

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan media *board game* pada anak usia 10-11 tahun. Subjek dalam penelitian ini sebesar 60 orang siswa, terjadi pengurangan jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebesar 24 orang responden disebabkan oleh responden tidak mengikuti intervensi hingga selesai. Penelitian ini memiliki responden sebanyak 36 siswa yang telah mengikuti intervensi hingga selesai yaitu 4 kali pertemuan. Responden diberikan perlakuan yang sama yaitu diberikan penyuluhan dengan menggunakan media *board game*. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Karakteristik responden

Karakteristik responden dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n = 36)

No.	Karakteristik	Jumlah	Persentase (%)
1.	Umur 10 tahun	24 orang	67
	Umur 11 tahun	12 orang	33
2.	Perempuan	18 orang	50
	Laki-laki	18 orang	50
	Jumlah	36 orang	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa 36 orang responden mayoritas berumur 10 tahun sebesar 67 %, dan yang berumur 11 tahun sebesar 33 %.

Berdasarkan jenis kelamin jumlah responden laki-laki dan perempuan adalah sama.

2. Analisis data

a. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*.

Uji normalitas data menggunakan *Shapiro-wilk* karena sampel penelitian < 50 . Uji normalitas data dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui sebaran data dari nilai anak usia 10-11 tahun sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan *mediaboard game*.

Tabel 4. Hasil uji normalitas data

	N	<i>Shapiro Wilk</i>	
		Sig.	Keterangan
Nilai <i>pretest</i>	36	0,543	Normal
Nilai <i>post-tes</i>	36	0,054	Normal

Berdasarkan Tabel 4 pada nilai *pretest* didapatkan nilai sig (p) = 0,543 dan pada nilai *posttest* didapatkan nilai sig (p) = 0,054 nilai p dari *pretest-posttest* > 0.05 maka hasil uji normalitas bernilai normal, sehingga uji parametrik yang digunakan adalah uji *Paired-T tes* untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan menggunakan media *board game*.

b. Distribusi nilai *pretest* dan *posttest*

Berikut merupakan tabel distribusi peningkatan nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penyuluhan dengan media *board game* pada anak usia 10-11 tahun.

Tabel 5. Nilai sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media *board game*.

Jenis kelamin	Jumlah	Pretest			Posttest		
		Kurang	Cukup	Baik	Kurang	Cukup	Baik
Perempuan	18	0	8	10	0	2	16
Laki-laki	18	0	7	11	0	2	16

Tabel 5 di atas Penelitian ini memiliki jumlah responden sebesar 36 siswa yang terdiri dari 18 responden perempuan dan 18 responden laki-laki. Hasil sebelum dilakukan permainan terdapat 8 responden perempuan memiliki pengetahuan yang cukup, dan terdapat 7 responden laki-laki memiliki pengetahuan yang cukup. Responden perempuan yang memiliki pengetahuan baik sebanyak 10 orang, sedangkan responden laki-laki sebanyak 11 orang. Hasil yang didapatkan setelah dilakukan permainan yaitu terdapat 2 responden perempuan dan 2 responden laki-laki yang memiliki pengetahuan yang cukup. Jumlah responden perempuan yang mengalami peningkatan pengetahuan yaitu sebesar 16 orang, dan responden laki-laki sebesar 16 orang.

Tabel 6. Distribusi nilai *pretestt* dan *posttestt*

Berikut merupakan tabel distribusi nilai *pretest* dan *posttest* mengenai pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 10-11 tahun.

	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
<i>Mean</i>	74,44	84,58
<i>Median</i>	75	85
<i>Std. Deviation</i>	10,1	10,4
<i>Maximum</i>	50	65
<i>Minimum</i>	95	100

Berdasarkan tabel 6 terdapat nilai rerata *pretest* sebesar 74,44 sedangkan nilai rerata *posttest* adalah 84,58. Nilai tengah dari *pretest* sebesar 75, sedangkan nilai tengah pada *posttest* sebesar 85. Sebaran data terhadap rata-rata sampel pada saat *pretest* yaitu sebesar 10,1 dan *posttest* sebesar 10,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 10-11 tahun menggunakan *mediaboard game*.

c. Uji *Paired-T Tes*

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired-T Tes* karena distribusi data normal. Uji hipotesis diperlukan untuk menganalisis peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut setelah mendapat penyuluhan dengan media *board game*. Nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai $p < 0,05$ H_0 ditolak (Ghozali, 2005).

