

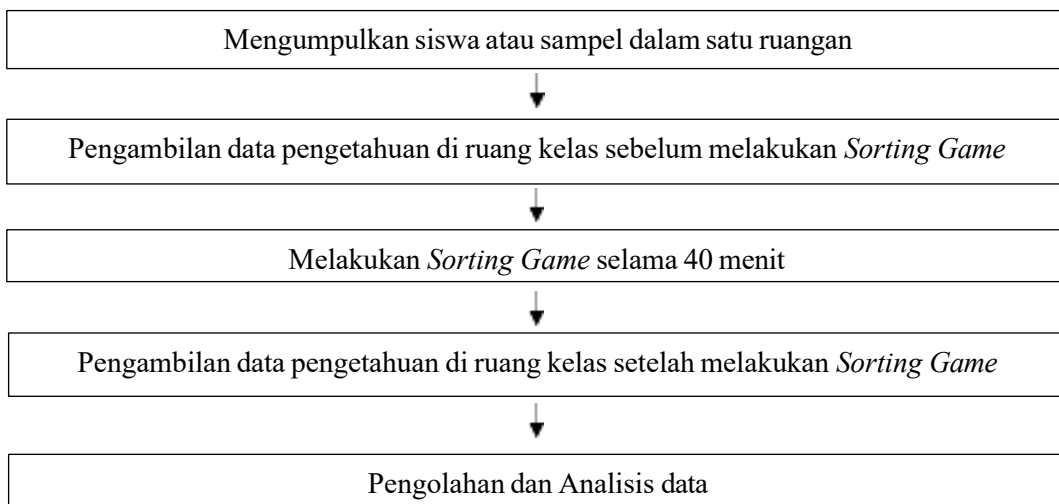
BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah sebuah penelitian deskriptif dan *pre-experimental* dengan desain *One- Group Pretest-Posttest*. Penelitian deskriptif dapat dijelaskan sebagai suatu cara untuk menyelesaikan masalah yang dikaji dengan menggambarkan situasi dari subjek atau objek yang diteliti, yang dapat meliputi individu, institusi, komunitas, dan lainnya, berdasarkan fakta yang terlihat saat ini atau keadaan yang sebenarnya (Swandewi, 2024).

B. Alur Penelitian



Gambar 4. 1 Alur Penelitian Gambaran Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi dengan Media *Sorting Card Game* Pada Siswa Kelas III SDN 9 Pedungan Tahun 2026.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan tahun

2026.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan April tahun 2026.

D. Unit Analisis dan Sampel Penelitian

1. Unit analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah gambaran pengetahuan menyikat gigi sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game* pada siswa kelas III SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan.

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan sebanyak 38 siswa.

3. Sampel

Penelitian ini tidak menggunakan sampel tetapi menggunakan total populasi.

4. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa kelas III SDN 9 Pedungan tahun 2026.
- b. Siswa yang hadir saat penelitian berlangsung.
- c. Siswa yang bersedia mengikuti penelitian.
- d. Siswa yang mengikuti kegiatan *pre-test*, *Sorting Card Game*, dan *post-test* sampai selesai.

5. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa yang tidak hadir saat penelitian berlangsung.
- b. Siswa yang tidak mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

- b. Siswa yang tidak mengisi lembar tes dengan lengkap.

E. Jenis dan Cara Pengumpulan Data

1. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah jenis data primer dan data sekunder. Data primer berupa tingkat pengetahuan siswa yang diperoleh melalui pemberian test. Data sekunder diperoleh dari daftar absensi siswa kelas III SDN 9 Pedungan yang mencantumkan nama-nama siswa.

2. Cara pengumpulan data

Data pengetahuan dikumpulkan dengan cara memberikan lembar test tentang pengetahuan menyikat gigi sebanyak 20 soal. Test ini diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan *Sorting Card Game* yang dilaksanakan luring di SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan.

