

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *quasy experimental*. Desain dari penelitian ini merupakan *crosssectional* yaitu dengan melakukan penelitian menggunakan waktu tertentu yang relatif singkat dan pada tempat tertentu (Sujarweni, 2015).

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan suatu perlakuan pada siswa-siswi yang berusia 10-11 tahun di SD Tlogo Kasihan Bantul Yogyakarta. Siswa-siswi diberikan *pretest* kemudian diberikan berupa intervensi dan selanjutnya akan diberikan *posttest*.

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian atau subjek yang diteliti (Notoatmodjo, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi sekolah dasar kelas IV dan V yang berusia 10-11 tahun di SD Tlogo Yogyakarta. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 60 siswa.

2. Sampel penelitian

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu dengan teknik *total sampling*. Total sampling adalah salah satu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total

sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 (Sugiyono, 2007).

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 60 siswa.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Anak SD usia 10-11 tahun di SD Tlogo Kasihan Bantul, Yogyakarta yang memenuhi kriteria sebagai subjek dan bersedia ikut serta dalam penelitian ini.
- b. Anak yang telah mengumpulkan *informed consent* yang telah disetujui oleh orang tua atau wali untuk mengikuti penelitian.

Kriteria eksklusi yang digunakan peneliti dalam penentuan subjek yaitu:

- a. Anak yang tidak mengikuti intervensi dengan lengkap yaitu 4 kali pertemuan.
- b. Anak SD Tlogo Kasihan Bantul Yogyakarta, berusia 10-11 tahun yang tidak hadir saat penelitian.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.

Tempat penelitian ini adalah SD Tlogo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2017. Penelitian ini akan dilakukan 4 kali pertemuan.

D. Variabel Penelitian.

1. Variabel Independen yaitu media penyuluhan *boardgame*.
2. Variabel Dependen adalah nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.
3. Variabel Terkendali
 - a. Usia anak.
 - b. Media *board game*.

- c. Konten media penyuluhan.
 - d. Waktu bermain.
 - e. Lokasi penelitian
 - f. Jumlah anak dalam kelompok bermain.
4. Variabel Tak Terkendali
- a. Kooperatif.
 - b. Jenis kelamin.
 - c. Tingkat pengetahuan anak mengenai kesehatan gigi dan mulut.
 - d. Pekerjaan orang tua.

E. Definisi Operasional

1. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah suatu upaya penyampaian informasi tentang kesehatan gigi dan mulut, untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut.
2. Media *board game* merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan, pion, dadu yang membutuhkan strategi dalam permainannya. *Board game* digunakan pada penelitian ini sebagai media untuk menyampaikan materi penyuluhan kesehatan gigi dan mulut.
3. Nilai tes pengetahuandiukur dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah bermain *board game*. Tes pengetahuandilakukan sebelum dan sesudah bermain (*pretest* dan *posttest*) menggunakan soal yang berjumlah 19 soal yang terdiri dari : 4 pertanyaan mengenai anatomi gigi dan rongga mulut, 5 pertanyaan mengenai penyebab permasalahan kesehatan gigi dan mulut, serta 10 soal mengenai cara merawat kesehatan gigi dan

mulut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diisi dengan cara menyilang jawaban yang dianggap benar. Pilihan jawaban benar bernilai 1 dan salah bernilai 0. Jawaban yang benar selanjutnya dijumlahkan untuk memperoleh skor total setiap anak. Skala data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala ratio.

4. Anak usia 10-11 tahun yang ditentukan pada penelitian ini adalah usia anak antara 10 tahun tepat sampai 11 tahun, 11 bulan, 29 hari pada saat dilakukan penelitian, di SDN Tlogo Kasihan Bantul Yogyakarta. Usia ini anak sedang mengalami periode gigi bercampur sehingga pengetahuan kesehatan gigi dan mulut perlu ditingkat lagi.

F. Instrumen Penelitian

1. Media *board game*, yang memuat tentang :
 - a. Anatomi gigi dan rongga mulut
 - b. Makanan tidak sehat.
 - c. Makanan sehat.
 - d. Penyebab karies.
 - e. Cara menjaga dan merawat kesehatan gigi dan mulut.



Gambar 3. Desain Board Game yang digunakan pada penelitian ini.

