

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSYARATAN.....	ii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ARTI SINGKATAN.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Keaslian Penelitian.....	9
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Telaah Pustaka	12
1. Radiografi Kedokteran Gigi	12
2. Kecemasan Anak terhadap Pemeriksaan Radiografis Gigi.....	14
3. Konsep Pengetahuan	16
4. Media Edukasi Kesehatan	20
5. <i>Virtual Reality</i>	24
6. Perkembangan Kognitif Anak Usia 9-11 Tahun	29
B. Landasan Teori.....	32
C. Kerangka Teori	36
D. Kerangka Konsep.....	37
E. Hipotesis	37

III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Identifikasi Variabel.....	38
C. Definisi Operasional Variabel.....	40
D. Subjek Penelitian	41
E. Alat dan Bahan.....	43
F. Jalannya Penelitian.....	45
G. Analisis Data	50
H. Alur Penelitian	54
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	63
V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Keaslian Penelitian	9
2. Faktor Internal yang Memengaruhi Pengetahuan Seseorang	18
3. Faktor Eksternal yang Memengaruhi Pengetahuan Seseorang.....	19
4. Jenis Media Edukasi Kesehatan.....	21
5. Jenis Media Edukasi	22
6. Kelebihan dan Kekurangan dari Media Video	23
7. Pengaruh Media VR untuk Edukasi	28
8. Kelebihan dan Kekurangan Media VR untuk Edukasi.....	29
9. Perkembangan Kognitif Anak menurut Usia dan Kelasnya	31
10. Definisi Operasional	40
11. Rincian Jumlah Siswa.....	42
12. Topik Pertanyaan Kuesioner.....	45
13. Butir Pertanyaan Kuesioner Tidak Valid.....	48
14. Topik Pertanyaan Valid dan Reliabel	49
15. Kategori Tingkat Pengetahuan	51
16. Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok, Usia, dan Jenis Kelamin	55
17. Rerata dan Standar Deviasi Skor Pengetahuan.....	56
18. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Siswa	57
19. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.....	59
20. Hasil Uji Beda Sebelum dan Sesudah Perlakuan	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Meta Quest 2 Virtual Reality</i>	25
2. Kerangka Teori	36
3. Kerangka Konsep.....	37
4. Alur Penelitian	54
5. Perubahan Jumlah Siswa pada Setiap Kategori Tingkat Pengetahuan.....	58
6. Rerata Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Pemberian Edukasi.....	61
7. Rerata Selisih Skor Pengetahuan Antara Kedua Kelompok Media Edukasi..	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. <i>Ethical Clearance</i>	82
II. Surat Izin Penelitian	83
III. Surat Izin Dinas Pendidikan	85
IV. Lembar Penjelasan dan <i>Assent Consent</i>	86
V. Lembar Kuesioner (Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas).....	92
VI. Lembar Kuesioner (Sesudah Uji Validitas dan Reliabilitas).....	94
VII. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	96
VIII. Distribusi Kategori Tingkat Pengetahuan Media Video Konvensional	97
IX. Distribusi Kategori Tingkat Pengetahuan Media VR.....	97
X. Hasil Uji Normalitas.....	97
XI. Hasil Uji Homogenitas	98
XII. Hasil <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	98
XIII. Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i>	99
XIV. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	100
XV. Dokumentasi Penelitian.....	112

DAFTAR ARTI SINGKATAN

ADHD	<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>
CBCT	<i>Cone Beam Computerized Tomography-3D</i>
HKI	Hak Kekayaan Intelektual
IPTEK	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
LCD	<i>Liquid Crystal Display</i>
PHBS	Perilaku Hidup Bersih dan Sehat
VR	<i>Virtual Reality</i>