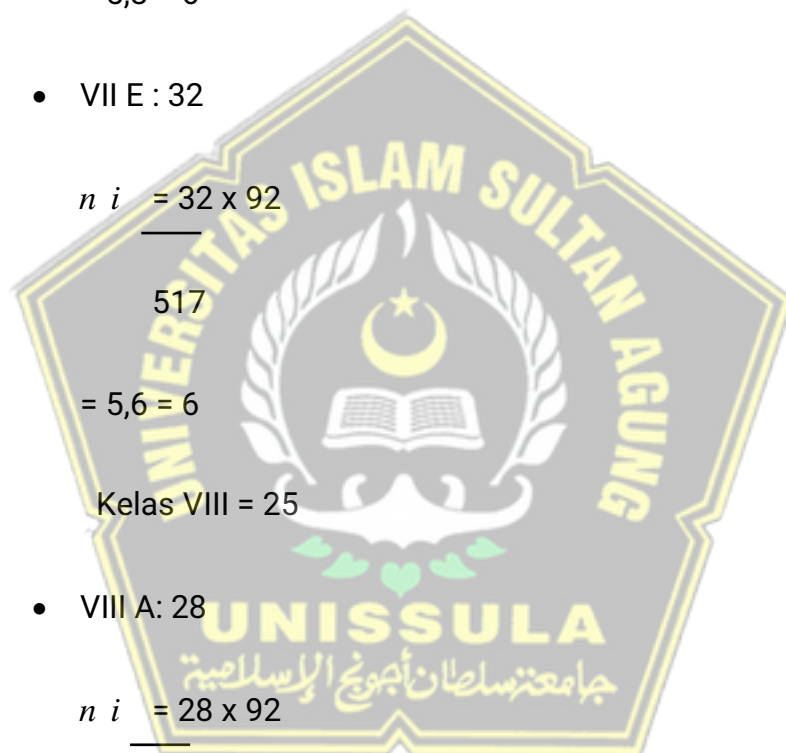
$$517$$

$$= 4,9 = 5$$

- VIII B: 28

$$\begin{array}{r} n i \\ \hline \end{array} = 28 \times 92$$

$$517$$



$$= 4,9 = 5$$

- VIII C : 28

$$\begin{array}{r} n i = 28 \times 92 \\ \hline 517 \end{array}$$

$$= 4,9 = 5$$

- VIII D: 28

$$\begin{array}{r} n i = 28 \times 92 \\ \hline 517 \end{array}$$

$$= 4,9 = 5$$

- VIII E: 28

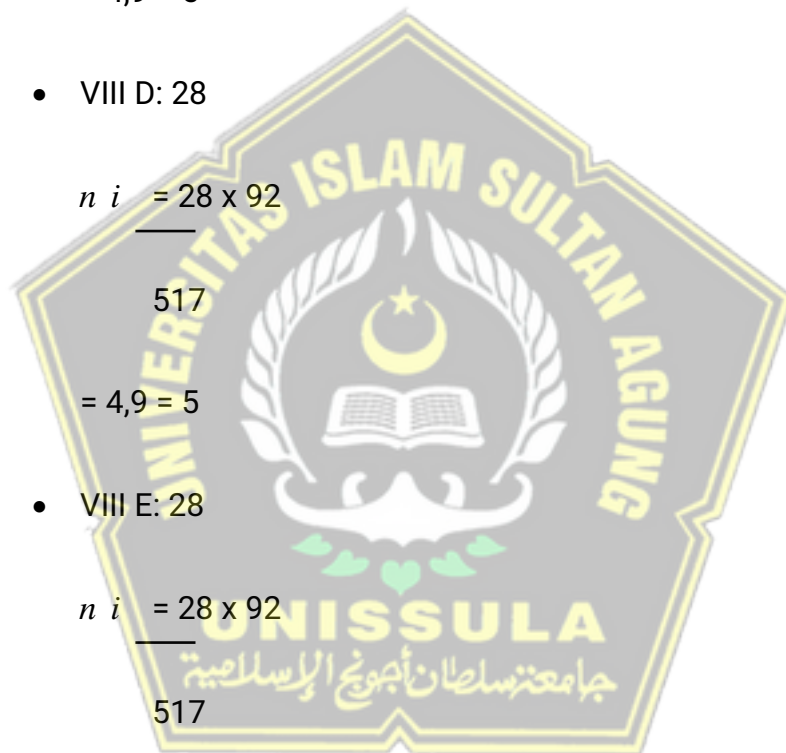
$$\begin{array}{r} n i = 28 \times 92 \\ \hline 517 \end{array}$$