2. *Informed consent*.
3. Soal *Pretest* dan *Posttest* (diadaptasi dari Karya Tulis Ilmiah Desmarleni, 2012).
4. Dadu permainan *board game*.
5. Pion.

G. Jalannya Penelitian

1. Tahapan persiapan penelitian :
 - a. Menyusun proposal penelitian.
 - b. Sidang proposal penelitian.
 - c. Mengurus surat ijin penelitian.
 - d. *Ethical clearance*.
 - e. Merancang desain *board game*.
 - f. Berkonsultasi dengan pakar mengenai konten permainan.
 - g. Melakukan penentuan anak-anak sebagai sampel penelitian.
 - h. Memberikan surat persetujuan pada anak untuk diberikan kepada orang tua sebagai surat persetujuan.
 - i. Menentukan hari pelaksanaan yang akan dilakukan selama empat kali.

2. Tahap penelitian :

Penelitian ini akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu :

a. Pertemuan pertama dilakukan pada hari sabtu

1) Anak-anak mengumpulkan surat persetujuan yang sebelumnya diberikan kepada anak.

2) Memberikan soal *pretest* kepada anak-anak.

3) Memberikan penjelasan mengenai aturan bermain serta pembagian kelompok. Aturan permainan :

a) Setiap *board game* dimainkan maksimal 4 pemain.

b) Setiap pemain mengocok dadu terlebih dahulu secara bergiliran, untuk menentukan pemain yang main terlebih dahulu maka yang memiliki angka terbanyak yang main terlebih dahulu.

c) Pemain harus mengambil kartu yang sesuai dengan gambar pada kotak tempat pemain tersebut berhenti, pemain yang lain menghentikan terlebih dahulu permainan, untuk mendengarkan salah satu pemain membacakan penjelasan pada kartu tersebut.

d) Pemain tidak diperbolehkan mengocok dadu selama satu putaran Apabila dadu yang dikocok mendapat angka 6 dua kali.

e) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang sampai ke *finish* terlebih dahulu.

4) Anak-anak bermain *board game* kurang lebih 10-15 menit.

b. Pertemuan kedua dilakukan pada hari senin minggu kedua

- 1) Memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang aturan permainan.
 - 2) Anak-anak bermain *board game* selama 10-15 menit.
- c. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari rabu minggu kedua
- 1) Memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang aturan permainan.
 - 2) Anak-anak bermain *board game* selama 10-15 menit.
- d. Pertemuan keempat dilakukan pada hari jum'at diminggu kedua.
- 1) Memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang aturan permianan.
 - 2) Anak-anak bermain *board game* selama 10-15 menit.
 - 3) Memberikan *posttest* kepada anak-anak.
 - 4) Memberikan hadiah kepada anak-anak yang bersedia mengikuti penelitian ini.
3. Tahap akhir penelitian :
- a. Mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh.
 - b. Menyusun hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan.
 - c. Sidang hasil penelitian.
 - d. Mengevaluasi hasil sidang penelitian.