Tabel 7. Uji *Paired Sample T Tes*

	Paired Differences			95% confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 pretest- posttest t	- 10.138 89	6.26625	1.04437	- 12.25908	- 8.0187 0	- 9.70 8	35	.000

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat peningkatan nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV dan V usia 10-11 tahun di SD Tlogo Kasihan Bantul Yogyakarta.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan nilai tes pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut setelah bermain dengan *boardgame* antara laki-laki dan perempuan. perbedaan yang didapatkan sangat kecil karena pada anak usia 10-11 tahun jenis kelamin tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maf'ulah (2010) bahwa perbedaan peningkatan pengetahuan antara laki-laki dan perempuan pada anak dengan tingkatan sekolah dasar tidak memiliki perbedaan yang nyata, perbedaan yang lebih nyata akan terlihat pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Krutetskii disitasi dari Mutammam, dkk., (2013) terdapat perbedaan sifat antara laki-laki dan perempuan dalam hal menerima pengetahuan

yang baru. Laki-laki lebih unggul dalam hal penalaran logis sedangkan perempuan lebih unggul dan hal ketepatan dan keseksamaan dalam berpikir. Pada penelitian ini subyek penelitian yang digunakan adalah anak dengan jenjang pendidikan sekolah dasar dengan usia 10-11 tahun. Syafitri (2017) memaparkan bahwa laki-laki dengan jenjang pendidikan sekolah dasar lebih cepat memahami informasi yang didapatkan melalui media visual sedangkan pada anak perempuan lebih dapat memahami dengan cara mendengarkan secara lisan diskusi. Pada usia 10-11 tahun anak berdasarkan teori perkembangan kognitif menurut piaget pada periode ini anak berada dalam periode intuitif dan operasional konkrit, dengan demikian untuk menunjang keberhasilan untuk meningkatkan pengetahuan anak maka diperlukan benda-benda yang bersifat konkrit salah satunya adalah gambar (Rosyadah, 2011).

Pada penelitian ini cara yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak dengan usia 10-11 tahun adalah dengan melakukan penyuluhan sehingga diharapkan anak dapat mengerti tentang pentingnya kesehatan gigi dan mulut sejak dini. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi penyuluhan maka diperlukan metode dan media yang menarik sehingga diharapkan anak lebih antusias dan menerima materi dengan baik. Penyuluhan dengan metode bermain menggunakan media *board game* merupakan salah satu metode penyuluhan yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak dapat memahami materi penyuluhan dengan mudah. Penyuluhan dengan media *board game* dapat dijadikan salah satu media alternatif. *Board game* terdiri dari gambar yang disertai dengan berbagai macam warna yang disukai oleh anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nusantara dan Irawan (2012) dengan menggunakan media penyuluhan dengan menggunakan media *board game* dapat mencakup tiga modalitas yaitu gambar, diskusi dan peraga. Anak sekolah dasar cenderung memiliki sifat ceria dan selalu ingin tahu, sehingga dengan macam-macam warna dalam komponen *board game* dapat menimbulkan ketertarikan anak. Hal ini sesuai dengan penelitian Vahed (2008) bahwa terdapat tiga faktor kunci yang berkaitan dengan “*fun learning*” yaitu menantang, aktif dan kompetitif. metode penyuluhan ini dilakukan secara santai sehingga anak tidak merasa bosan saat penyuluhan berlangsung dan diharapkan anak dapat berperan aktif sebagai audience. Anak laki-laki yang lebih menyenangi gambar dan anak perempuan yang lebih menyenangi diskusi akan memiliki ketertarikan masing-masing dalam mendapatkan pengetahuan melalui *mediaboard game*.

Siswa yang tidak mengalami peningkatan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut setelah menggunakan media penyuluhan *board game* disebabkan beberapa faktor. Faktor- faktor ini terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri meliputi minat dan motivasi, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang bersala dari luar meliputi lingkungan (Sugihartono, 2007). Menurut Notoadmojo (2009) terdapat juga faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan yaitu faktor informasi dari media massa, sosial-budaya dan pengalaman. Sehingga tidak semua subyek penelitian mengalami peningkatan pengetahuan yang sama.

Adapun hambatan dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Beberapa anak tidak dapat mengikuti intervensi dengan lengkap
2. Banyak anak yang tidak mengumpukan *informed concent*
3. Ada beberapa anak yang tidak masuk sekolah.

Subyek penelitian yang dilibatkan dalam penelitan ini sangat minimal dikarenakan ada beberapa subyek penelitian yang berhalangan hadir dalam proses penelitian ataupun subyek penelitian yang mengundurkan diri.