$$= 4,9 = 5$$

$$\text{Kelas IX} = 39$$

- IX A: 31

$$\begin{array}{r} n i = 31 \times 92 \\ \hline \end{array}$$



$$517$$

$$= 5,5 = 5$$

- IX B: 31

$$n i = 31 \times 91$$

$$517$$

$$= 5,5 = 6$$

- IX C: 31

$$n i = 31 \times 92$$

$$517$$

$$= 5,5 = 6$$

- IX D: 31

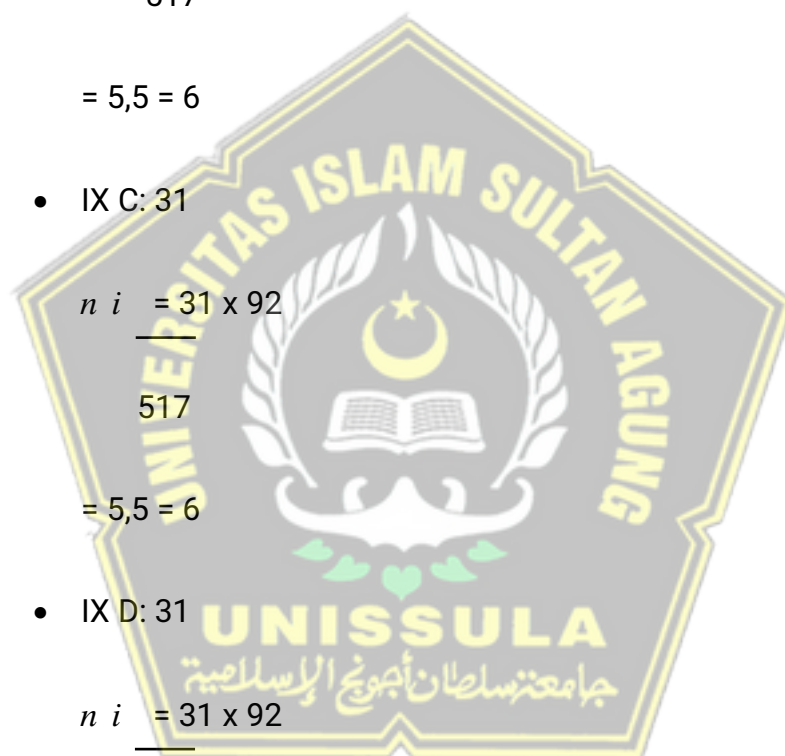
$$n i = 31 \times 92$$

$$517$$

$$= 5,5 = 6$$

- IX E: 31

$$n i = 31 \times 92$$



$$517$$

$$= 5,5 = 5$$

- IX F: 31

$$n_i = 31 \times 92$$

$$\underline{\hspace{1cm}}$$

$$517$$

$$= 5,5 = 5$$

- IX G: 31

$$n_i = 31 \times 92$$

$$\underline{\hspace{1cm}}$$

$$512$$

$$= 5,5 = 6$$

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Sumartawan, 2019).

Kriteria inklusi pada penelitian ini:

- 1) Siswa kelas VII, VIII dan IX Smp Negeri 1 Guntur.

2) Siswa yang bersedia menjadi responden.

3) Siswa yang berusia 12-14 tahun.

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi karena berbagai sebab (Sumartawan, 2019)

**E. Tempat dan Waktu penelitian**

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Guntur, karena di wilayah tersebut mudah dijangkau peneliti sehingga mendukung peneliti untuk pengambilan data yang dibutuhkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli 2022 – Februari 2023.

**F. Definisi Operasional**

**Tabel 3. 1. Definisi Operasional**

| Variabel                              | Definisi Operasional                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Alat Ukur                                                                                                                                                                         | Hasil Ukur  | Skala   |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------|
| Edukasi dengan metode <i>roleplay</i> | Edukasi dengan metode <i>roleplay</i> dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan sudut pandang dan cara berfikir orang lain | Metode <i>roleplay</i> , responden memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan skenario sebagai acuan, uraian singkat dan papan nama untuk setiap peran. | Ya<br>Tidak | Nominal |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |         |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| pengetahuan tentang obesitas | <p>Hasil pemahaman responden mengenai obesitas pada anak usia 12-14 tahun meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian obesitas</li> <li>- Penyebab obesitas</li> <li>- Tipe obesitas</li> <li>- Komplikasi obesitas</li> <li>- Dampak obesitas.</li> </ul> | <p>Kuesioner yang terdiri dari 18 pertanyaan dimana tiap soal bila:<br/>Benar : 2 Salah : 0</p> | <p>Kategori pengetahuan yang dibagi atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Kategori baik : benar &gt; 75% dari keseluruhan nilai pertanyaan (28-36)</li> <li>- Kategori sedang : benar antara 50% - 75% nilai keseluruhan pertanyaan (18-27) - Kategori kurang : benar &lt;50% dari nilai keseluruhan pertanyaan (0-17)</li> </ul> | Ordinal |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|

#### G. Instrument/ Alat pengumpul Data

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuisiner mengenai obesitas pada anak dan skala Guttman. Kuisiner mengenai obesitas pada anak yang digunakan dalam penelitian ini di adopsi dari penelitian (Matondang, 2011) "Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Obesitas Pada Anak di Kelurahan Pangkalan Masyhur Kecamatan Medan

Johor ”. Kuesioner ini berisi 18 item pertanyaan dengan skala Guttman yaitu dengan jawaban benar dan salah. Jawaban benar akan diberikan skor 2 untuk jawaban salah diberikan skor 0, total skor tertinggi yaitu 36 dan terendah 0.

Berdasarkan kriteria jawaban diatas maka dapat dikategorikan tingkat pengetahuan responden dengan kriteria sebagai berikut (Joyada H Tamba, 2018) :

- a. Tingkat pengetahuan baik : benar > 75% dari keseluruhan nilai pertanyaan (28-36).
- b. Tingkat pengetahuan sedang : benar antara 50 % - 75% nilai keseluruhan pertanyaan (18-27)
- c. Tingkat pengetahuan kurang : benar <50% dari nilai keseluruhan (0-17)

Edukasi tentang obesitas yang akan digunakan adalah edukasi dengan metode *roleplay* yaitu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau suatu kejadian dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan menggunakan skenario sebagai acuan, uraian singkat dan papan nama untuk setiap peran.

#### H. Metode Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data yang didapatkan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari responden.

