

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian pada yang digunakan adalah penelitian yang bersifat quasi eksperimen dengan desain penelitian *Two-Group Pre test - Post test* yaitu rancangan yang menggunakan dua kelompok dengan membandingkan hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan untuk menguji perubahan yang terjadi (Notoatmodjo, 2010).

Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Perlakuan 1	O1	X1 Metode Mendongeng	O2
Perlakuan 2	O3	X2 Metode Roleplaying	O4
Keterangan			

- O1 : Pengukuran pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi tentang menyikat gigi menggunakan metode mendongeng
- X1 : Perlakuan pemberian edukasi dengan menggunakan metode mendongeng
- O2 : Pengukuran pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi tentang menyikat gigi menggunakan metode mendongeng
- O3 : Pengukuran pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi tentang menyikat gigi menggunakan metode roleplaying
- X2 : Perlakuan pemberian penyuluhan dengan menggunakan metode roleplaying
- O4 : Pengukuran pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi tentang menyikat gigi menggunakan metode roleplaying

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar NU Metro dengan waktu penelitian pada bulan Juni.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah siswa/i kelas 2 SD NU Metro yang berjumlah 60.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian kuantitatif adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan total sampling, dengan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi di jadikan sebagai sampel. Jumlah populasi yang kurang 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sebagai subjek yang di pelajari atau sebagai responden pemberi informasi (Sugiono,2021). Sehingga dalam penelitian ini di dapatkan sampel sebanyak 60 orang dari jumlah populasi.

D. Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data (Sugiono, 2021). Pengumpulan data ini diperoleh pada saat penelitian.

1) Pelaksanaan

Melakukan penjelasan mengenai penelitian yang akan dilakukan kepada responden;

- a) Peneliti menyiapkan *informed consent* untuk diisi oleh orang tua dari responden.

- b) Peneliti membagi 2 kelompok, kelompok satu edukasi menggunakan metode mendongeng sedangkan kelompok dua edukasi menggunakan metode roleplaying dan masing-masing kelompok berjumlah 30 responden.
- c) Peneliti membagikan lembar pertanyaan *pre-test* kepada masing-masing responden dengan diinstruksikan untuk menjawab pertanyaan.
- d) Peneliti melakukan edukasi menggunakan metode mendongeng dan metode roleplayig pada setiap kelompok masing masing.
- e) Setelah melakukan edukasi, peneliti akan memberikan lembar pertanyaan *post-test*.

2. Data Sekunder

Penelitian data ini untuk mengambil data berupa identitas responden.

Cara dan Alat Pengumpulan Data

2) Perizinan

- b) Melakukan perizinan kepada pihak siswa/i sebagai responden;
- c) Menyiapkan *informed consent*;
- d) Menyiapkan Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian:
 - a) Media penyuluhan berupa boneka tangan dan *busy book*
 - b) Lembar kuesioner
 - c) Alat Tulis

E. Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan peneliti melakukan pengolahan data dengan langkah sebagai berikut:

a. *Editing* (memeriksa)

Peneliti memeriksa kelengkapan data dan memeriksa hasil *pre-pro test* setiap kuesioner tentang pengetahuan menyikat gigi yang telah diisi apakah telah sesuai dengan maksud pertanyaan yang diajukan.

b. *Coding* (memberikan tanda kode)

Peneliti memberikan tanda kode atau numerik pada data sehingga mempermudah dalam pengumpulan data, seperti:

1) Untuk penilaian pengetahuan menyikat gigi

1 = baik (dengan persentase 75-100%)

2 = cukup (dengan persentase 56-75%)

3 = kurang (dengan persentase >55%)

2) Untuk tiap jawaban pada kuesioner

0 = Jawaban yang salah

1 = Jawaban yang benar

c. *Entry Data* (memasukkan data)

Data yaitu jawaban dari masing-masing responden dalam bentuk kode (angka atau huruf) lalu dimasukkan kedalam program atau *software* komputer. Data yang sudah melalui proses *coding* seperti yang sudah dijelaskan sebelum kemudian dimasukkan kedalam program SPSS.

d. *Tabulating* (penyusunan data)

Memasukkan data hasil sebelum dan sesudah edukasi dengan perbandingan metode mendongeng dan metode *roleplaying* yang telah dikumpulkan dalam komputer sesuai dengan nama siswa/i. Data dimasukkan dalam bentuk tabel sehingga mempermudah dalam menganalisis data.

e. *Cleaning*

Cek kembali data responden yang sudah dimasukkan dalam komputer untuk menghindari kesalahan dalam kelengkapan data, kemudian lakukan koreksi dan pembetulan pada data.

2. Analisis Data

Analisis pada penelitian ini adalah analisis univariate dan bivariate. Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan setiap variabel penelitian sedangkan analisis bivariate merupakan analisis yang dilakukan dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Uji statistik yang digunakan dalam analisis bivariate adalah uji Wilcoxon untuk melihat pre-test dan post-tes, dan Man Whitney untuk melihat perbandingan metode mendongeng dan metode *roleplaying* dengan aplikasi SPSS.