

KARYA TULIS ILMIAH

**PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA KG UMY
TAHUN PERTAMA SEBELUM DAN SESUDAH PENGGUNAAN
MEDIA AJAR “TOOTH MORPHOLOGY BOARD GAME”**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana
Kedokteran Gigi Pada Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

BELLA RIZQIA ARDHANI

20130340053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER GIGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN KTI

**PERBEDAAN TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA KG UMY
TAHUN PERTAMA SEBELUM DAN SESUDAH PENGGUNAAN
MEDIA AJAR “TOOTH MORPHOLOGY BOARD GAME”**

**Disusun Oleh:
Bella Rizqia Ardhani
20130340053**

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 14 Juni 2017

Dosen Pembimbing

drg. Indri Kurniasih, M. MedEd
NIK: 19750830200410173069

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

drg. Iwan Dewanto, MMR
NIK: 19721106200410173070

drg. Likky Tiara A., MDSc.,Sp.KGA
NIK: 19690807200410173217

Mengetahui,

Kepala Program Studi Pendidikan Dokter Gigi
Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

drg. Hastoro Pintadi, Sp.Prof
NIK: 19680212200410173071

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Bella Rizqia Ardhani

NIM : 20130340053

Program Studi : Pendidikan Dokter Gigi

Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UMY

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dalam karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 14 Juni 2017

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan

Bella Rizqia Ardhani

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbilalamin, berkat rahmat Allah SWT dan atas segala nikmat dan karunia-Nya lah, sehingga karya tulis ilmiah ini dapat disusun. Karya tulis berjudul **“Perbedaan Tingkat Pengetahuan Mahasiswa KG UMY Tahun Pertama Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Ajar *“Tooth Morphology Board Game”*** ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana kedokteran gigi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Karya tulis ilmiah ini dapat penulis laksanakan dan susun tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi serta kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada:

1. Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M. Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. drg. Hastoro Pintadi, Sp.Pros selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. drg. Indri Kurniasih, M.MedEd selaku dosen pembimbing Karya Tulis Ilmiah yang telah banyak memberikan motivasi, ilmu, waktu, masukan dan saran serta dorongan yang sangat berguna bagi penulis hingga Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
4. drg. Likky Tiara Alphianti, MDSc selaku dosen penanggung jawab blok Metodologi Penelitian yang telah membimbing dan memberikan pengarahan.

5. Seluruh dosen Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan dosen-dosen pakar, yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.

6. H. Ahmad Rifki dan Hj. Wardatun Sofro terimakasih karena telah menjadi orang tua yang tidak pernah lelah membimbing, memberikan motivasi dan do'a serta kasih sayang yang berlimpah kepada penulis.

7. Sheilla Rizqia Ardhani, Haliza Rahma Alifia, M Bintang Fakhrian terimakasih telah memberikan nasihat dan dukungan secara jasmani maupun rohani kepada penulis.

8. Teman seperjuangan penulis M Fikri As Shamad dan Harida Rizqy Akbaria yang senantiasa bersama dalam suka dan duka serta memberikan inspirasi dan semangat kepada penulis.

9. Teman terbaik penulis cipa, agil, indun, ocan, dinda, ririn, intan, inten, zania, ambar, ella, sela, ilza, dan byby yang selalu ada dalam suka dan duka serta selalu memberikan do'a, semangat dan nasihat yang membuat penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

10. Teman sekaligus membantu dalam membuat desain *board game* yaitu Dante

11. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, *jazakumullah khaIRON katsIRON*.

Semoga Allah SWT memberikan berkah dan membalas semua bantuan yang di berikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa Karya Tulis Ilmiah ini masih

jauh dari sempurna, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak agar selanjutnya dapat terselesaikan dengan baik. Mohon maaf apabila masih banyak kekurangan yang penulis lakukan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga Allah SWT selalu meringankan langkah dan usaha kita untuk terus menggali ilmu-Nya yang tiada batas, amin. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 14 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN KTI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRACT	xi
INTISARI	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Telaah Pustaka	10
1. Pembelajaran	10
2. Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	15
3. Media Pembelajaran	22
4. Game Edukasi	29
5. <i>Board Game</i>	36
6. Morfologi Gigi	39
B. Landasan Teori	54
C. Kerangka Konsep	56