Langkah-langkah yang telah dilakukan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data penelitian adalah:

- a. Mengajukan surat perijinan dari pihak instusi pendidikan untuk dapat melakukan sampel studi pendahuluan di tempat penelitian.
- b. Mendapatkan ijin melakukan sampel studi pendahuluan di tempat penelitian.
- c. Melakukan pengambilan sampel studi pendahuluan ditempat penelitian.
- d. Mengajukan surat perijinan dari pihak institusi pendidikan untuk dapat melakukan pengambilan data penelitian dari responden.
- e. Mendapatkan ijin penelitian dari pihak SMP Negeri 1 Guntur.
- f. Responden diberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan penelitian, setelah responden mengerti dan memahami penjelasan selanjutnya responden diminta untuk menandatangani surat kesediaan menjadi responden (*informed consent*)
- g. Melakukan pre-test dengan responden kelas 7,8, dan 9 di aula sekolahan menggunakan kuisioner tentang pengetahuan, penyebab, tipe, komplikasi dan dampak dari obesitas kepada responden, dengan dibantu oleh asisten yang berjumlah 2 orang, fungsinya untuk membuat lancar dan tertibnya proses penelitian apabila terdapat siswa yang membuat gaduh atau menghambat proses penelitian
- h. Melakukan edukasi dengan metoe *roleplay* terkait obesitas dengan menggunakan tim dari peneliti sebanyak 10 orang yang akan

melakukan *roleplay* dan responden kelas 7,8, dan 9 memperhatikan selama 1 jam yang bertempat di aula sekolahan. Dengan dibantu asisten dalam pengawasan saat pemberian edukasi berlangsung supaya pemberian metode *roleplay* berjalan dengan lancar.

- i. Melakukan post-test secara bersama dari kelas 7,8, dan 9 di aula sekolahan menggunakan kuesioner tentang pengetahuan, penyebab, akibat dan pencegahan dari obesitas yang disebarkan kepada siswa siswi selaku responden. dengan dibantu oleh asisten yang berjumlah 2 orang.
- j. Responden yang mengalami kendala teknis , peneliti membantu responden terkait kendala teknis yang dialami responden saat akan mengisi kuesioner pre-test maupun post-test sebagaimana yang diharapkan oleh responden.
- k. Setelah kuesioner terisi oleh responden, selanjutnya kuesioner akan dilakukan analisis data
- l. Melakukan analisis data menggunakan komputerisasi dengan program spss.

## **I. Analisis Data**

### **1. Pengolahan Data**

Menurut Notoatmodjo (2013) beberapa langkah dalam proses pengolahan data setelah dilakukannya pengumpulan data yakni :

#### **a. Editing data**

Peneliti memeriksa kembali kelengkapan isi kuesioner dan jawaban

yang diberikan oleh responden, jika terjadi kekurangan dari data baik itu dari isi kuesioner dan jawaban responden maka ditanyakan ulang atau penggantian responden yang tidak sesuai kriteria.

b. Coding data

Peneliti melakukan penggantian data, dimana data awal yang berbentuk kuesioner atau pertanyaan diubah menjadi data dalam bentuk angka, dimana dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, serta untuk mempermudah untuk pengolahan dan entry data.

c. Processing data

Peneliti memasukkan data yang telah diubah dari data kualitatif (kuesioner atau pertanyaan) menjadi data kuantitatif (angka-angka yang telah dikategorikan) ke dalam program computer salah satunya adalah program SPSS for window. Dalam memproses data dibutuhkan ketelitian supaya tidak terjadi bias dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 2. Analisi Data

Data yang diperoleh nantinya akan dilakukan analisis secara bertahap sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, meliputi:

a. Analisis Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang dilakukan untuk satu variabel atau per variabel suatu penelitian. Analisa

univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu karakteristik setiap variabel penelitian baik variabel bebas ataupun variabel terikat dengan distribusi frekuensi (Jeklin, 2016). Analisa univariat dalam penelitian ini adalah karakteristik berupa usia dan jenis kelamin responden.

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan. Analisis bivariat dalam penelitian ini akan ditentukan dengan cara menggunakan metode statistika nonparametrik. Metode statistik nonparametrik ini sering juga disebut metode bebas sebaran karena model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya. Uji yang digunakan adalah Uji Wilcoxon. untuk mengetahui perbedaan pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun sebelum dan sesudah dilakukan pemberian edukasi dengan metode *roleplay*.

J. Etika penelitian

Dalam penelitian ini penulis menjelaskan kepada responden penelitian mengenai maksud dan tujuan, menjelaskan prosedur serta tata cara yang dilakukan, mengingat bahwa penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka masalah dalam etika penelitian keperawatan dapat diketahui beberapa hal, yang meliputi:

1. *Informed consent* (lembar persetujuan menjadi responden)

Merupakan lembar persetujuan yang berisi penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian, serta dampak yang mungkin terjadi selama penelitian. Peneliti memberikan lembar informed consent kepada calon responden sebelum dilakukan penelitian, apabila calon responden bersedia maka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika calon responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati keputusan tersebut.

2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan responden peneliti tidak mencantumkan nama subjek penelitian, hanya untuk memudahkan dalam mengenali identitas, Maka peneliti menggunakan inisial nama pada masing-masing responden pada lembar kuesioner saat pengambilan data..

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Peneliti menyimpan dan merahasiakan Informasi yang diberikan oleh responden serta semua data yang terkumpul, dijamin kerahasiaanya dan hanya akan menjadi koleksi peneliti, serta tidak akan disebar atau diberikan kepada orang lain tanpa seijin responden (Jeklin, 2016)

4. *Justice* (Keadilan)

Prinsip ini menekankan setiap orang layak mendapatkan sesuatu sesuai dengan haknya menyangkut keadilan distributif dan pembagian yang seimbang (equitable). Jangan sampai terjadi

kelompok-kelompok yang rentan mendapatkan problem yang tidak adil



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Pengantar Bab

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 12-14 tahun di SMP Negeri 1 Guntur , dengan hasil penelitian terhadap 92 responden tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Analisis univariat pada penelitian ini yaitu berupa umur, jenis kelamin dan pengetahuan pada responden. Sedangkan analisis bivariatnya menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* pada anak usia 12-14 tahun.

