

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada Karya Tulis Ilmiah ini menggunakan jenis penelitian Studi Kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan ini didapatkan dari berbagai artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan tentang “Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar”.

B. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan topik

Pemilihan topik yang ingin dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yakni ketertarikan peneliti dalam suatu topik, informasi yang tersedia, waktu yang tersedia dan kemungkinan keberhasilan penelitian. Dalam penelitian kepustakaan ini peneliti telah memutuskan untuk memilih topik mengenai Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar

2. Eksplorasi informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan eksplorasi informasi atau mencari informasi mengenai penelitian kepustakaan, Pengaruh Penyuluhan

Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar. Hal ini guna membantu peneliti memperoleh pengetahuan yang lebih lengkap mengenai penelitian yang akan dilakukan.

3. Menentukan fokus penelitian

Pada penelitian ini, peneliti telah menentukan fokus penelitian yang menjadi rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar.

4. Pengumpulan sumber data

Peneliti melakukan pengumpulan sumber data berupa buku, jurnal, website dan artikel yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Dalam pengumpulan ini peneliti memanfaatkan buku yang tersedia di perpustakaan, artikel dan jurnal ilmiah serta website yang terkait sehingga terkumpul sumber data yang diperlukan.

5. Persiapan penyajian data

Peneliti menyajikan data yang didapat dalam bentuk tabel dan fokus penelitiannya adalah mengetahui Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar.

6. Penyusunan laporan

Peneliti menyusun laporan penelitian yang terdiri dari beberapa bab.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa buku-buku, seperti :Ilmu Pencegahan Penyakit Jaringan Keras dan Jaringan Pendukung Gigi,Pendidikan Kesehatan Gigi,KESEHATAN GIGI DAN MULUT:Apa yang Sebaiknya Anda Tahu?, Psikologi Anak dan jurnal yang didapat dari internet menggunakan *Google Search* dan *Google Scholar* yang berkaitan tentang Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar. Kata kunci digunakan dalam pencarian literatur ini adalah penyuluhan, media animasi dan menyikat gigi.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah mencatat hal-hal yang berkaitan dengan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Usia Sekolah Dasar. Adapun literatur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan artikel atau jurnal yang di publikasikan secara nasional dan memiliki ISSN, atau terakreditasi sesuai dengan topik penelitian ini.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa hasil penelitian yang sudah dipublikasikan yang berkaitan dengan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Kartun tentang Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Usia Sekolah Dasar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode analisis isi (*Content Analysis*). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya. Analisis data akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan, dan memilih berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.