D. Hipotesis.....	57
BAB III	58
METODE PENELITIAN	58
A. Desain Penelitian.....	58
B. Populasi Dan Sampel	58
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	60
D. Variabel Penelitian	60
E. Definisi Operational	61
F. Instrumen Penelitian.....	62
G. Jalannya Penelitian.....	63
H. Analisis Penelitian.....	65
I. Alur Penelitian	66
J. Etika Penelitian	66
BAB IV.....	67
HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan.....	70
BAB V	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengulangan Belajar	22
Tabel 2. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> mahasiswa angkatan 2016.....	67
Tabel 3. Hasil uji normalitas data	68
Tabel 4. Hasil analisis uji Wilcoxon	69
Tabel 5. Distribusi rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Piramida <i>Miller</i> (Miller, 1990).....	20
Gambar 2. Piramida Pembelajaran (Muhson, 2010).....	24
Gambar 3. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i> (Arsyad, 1997)	24
Gambar 4. Contoh Desain <i>Board Game</i>	63
Gambar 5. Grafik nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	68

ABSTRACT

Background: As a foundational course in the preclinical dental curriculum, dental anatomy introduces students to the anatomical and morphological characteristics of human permanent and primary dentition. One of the achievements of dentistry students at primary level is that students gain basic dental knowledge to identify teeth, recognize and diagnose dental anomalies, and treat or manage dental pathology, which is a basic knowledge in all aspects of dental practice. From the pre-research data that has been obtained, the percentage of OSCE graduation on the basic dentistry block in the dental identification station at UMY is only 65.48% for the generation of 2013, and 58.08% for the generation of 2015. This is considered to be less considering dental morphology is a basic science must be understood by prospective dentist. **The research objectives:** To know the differences in level knowledge of dentistry students UMY of 1st years before and after the use of teaching media “Tooth Morphology Board Game”.

Method: This research is done by giving pretest and posttest questions on dentistry student of UMY 1st year before and after play the game.

Results: From 30 samples, 27 samples (90%) experienced an increase in pretest and posttest values, and 2 samples (6.67%) decreased pretest and posttest, and 1 sample (3.33%) did not increase or decrease in pretest value and posttest. The average value of pretest value of 59.56 and the average posttest value of 73.16.

Keywords: Board Game, Dental Morphology

INTISARI

Latar Belakang: Dasar dalam kurikulum kedokteran gigi pre-klinik, pengetahuan anatomi mengenalkan siswa pada karakteristik anatomi gigi dan morfologi gigi permanen dan gigi susu. Salah satu pencapaian mahasiswa kedokteran gigi pada tingkat dasar adalah mahasiswa memperoleh pengetahuan kedokteran gigi dasar untuk dapat mengidentifikasi gigi, mengenali dan mendiagnosa anomali gigi, dan mengobati atau mengelola patologi gigi, yang mana itu merupakan pengetahuan dasar pada semua aspek praktek dokter gigi. Dari data pre penelitian yang telah diperoleh, presentase kelulusan OSCE pada blok kedokteran gigi dasar dalam *station* identifikasi gigi di UMY hanya 65,48% untuk angkatan 2013, dan 58.08% untuk angkatan 2015. Hal ini dirasa masih kurang mengingat morfologi gigi merupakan ilmu dasar yang wajib dipahami oleh calon dokter gigi. **Tujuan penelitian:** Untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan mahasiswa KG UMY tahun pertama sebelum dan sesudah penggunaan media ajar “*Tooth Morphology Board Game*”.

Metode Penelitian: Penelitian ini dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* pada mahasiswa kedokteran gigi UMY tahun pertama sebelum dan sesudah permainan.

Hasil Penelitian: Dari 30 sampel, sebanyak 27 sampel (90%) mengalami peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, dan 2 sampel (6.67%) mengalami penurunan nilai *pretest* dan *posttest*, serta 1 sampel (3.33%) tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata nilai *pretest* sebesar 59.56 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 73.16.

Kata Kunci: *Board Game*, Morfologi gigi