#### B. Karakteristik Responden

Karakteristik responden mempertimbangkan usia dan jenis kelamin juga pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya edukasi dengan metode *roleplay*.

##### a. Umur Responden

**Tabel 4. 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Pada Anak Usia 12-14 Tahun di SMP Negeri 1 Guntur**

| Karakteristik | Frekuensi | %    |
|---------------|-----------|------|
| Umur          |           |      |
| 12            | 9         | 9,8  |
| 13            | 47        | 51,1 |
| 14            | 36        | 39,1 |
| Total         | 92        | 100% |

**Table 4. 2** menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan kelompok umur terbanyak responden yaitu 13 tahun sebanyak jumlah 47 responden (51,1%), kemudian umur 14 tahun sebanyak 36 responden (39%) dan umur 12 tahun sebanyak 9 responden (9,8%).

b. Jenis kelamin Responden

**Tabel 4. 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin di SMP Negeri 1 Guntur.**

| Karakteristik | Frekuensi | %           |
|---------------|-----------|-------------|
| Jenis Kelamin |           |             |
| Laki-laki     | 30        | 32,6        |
| Perempuan     | 62        | 67,4        |
| <b>Total</b>  | <b>92</b> | <b>100%</b> |

**Table 4. 4** menunjukkan karakteristik jenis kelamin responden dengan jenis kelamin perempuan sejumlah 62 responden ( 67,4%) dan responden laki-laki sejumlah 30 responden ( 32,6%).

**C. Pengetahuan**

a. Pre test

**Tabel 4. 5. Pengetahuan Sebelum Dilakukan Edukasi Dengan Metode *Roleplay* Tentang Obesitas**

| PreTest      | Frekuensi | %           |
|--------------|-----------|-------------|
| Kurang       | 75        | 81,5        |
| Sedang       | 17        | 18,5        |
| Baik         | 0         | 0           |
| <b>Total</b> | <b>92</b> | <b>100%</b> |

**Tabel 4. 6** mendiskripsikan bahwa katagori pengetahuan *Pre test* terbanyak responden dengan pengetahuan kurang sebesar 75 (81,5%), kemudian dengan katagori sedang sebesar 17 (18,5%), dan dengan katagori baik sebesar 0 ( 0 ).

*b. Post test*

**Tabel 4. 7. Pengetahuan Setelah Dilakukan Edukasi Dengan Metode *Roleplay* Tentang Obesitas**

| PreTest      | Frekuensi | %           |
|--------------|-----------|-------------|
| Kurang       | 19        | 20,7        |
| Sedang       | 58        | 63,0        |
| Baik         | 15        | 16,3        |
| <b>Total</b> | <b>92</b> | <b>100%</b> |

Table 4. 8 menunjukkan bahwa katagori pengetahuan Post test terbanyak responden dengan pengetahuan sedang sebesar 58 (63,0%), kemudian dengan katagori kurang sebesar 19 (20,7%), dan dengan katagori baik sebesar 15 (16,3%)

**D. Pengaruh edukasi dengan metode *roleplay* pada anak usia 12-14 tahun**

**Tabel 4. 9. Pengetahuan Sebelum dan Setelah Dilakukan Pemberian Edukasi Dengan Metode *Roleplay* Pada Anak Usia 12-14 Tahun**

| Pre Test | Post test |      |        |      |      |     |       |      | P Value<br>0,000 |
|----------|-----------|------|--------|------|------|-----|-------|------|------------------|
|          | Kurang    |      | Sedang |      | Baik |     | Total |      |                  |
|          | f         | %    | f      | %    | f    | %   | F     | %    |                  |
| Kurang   | 17        | 18,5 | 5<br>4 | 58,7 | 4    | 4,3 | 75    | 81,5 |                  |

|        |    |      |        |      |    |      |    |      |
|--------|----|------|--------|------|----|------|----|------|
| Sedang | 2  | 2,2  | 4      | 4,3  | 11 | 12,0 | 17 | 18,5 |
| Baik   | 0  | 0    | 0      | 0    | 0  | 0    | 0  | 0    |
| Total  | 19 | 20,7 | 5<br>8 | 63,0 | 15 | 16,3 | 92 | 100  |

Tabel 4. 10 uji Wilcoxon menunjukan hasil bahwa nilai  $p$  value sebesar 0.000 ( $<0.5$ ) sehingga dalam data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan setelah diberikan edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengantar Bab

Sistematika pembahasan dalam bab ini menjabarkan mengenai hasil dari penelitian yang berjudul Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Metode *Roleplay* terhadap Pengetahuan tentang Obesitas pada Anak Usia 1-14 tahun di SMP Negeri 1 Guntur.

#### B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

##### 1. Karakteristik Responden

###### a. Umur

Berdasarkan dari hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa katagori responden dengan umur paling banyak yaitu umur 13 tahun sebanyak 47 responden (51%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lendinia (2009) terhadap 33 responden dengan perincian laki-laki sebanyak 13 dan perempuan sebanyak 20 umur responden. Dimana hasil terbanyak yaitu 10-13 tahun yang berjumlah 23 dengan presentase (69,7%). Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri ditandai dengan kematangan emosional, mental, social dan fisik yang dimulai usia sekitar 10-13 tahun, sehingga memerlukan nutrisi yang lebih banyak, tetapi dengan pola makan yang salah akan mengakibatkan terjadinya obesitas. Masa remaja merupakan masa perkembangan dan

pertumbuhan. Hal ini ditandai dengan masa puber. Pada masa ini anak usia 12-14 tahun cenderung mengalami pertumbuhan yang pesat sehingga berbagai masalah kesehatan gizi lebih seperti obesitas sering terjadi pada usia ini (Herlina, 2013).