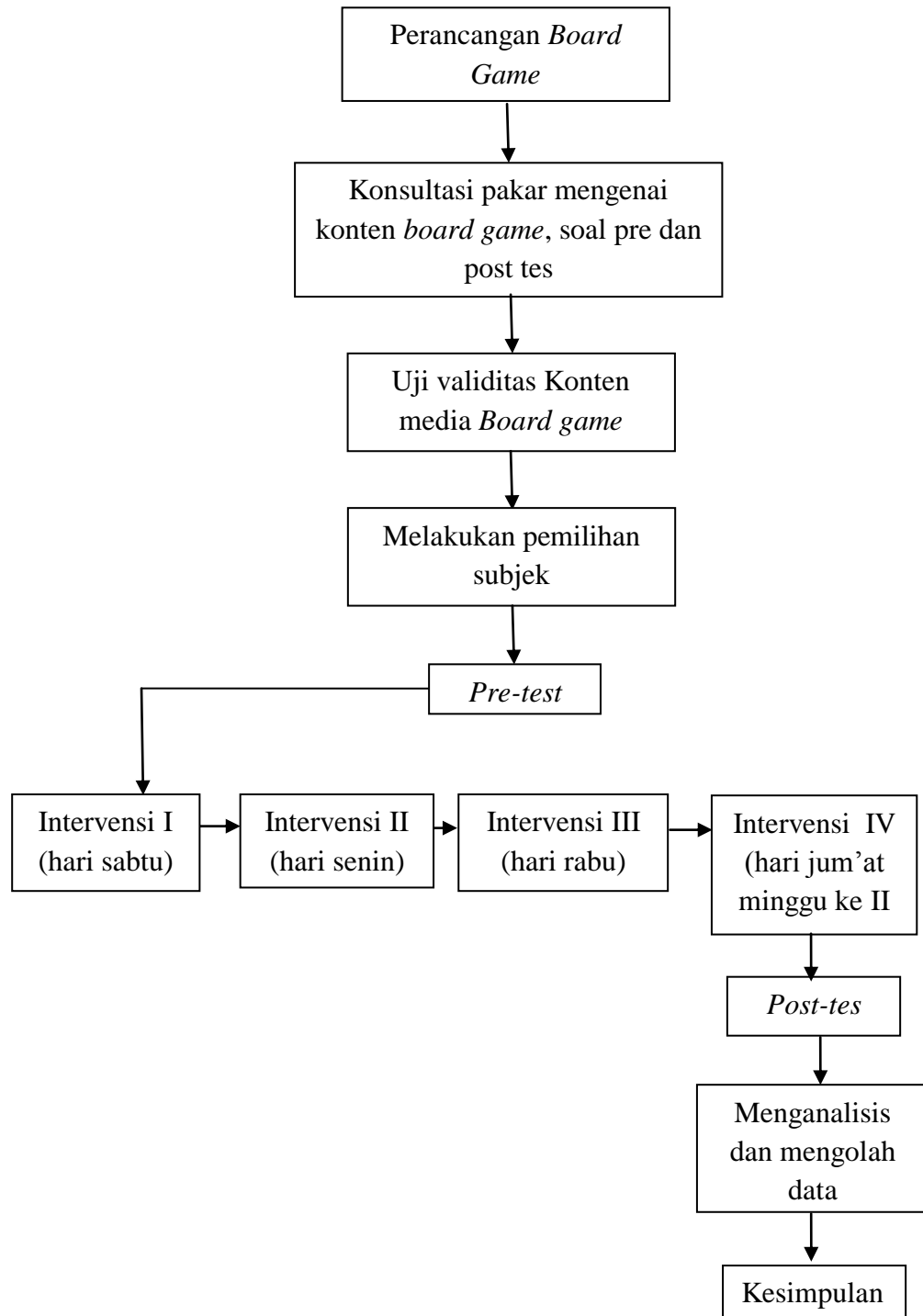
H. Uji validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menguji instrumen penelitian kepada populasi yang mempunyai karakteristik yang sesuai dengan subjek penelitian. Uji validitas dilakukan pada bulan april 2017 dengan

memberikan kuesioner kepada siswa-siswi usia 10-11 tahun di SD Kasihan Bantul. Uji statistik peneliti menggunakan 40 responden yang diberikan kuesioner yang berjumlah 20 pertanyaan terkait kesehatan gigi dan mulut. Pertanyaan dinyatakan valid apabila jumlah R hitung $>$ R tabel, maka hasil uji validitas terhadap 20 butir pertanyaan terdapat 1 butir pertanyaan yang tidak valid sehingga perlu dihapus, dan hanya tersisa 19 butir pertanyaan yang valid. Uji reliabilitas kuesioner pada penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha*. Hasil uji reliabilitas pada kuesioner ini mendapatkan nilai skor sebesar 0,933 yang berarti kuesioner ini reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,60.

I. Analisis Data

Menganalisis data penelitian menggunakan program SPSS dengan uji *Paired Sampel T Tes*.

J. Alur Penelitian

Gambar 4. Alur Penelitian

K. Etika Penelitian

Peneliti harus memastikan hal-hal dibawah ini sebelum melakukan penelitian pada anak-anak sebagai subyek penelitian, peneliti harus memastikan bahwa :

1. Meminta surat ijin penelitian dari Komite Etik Penelitian ke Prodi Pendidikan Dokter Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Mengurus surat ijin penelitian pada SDN Tlogo.
3. Membuat *Informed consent* atau surat pernyataan persetujuan bagi sampel penelitian.