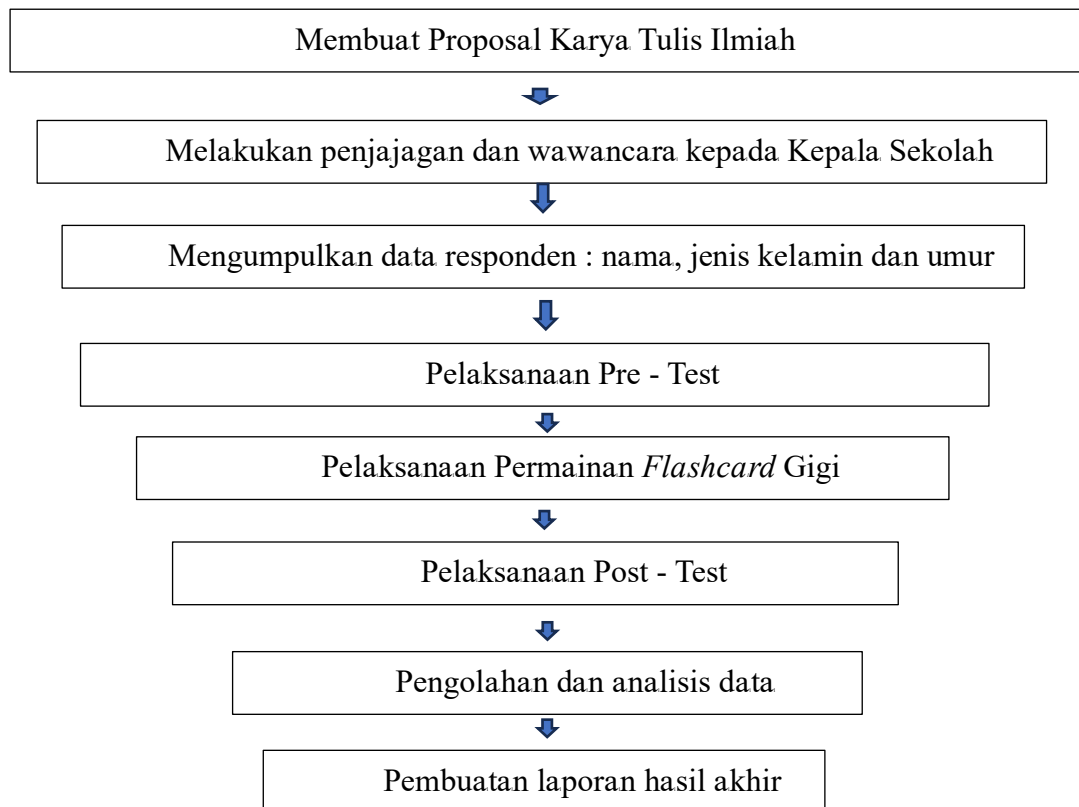


BAB IV METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan desain survei dan bersifat deskriptif. Tujuan utama dari metode penelitian deskriptif adalah untuk secara obyektif menggambarkan atau mendeskripsikan suatu obyek (Notoatmodjo, 2012).

B. Alur Penelitian



Gambar 4.1 Alur Penelitian Gambaran Tingkat Pengetahuan tentang Karies Gigi Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Game Flashcard* pada Siswa Kelas V di SDN Bayunggede Tahun 2026

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bayunggede, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali Tahun 2026

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 April 2026

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Bayunggede yang berjumlah 32 siswa.

2. Sampel penelitian

Penelitian ini tidak mempergunakan sampel tetapi menggunakan total populasi dengan kriteria.

Adapun kriteria sampel antara lain :

a. Kriteria inklusi :

- 1) Siswa kelas V SDN Bayunggede
- 2) Bersedia menjadi responden
- 3) Siswa yang masuk sekolah

b. Kriteria eksklusi :

- 1) Tidak bersedia menjadi responden
- 2) Siswa yang tidak masuk sekolah.

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data

Dalam penelitian ini, ada dua jenis data yang dikumpulkan yaitu data primer dan sekunder. Menggunakan lembar tes pengetahuan tentang karies gigi pada responden dikumpulkan, serta daftar nama siswa kelas V SDN Bayunggede.

2. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar tes pengetahuan tentang karies gigi yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan kalibrasi kepada enam orang teman peneliti untuk menyamakan pemahaman mengenai prosedur penelitian dan penggunaan media *game flashcard*. Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* 20 soal dengan waktu pengerjaan 30 menit. Setelah *pre-test* selesai, peneliti menjelaskan secara singkat mengenai permainan *game flashcard* serta memperlihatkan contoh kartu kepada seluruh siswa.

Siswa kemudian dibagi menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok diberikan media *game flashcard* tentang karies gigi. Selama permainan berlangsung, peneliti mendampingi siswa, kegiatan permainan dilakukan selama 60 menit. Setelah kegiatan permainan selesai, siswa diberikan *post-test* menggunakan soal yang sama dengan *pre-test* sebanyak 20 soal dengan waktu pengerjaan 30 menit. Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dikumpulkan untuk dianalisis.

3. Instrument pengumpulan data

Alat dan bahan yang digunakan untuk mengumpulkan data tingkat pengetahuan tentang karies gigi yaitu lembar tes berjumlah 20 soal dengan empat option jawaban tentang karies gigi.

F. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan data

Data yang diperoleh diproses dengan cara sebagai berikut :

- a. *Screening* merupakan memeriksa jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan.
- b. Pengkodean/*coding* adalah proses mengubah data yang dikumpulkan ke bentuk yang lebih mudah dipahami dengan menggunakan kode – kode (0 = salah dan 1 = benar) sehingga lebih mudah dan sederhana.
- c. *Tabulating* adalah memasukkan data yang diperoleh ke dalam tabel induk.

2. Analisis data

Untuk menentukan rata – rata dan frekuensi, data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik univariat. Skor setiap siswa kelas V SDN Bayunggede dihitung dengan menetapkan skor lima untuk jawaban yang benar. Jika siswa dapat menjawab setiap pertanyaan dengan benar, akan mendapatkan skor 100.

Frekuensi dan rata – rata tingkat pengetahuan siswa kelas V SDN Bayunggede ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Frekuensi tingkat pengetahuan tentang karies gigi sebelum penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026. Frekuensi setiap kategori diperoleh dengan menghitung jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori tersebut. Frekuensi yang diperoleh selanjutnya digunakan dalam perhitungan persentase tingkat pengetahuan siswa dengan kriteria:

$$1) \text{ Sangat Baik} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria sangat baik}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$2) \text{ Baik} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria baik}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$3) \text{ Cukup} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria cukup}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$4) \text{ Kurang} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria kurang}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$5) \text{ Gagal} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria gagal}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

- b. Rata-rata tingkat pengetahuan tentang karies gigi sebelum penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026 :

$$\text{Rata-rata} : \frac{\sum \text{Nilai pengetahuan responden}}{\sum \text{Responden}}$$

- c. Rata-rata tingkat pengetahuan tentang karies gigi berdasarkan jenis kelamin sebelum penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026:

$$1) \text{ Siswa Perempuan} : \frac{\sum \text{Nilai responden berjenis kelamin perempuan}}{\sum \text{Responden berjenis kelamin perempuan}}$$

$$2) \text{ Siswa Laki-laki} : \frac{\sum \text{Nilai responden berjenis kelamin laki-laki}}{\sum \text{Responden berjenis kelamin laki-laki}}$$

- d. Frekuensi tingkat pengetahuan tentang karies gigi sesudah penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026 Frekuensi setiap kategori diperoleh dengan menghitung jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori tersebut. Frekuensi yang diperoleh selanjutnya digunakan dalam perhitungan persentase tingkat pengetahuan siswa :

$$1) \text{ Sangat Baik} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria sangat baik}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$2) \text{ Baik} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria baik}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$3) \text{ Cukup} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria cukup}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$4) \text{ Kurang} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria kurang}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

$$5) \text{ Gagal} : \frac{\sum \text{Responden dengan kriteria gagal}}{\sum \text{Responden}} \times 100 \%$$

e. Rata-rata tingkat pengetahuan tentang karies gigi sesudah penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026:

$$\text{Rata-rata} : \frac{\sum \text{Nilai pengetahuan responden}}{\sum \text{Responden}}$$

f. Rata-rata tingkat pengetahuan tentang karies gigi berdasarkan jenis kelamin sesudah penggunaan game *flashcard* gigi pada siswa kelas V SDN Bayunggede Tahun 2026:

$$1) \text{ Siswa Perempuan} : \frac{\sum \text{Nilai responden berjenis kelamin perempuan}}{\sum \text{Responden berjenis kelamin perempuan}}$$

$$2) \text{ Siswa Laki-laki} : \frac{\sum \text{Nilai responden berjenis kelamin laki-laki}}{\sum \text{Responden berjenis kelamin laki-laki}}$$

G. Etika Penelitian

1. Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for person*)

Menunjukkan rasa hormat terhadap nilai alami orang sebagai individu yang unik dengan kehendak bebas dan otonomi atas keputusan mereka sendiri. Prinsip ini bertujuan untuk melindungi orang – orang yang kemandirian mereka terganggu yang berarti bahwa orang yang rentan harus

dilindungi dari penyalahgunaan, dan untuk menghormati otonomi sebagai sarana. Ia memerlukan manusia yang mampu memahami pilihan pribadi mereka untuk membuat penentuan diri (*damage and mistreatment*).

2. Berbuat baik (*beneficence*) dan tidak merugikan (*nonmaleficence*)

Kewajiban untuk membantu orang lain dengan mengejar keuntungan terbesar dengan biaya terendah disebut sebagai prinsip etika perilaku. Rencana penelitian yang sehat secara ilmiah harus mematuhi prinsip etika melakukan kebaikan, yang menyatakan bahwa risiko penelitian harus masuk akal sehubungan dengan manfaat keuangan yang diharapkan, bahwa peneliti dapat melakukan penelitian sambil melindungi kesejahteraan subjek penelitian, dan bahwa prinsip tidak menyakiti (*non – maleficent*) melarang tindakan apapun yang secara sengaja membahayakan subjek penelitian. Prinsip *non- harm* menyatakan bahwa lebih baik tidak menyakiti orang lain jika tidak mampu melakukan sesuatu yang baik.

3. Keadilan (*justice*)

Kewajiban moral untuk melihat setiap individu sebagai makhluk independen yang layak dihormati dan kemampuan untuk menggunakan hak – hak hukum mereka dikenal sebagai prinsip etika keadilan. Distribusi usia dan jenis kelamin, status ekonomi, faktor budaya dan etnis semuanya diperhitungkan. Variasi dalam alokasi tanggung jawab dan keuntungan hanya dapat diterima jika berasal dari perbedaan antara pihak – pihak yang signifikan secara moral. Kerentanan adalah salah satu variasi perawatan (*susceptibility*).