Umur 10-12 tahun merupakan umur yang sangat strategis untuk diberikan edukasi, promosi kesehatan dan keterampilan. Umur ini sangat ideal untuk melatih kemampuan motorik seorang anak termasuk melatih keterampilan, mengatur pola makan, serta melakukan pencegahan yang dapat dilakukan dalam mencegah obesitas pada anak. Pemberian metode *roleplay* pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik agar anak dapat memahami edukasi yang diberikan secara mudah. Pada umur ini sangat berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir anak semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik dan dapat dipraktekkan dalam kehidupan dengan baik (Arruda, 2021).

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa katagori responden dengan jenis kelamin paling banyak oleh jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 62 responden dengan

presentase (67,4%), dan laki-laki sebanyak 30 responden dengan presentase (32,6%). Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari & Solikah (2017) Yaitu terhadap 42 responden, dengan laki-laki sebanyak 16 responden dan perempuan sebanyak 26 responden. mengenai Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Obesitas pada Anak Usia 6-12 tahun di SD Mojosongo V Surakarta. yang dimana nilai p value sebesar 1,00 yang berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara jenis kelamin dengan obesitas pada anak, nilai *Odds ratio* (OR) pada analisis penelitian ini diketahui sebesar 1,00 (0,29-3,48) yang berarti anak laki-laki cenderung memiliki resiko 1 kali lebih besar untuk mengalami obesitas dari pada anak perempuan.

Pada penelitian ini informasi yang didapatkan pada anak laki-laki dan perempuan semuanya sama yang dimana sebelum penelitian ini dilakukan mereka belum pernah mengetahui informasi tentang obesitas, hal ini dibuktikan dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Guntur. Para responden ini juga berada dalam satu lingkungan yang sama sehingga tidak adanya perbedaan social budaya pada anak laki-laki maupun anak perempuan.

- c. Pengetahuan Sebelum dan sesudah diberikan Edukasi dengan Metode *Roleplay*

Berdasarkan penelitian ini menuai sebuah pengetahuan responden dengan jumlah 92 di SMP Negeri 1 Guntur sebelum diberikan edukasi tentang obesitas dengan metode *roleplay* menunjukkan rata-rata terbanyak dengan katagori kurang sebesar 75 dengan presentase 81,5%, kemudian dengan katagori sedang sebesar 17 dengan presentase 18,5%, dan dengan katagori baik sebesar 0 dengan presentase 0. Dan berdasarkan penelitian ini pengetahuan responden SMP Negeri 1 Guntur setelah diberikan edukasi tentang obesitas dengan metode *roleplay* menunjukkan rata-rata terbanyak adalah dengan katagori sedang sebesar 58 dengan presentase 63.0%, kemudian dengan katagori kurang sebesar 19 dengan presentase 20,7%, dan baik sebesar 15 dengan presentase 16,3%.

Data *post test* menunjukkan masih ada 19 responden yang memiliki pengetahuan kurang. Hal ini menunjukan kurang optimalnya informasi yang diserap oleh responden ketika edukasi dengan metode *roleplay* tentang obesitas berlangsung, karena kurangnya kemampuan responden dalam memfokuskan perhatian dan menerima informasi yang diberikan.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nasution & Arifin (2021) yang berjudul Pengaruh Metode *Roleplay* terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan

Makanan Jajan pada siswa Sekolah Dasar, dengan jumlah 40 responden. Yaitu didapatkan hasil nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan metode *roleplay* yaitu 1,88 menjadi 2,50 dengan nilai  $p$  ( $0,000$ ) $<0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *roleplay* berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan pemilihan makanan jajanan.

Penelitian (Muzdalifah, 2013) selaras dengan penelitian ini dimana penerapan metode *roleplay* pada pembelajaran fungsi organ pencernaan manusia dan hubungan dengan makanan dan kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan gizi siswa di SD Negeri 2 Boja.

## 2. Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Metode *Roleplay*

Hasil uji statistic mengenai perbedaan antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan edukasi dengan metode *roleplay* bahwa ada sebuah pengaruh edukasi dari 92 responden dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dengan pengetahuan *pre-test* dan *posttest* ditunjukkan nilai  $p$  sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan hasil terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas.

Berdasarkan metode perhitungan yang dilakukan dalam rumus

Wilcoxon pada penelitian ini, nilai yang didapat nilai *negative ranks* sebesar 2 yang berarti nilai *post test* justru lebih rendah dibandingkan dengan nilai *pre test*, kemudian nilai *positif ranks* sebesar 69 dimana adanya kenaikan pengetahuan dari *pre test* ke *post test*. Dan *ties* sebesar 21 yang mana artinya nilai *pre test* dan *post test* tidak mengalami perubahan. Dari data ini dimana nilai *positif ranks* sebesar 69 membuktikan adanya pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay*. Metode ini memiliki keunggulan seperti anak dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan pengamatan, dan Kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa (Retnowati, 2005).