3. Instrument pengumpulan data

Alat dan bahan yang digunakan untuk pengumpulan data terkait dengan tingkat pengetahuan menyikat gigi sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game* pada siswa kelas III SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan:

- a. Lembar test
- b. Formulir penilaian
- c. Media permainan *Sorting Card Game*

F. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Pengolahan dilakukan dengan cara:

- a. *Editing* yaitu melihat/memeriksa hasil tes
- b. *Coding* yaitu mengubah data yang terkumpul dengan menggunakan kode:

1) Jawaban benar : 1

2) Jawaban salah : 0

c. *Tabulating* yaitu memasukkan data yang dikoding ke dalam table induk.

2. Analisis data

Data yang sudah dikumpulkan dan diorganisir berdasarkan kategori jenis data selanjutnya dianalisis dengan pendekatan statistik. Analisis univariat diterapkan untuk mengidentifikasi frekuensi serta rata-rata dari keseluruhan data yang telah diperoleh. Adapun rumus yang digunakan adalah:

a. Frekuensi pengetahuan menyikat gigi dengan kriteria baik sekali sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Sampel dengan kriteria pengetahuan baik sekali sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

b. Frekuensi pengetahuan menyikat gigi dengan kriteria baik sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Sampel dengan kriteria pengetahuan baik sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

c. Frekuensi pengetahuan menyikat gigi dengan kriteria cukup sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Sampel dengan kriteria pengetahuan cukup sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

d. Frekuensi pengetahuan menyikat gigi dengan kriteria kurang sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Sampel dengan kriteria pengetahuan kurang sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

e. Frekuensi pengetahuan menyikat gigi dengan kriteria sangat kurang sebelum

dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{Sampel dengan kriteria pengetahuan} \\ &= \frac{\text{sangat kurang sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\% \end{aligned}$$

- f. Rata-rata pengetahuan menyikat gigi sampel sebelum melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Nilai sebelum } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

- g. Rata-rata pengetahuan menyikat gigi sampel sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma \text{Nilai sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\%$$

- h. Frekuensi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin kriteria baik sekali sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{Sampel berdasarkan jenis kelamin kriteria} \\ &= \frac{\text{baik sekali sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\% \end{aligned}$$

- i. Frekuensi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin kriteria baik sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{Sampel berdasarkan jenis kelamin} \\ &= \frac{\text{kriteria baik sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\% \end{aligned}$$

- j. Frekuensi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin kriteria cukup sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{Sampel berdasarkan jenis kelamin} \\ &= \frac{\text{kriteria cukup sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\% \end{aligned}$$

- k. Frekuensi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin kriteria kurang sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$\begin{aligned} & \Sigma \text{Sampel berdasarkan jenis kelamin} \\ &= \frac{\text{kriteria kurang sebelum dan sesudah } \textit{Sorting Card Game}}{\Sigma \text{sampel}} \times 100\% \end{aligned}$$

- Σ_{sampel}
1. Frekuensi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin kriteria sangat kurang sebelum dan sesudah melakukan *Sorting Card Game*.

$$= \frac{\Sigma_{\text{Sampel berdasarkan jenis kelamin kriteria}}}{\Sigma_{\text{sampel}}} \times 100\%$$

G. Etika Penelitian

Penelitian dilaksanakan berdasarkan dasar-dasar etika penelitian yang berlaku dari awal proposal sampai akhir penelitian (Notoatmodjo, 2018).

1. Persetujuan (*informed consent*)

Mendapatkan persetujuan dalam bentuk *informed consent* adalah tahap awal sebelum melakukan wawancara dengan sampel. Peneliti tidak akan memaksa sampel untuk berpartisipasi dalam penelitian tersebut, peneliti menghargai keputusan sampel, dan sampel diberikan kebebasan untuk ikut serta atau menarik diri.

2. Tanpa nama (*anonymity*)

Peneliti diharapkan untuk tidak mencantumkan identitas sampel dalam hasil penelitian. Ketika hasil penelitian ini dirilis, setiap kuesioner akan diberikan nomor kode yang tidak dapat digunakan untuk mengetahui siapa sampelnya.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan diimplementasikan dengan menjaga personalitas sampel, dan ditempatkan dengan aman agar tidak mudah dijangkau oleh orang lain. Saat penelitian ini telah usai, semua data sampel akan dihapus.