Menurut (Rizona & Yuliana, 2017) Pengetahuan seseorang dapat diperoleh dengan berbagai macam cara seperti cara tradisional (cara coba salah, cara kekuasaan, berdasarkan pengalaman sendiri, dan melalui jalan pikiran) dan cara modern (observasi langsung). Meskipun responden telah diberikan intervensi berupa edukasi dengan metode *roleplay* masih saja ditemukan responden yang tidak mengalami perubahan nilai dan ada juga yang mengalami penurunan.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang sedikit signifikan dari hasil *pre test* dan *post test*. Namun masih terdapat beberapa anak yang tingkat pengetahuannya

kurang dan tidak mengalami perubahan setelah diberikan edukasi dengan metode *roleplay* sebanyak 19 responden dan sebanyak 2 anak yang mengalami penurunan pengetahuan setelah diberikan edukasi dengan metode *roleplay*. Menurut (Rizona & Yuliana, 2017) salah satu penyebabnya adalah daya ingat. Daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, beberapa proses mengingat adalah memasukan kesan, menyimpan kesan dan mereproduksi (mengeluarkan kembali) kesan. Jadi sangat diperlukan pendekatan yang tepat agar resiko terjadinya ketidakefektifan intervensi dapat ditekan. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya seperti faktor *internal* seseorang, yaitu faktor yang ada dalam diri individu misalnya intelegensia, minat dan kondisi fisik. Kemudian ada juga faktor *eksternal*, yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri misalnya keluarga, masyarakat dan juga sarana. Lalu yang terakhir faktor pendekatan belajar yaitu faktor upaya belajar seseorang terhadap suatu inovasi misalnya strategi dan metode pembelajaran (Puastiningsih, 2018).

Terjadinya pengetahuan yang tetap maupun yang menurun pada responden disebabkan faktor internal dan eksternal. Dilihat dari data saat dilakukan studi pendahuluan didapatkan responden tidak pernah mendapatkan pendidikan kesehatan/ penyuluhan tentang obesitas sebelumnya. Fakta ini didukung

oleh (Manuata, 2018) faktor informasi yang diberikan berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan seseorang, sehingga anak memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi karena aktif memperoleh informasi dari penyuluhan yang pernah didapat tentang obesitas.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nasution & Arifin (2021) yang berjudul pengaruh metode *roleplay* dan poster terhadap perubahan perilaku pemilihan makanan jajanan pada siswa sekolah dasar, dimana memberikan hasil sebuah efek sebelum dan sesudah diberikan metode *roleplay* dan media poster terhadap perubahan pengetahuan dalam pemilihan makanan jajanan. Dimana sebelum dilakukan metode *roleplay* menunjukkan bahwa sebagian besar pengetahuan responden adalah kurang dan cukup, masing-masing sebanyak 15 orang (37,5%). Kemudian setelah dilakukan metode *roleplay* pengetahuan responden hasilnya menjadi cukup dan baik sebanyak 20 orang masing-masing (50%).

Pengetahuan merupakan salah satu dari tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia karena pengetahuan adalah hasil dari obyek tertentu dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui indera mata dan telinga(Nugroho, 2018).. Sehingga, pada penelitian ini dipilih menggunakan

metode *roleplay*. Karena dengan menggunakan metode *roleplay* siswa lebih mudah dalam menangkap suatu informasi melalui bermain peran yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan analisis peneliti dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan tentang obesitas antara sebelum dan setelah dilakukan edukasi dengan metode *roleplay*, dengan dilakukannya *Pre-test* dengan hasil didominasi katagori kurang yaitu sebanyak 75 responden dengan presentase (81,5%), kemudian setelah dilakukan edukasi dengan metode *roleplay* hasil *Post-test* didapatkan hasil yang didominasi katagori sedang yaitu 58 responden dengan presentase (63%) yang sudah disignifikan setelah pengujian dengan *Wilcoxon* terdapat sebuah pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-15 tahun dengan hasil nilai  $p\ value = 0.000$ .

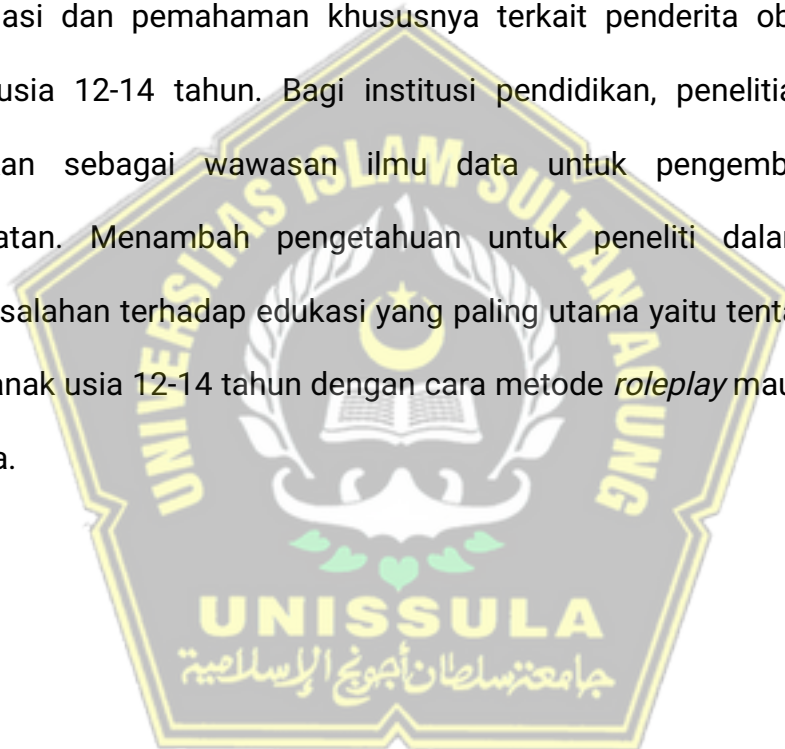
### C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu adanya faktor lain yang tidak dikontrol dalam penelitian ini seperti ekonomi yang dapat mempengaruhi pengetahuan yang tidak dikontrol dalam penelitian ini tentang obesitas, selain itu dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang lain seperti kurang terkontrolnya 19 responden yang tidak mengalami peningkatan pengetahuan tentang obesitas dan 2 orang responden yang mengalami penurunan pengetahuan obesita. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor

internal dan eksternal dari responden yang dapat mempengaruhi pengetahuan dalam penelitian ini.

#### **D. Implikasi untuk keperawatan**

Uraian implikasi dari hasil penelitian diatas adalah sebagai berikut: penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk pembuatan penjelasan bagi masyarakat pola hidup sehat juga sebagai sumber informasi dan pemahaman khususnya terkait penderita obesitas pada anak usia 12-14 tahun. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan ilmu data untuk pengembangan ilmu kesehatan. Menambah pengetahuan untuk peneliti dalam mengkaji permasalahan terhadap edukasi yang paling utama yaitu tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun dengan cara metode *roleplay* maupun metode lainnya.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dari 92 responden, karakteristik umur responden yaitu terhadap umur yang rawan menderita obesitas serta kurangnya edukasi tentang obesitas adalah rentang usia 13 tahun, serta laki-laki cenderung 1 kali lebih beresiko mengalami obesitas dibandingkan dengan perempuan.
2. Pengetahuan responden kurang sebelum mendapatkan edukasi tentang obesitas dengan metode *roleplay* di SMP Negeri 1 Guntur.
3. Pengetahuan responden sedang, sesudah mendapatkan edukasi tentang obesitas dengan metode *roleplay*.
4. Terdapat pengaruh pemberian edukasi dengan metode *roleplay* terhadap pengetahuan tentang obesitas.

#### B. Saran

1. Keperawatan

Bagi perawat sebaiknya kegiatan pemberian pendidikan kesehatan atau edukasi untuk petugas kesehatan dapat meningkatkan kualitas pengetahuan obesitas.

2. Institusi pendidikan

Bagi segenap institusi pendidikan diharapkan dapat

memasukkan program keperawatan sebagai kurikulum pendidikan sebagai salah satu target yang harus di punyai oleh perawat generalis, sehingga diperlukan semua perawat mampu dan berkompeten mengenai pengetahuan tentang obesitas dan dipakai kepada seluruh keluarga besar klien tidak hanya untuk anak usia 12-14 tahun yang menderita obesitas saja, dari keterbatasan penelitian ini disarankan untuk perawat dapat mempersiapkan alat pendukung seperti microfone untuk melakukan metode roleplay agar lebih kondusif dalam melaksanakan pemberian edukasi dengan metode roleplay tentang obesitas.

### 3. Masyarakat

Masyarakat lebih mengerti terhadap pengetahuan tentang obesitas pada anak usia 12-14 tahun supaya tidak terjadi komplikasi obesitas saat dewasa pada anak usia 12-14 tahun, dan supaya dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

### 4. Peneliti

Dapat menjadikan sebuah wawasan pengetahuan terhadap pentingnya edukasi tentang obesitas terhadap anak usia 12- 14 tahun. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperluas populasi dalam penelitian selanjutnya, dan di kembangkan lagi metode penelitian yang digunakan seperti menggunakan metode Quasi experiment atau menggunakan metode lain. Selain itu peneliti selanjutnya dapat lebih

mengontrol responden dalam proses pemberian edukasi terkait faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pengetahuan anak.

### Daftar Pustaka

<https://www.kemkes.go.id/article/view/20012600004/gizi-saat-remaja-tentukan-kualitas-keturunan.html>

[http://p2ptm.kemkes.go.id/uploads/N2VaaXlxZGZwWFpEL1VIRFdQQ3ZRZz09/2018/02/FactSheet\\_Obesitas\\_Kit\\_Informasi\\_Obesitas.pdf](http://p2ptm.kemkes.go.id/uploads/N2VaaXlxZGZwWFpEL1VIRFdQQ3ZRZz09/2018/02/FactSheet_Obesitas_Kit_Informasi_Obesitas.pdf)

*metode roleplay 2018.pdf*

Andhini, N. F. (2017). Faktor-Faktor Obesitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Balya,, H. M. (2018). *Gambaran faktor-faktor Penyebab Obesitas Pada Remaja Di SMP IT (Islam Terpadu) PAPB Semarang.*

[http://repository.poltekkes-](http://repository.poltekkes-smg.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17388&keywords=)

[smg.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=17388&keywords=](http://repository.poltekkes-smg.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17388&keywords=)

Budiman, R. dan. (2017). Definisi pengetahuan. *Journal of Chemical Information and Melingod*, 53(9), 1689–1699.

Danilo Gomes de Arruda. (2021). *Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Pencegahan Obesitas pada Anak SD Negeri 11 Kota Bengkulu.* 6.

Delima, D. P., & Prasetyo, R. T. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Komplikasi Obesitas Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2(1), 51–60.

Demasya. (2018). Universitas Sumatera Utara Poliklinik Universitas Sumatera Utara Demasya. (2018). *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 1(3), 82–91.

Dylan Trotsek. (2017). Pencegahan Obesitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.

Fajriyah, A. (2019). *Perbandingan Determinan Obesitas Pada Remaja Di Daerah Urban Dan Di Daerah Rural*. 154.  
<https://lib.unnes.ac.id/35175/>

Firda Nuzula, G. V. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Obesitas pada Remaja Usia 10-19 Tahun. *Arkesmas*, 6(1), 29–34.

Glandt, M., & Raz, I. (2011). Present and future: Pharmacologic treatment of obesity. *Journal of Obesity*, 2011(January 2009).  
<https://doi.org/10.1155/2011/636181>

Hamalding, H., Risna, R., & Susanti, S. R. (2019). Hubungan Gaya Hidup Terhadap Overweight Dan Obesitas Pada Remaja Putri Di Sma Negeri 11 Makassar. *Jurnal Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.36090/jkkm.v1i1.240>

Handi, H., & Wua, P. (2018). Gambaran Tingkat Pengetahuan Orang Tua

Tentang Obesitas Di Sdk Ruteng Iv Tahun 2018. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 4(1), 1–8.

<http://ojs.lppmmethodistmedan.net/index.php/JKM/article/view/328>

Herlina. (2013). PERKEMBANGAN MASA REMAJA (Usia 11/12 – 18 tahun). *Mengatasi Masalah Anak Dan Remaja*, 1–5.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2013.08.014>

Jeklin, A. (2016). *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Kejadian Nomophobia PAda Siswa-siswi SMA Negeri 10 Semarang*. 24(July), 1–23.

Joyada H Tamba. (2018). *Pengaruh Metode Role Play Dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Laki-Laki Kelas Viii Mengenai Rokok Di Smp N 1 Gunung Sitember Kecamatan Gunung Sitember Kabupaten Dairi*.

Lendinia, L. (2009). *Bab iv hasil penelitian dan pembahasan*. 46–67.

Lestari, S., & Solikah, S. N. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Obesitas Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Sd Mojosongo V Surakarta. *Jurnal Keperawatan Intan Husada*, 5(1), 33–51.

Makan, H. P., Lifestyle, S., Gizi, K., Pada, L., Studi, R., & Negeri, S. M. A. (2022). *Indonesian Journal of Public Health and Nutrition*. 2(1), 112–121.

Manuata, A. L. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja

Pubertas Terhadap Gambaran Diri di SMP Corpatarin Utama Jakarta

Timur. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>

1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252%0Ahttp://dx.doi.o

9.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252%0Ahttp://dx.doi.o

/doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252%0Ahttp://dx.doi.o

MATONDANG, R. A. P. (2010). *Fakultas kedokteran universitas sumatera utara medan 2009*.

Muzdalifah, ifa ayu. (2013). *Melalui Penerapan Metode Role Playing*.

Nasution, N. H., & Arifin, Z. (2021). Pengaruh Metode Role Play dan Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 12(1), 1–10.

Nugroho, A. (2018). Pengaruh Media Pendidikan Gizi (Komik) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Berat Badan pada Anak Sekolah Dasar dengan Obesitas. *Jurnal Kesehatan*, 9(1), 57.

<https://doi.org/10.26630/jk.v9i1.746>

Puastiningsih, S. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Usia Sekolah Dalam Konsumsi Sayur. *Universitas Airlangga Surabaya*, 1–146. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/76651>

Pujiastuti, P., Periodonsia, B., Kedokteran, F., & Universitas, G. (2012).

- Obesitas dan penyakit periodontal. *Stomagtonatic*, 9(2), 82–85.
- Rahayu, P. A. A. (2018). 01 X 02. *Bab Iv Metode Penelitian*, 28–38.  
file:///C:/Users/Acer/Downloads/BAB IV (1).pdf
- Retnowati, W. F. (2005). *Mustafa Al-Maraghy, Ilmu Pendidikan Islam, Kalam Mulia ( Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 16.*
- Rizona, F., & Yuliana. (2017). *Artikel Penelitian*. 4(2355), 51–56.
- Saputra, W., Krisnana, I., Kurnia, I. D., & Kusumaningrum, T. (2019). Metode Role play Meningkatkan Pengetahuan dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Daerah Rawan Bencana. *Pedimatern Nursing Journal*, 5(1), 89.  
<https://doi.org/10.20473/pmnpj.v5i1.12363>
- Sari, I. M., Sulistyani, H., & Etty, Y. (2019). Hubungan Obesitas Dengan Kondisi Jaringan Periodontal Masyarakat Di Wilayah Puskesmas Ranggo Ntb. *Skripsi*, 6–19.  
<http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/744/4/Chapter2.pdf>
- Sihombing, R. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Simamora. (2018). Universitas sumatera Utara Poliklinik Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 1(3), 82–91.
- Sugiatmi, S., & Handayani, D. R. (2018). Faktor Dominan Obesitas pada

Siswa Sekolah Menengah Atas di Tangerang Selatan Indonesia.

*Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 14(1), 1.

<https://doi.org/10.24853/jkk.14.1.1-10>

Sumartawan. (2019). Metode penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Surudarma, I. W. (2017). Obesitas pada anak. *Buku Ajar Endokrinologi Anak*, 19.

Susanti, H. D., Arfamaini, R., Sylvia, M., Vianne, A., D, Y. H., D, H. L., Muslimah, M. muslimah, Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., ... Aryanta, I. R. (2017). korelasi antara tekanan darah dengan lingkar pinggang pada siswi sekolah SMP Negeri 1 Labuhan Deli Medan. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*, 4(1), 724–732.  
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://ser.sc.org/journals/index.php/IJAST/article>

Yulianti, I., Meilinawati, E., & Ibnu, F. (2018). Hubungan Perilaku Sedentari Dengan Kejadian Obesitas Pada Remaja Di SMP Negeri 1 Mojoanyar Mojokerto Indra. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9),

1689–1699.

Zamrodah, Y. (2016). *pembelajaran memproduksi teks ulasan drama berdasrakan nilai moral dengan menggunakan teknik note taking pairs pada siswa kelas XI MIA 5 SMAN 22 Bandung*. 15(2), 1–23.



## LAMPIRAN