

**GAMBARAN PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN
PEMELIHARAAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA/ KLAS IV SD
NEGERI 091532 RAJA HOMBANG KABUPATEN SIMALUNGUN**

AYULASRIA SIREGAR
JURUSAN KESEHATAN GIGI
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN 2020

ABSTRACT

Play media Snakes and ladders is a type of visual media that uses dice to determine how many steps a piece must take. Contains pictures of dental and oral health care, snakes and ladders.

This type of research was descriptive study with a survey method that aims to find out the picture of the use of snake ladder playing media on the knowledge of dental and oral health maintenance in grade 4th students of SD Negeri 091532 Raja Hombang, Simalungun district. The research sample used in this study is total sampling ie as many as 30 people.

The results showed that the knowledge obtained before the use of snake ladder playing media was a good criterion of 5 people (16.6%), 17 people (56.7%), bad of 8 people (16.6%). The knowledge obtained after playing snakes and ladders is the overall criteria of both 28 people (93.3%), while 2 people (6.7%),

The conclusion of this research is that using snakes and ladders playing media can improve knowledge of dental and oral health maintenance of respondents. It is expected that all students of SD Negeri 091532 Raja Hombang, use the media to play snakes and ladders as a game so that the level of knowledge in maintaining dental and mouth health of students can be increased.

Keywords : Snake ladder playing media, Dental and Oral Health Maintenance Knowledge

Latar Belakang

Pembangunan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang setinggi – tingginya, sebagai investasi bagi pembangunan sumber daya manusia yang produktif secara sosial dan ekonomis (Undang-undang RI Nomor 36 Tahun 2009).

Untuk mewujudkan derajat kesehatan yang optimal bagi masyarakat, diselenggarakan upaya kesehatan dengan pendekatan pemeliharaan, peningkatan kesehatan (promotif), pencegahan penyakit (preventif), penyembuhan penyakit (kuratif), dan pemulihan kesehatan (rehabilitatif) yang dilaksanakan secara menyeluruh, terpadu dan berkesinambungan.

Gigi merupakan organ vital dalam organ tubuh kita, salah satu fungsi gigi

adalah sebagai alat penyunyah makanan, membantu melumatkan makanan dalam mulut, guna membantu organ pencernaan sehingga makanan dapat diserap tubuh dengan baik. Anak usia sekolah yaitu anak dengan rentang usia 6-13 tahun merupakan kategori usia yang beresiko mengalami masalah pada gigi dan mulut, pada usia tersebut merupakan usia dimana gigi susu mulai berganti menjadi gigi permanen disebut juga masa gigi campuran sehingga perlu di lakukan pendidikan atau edukasi tentang kesehatan gigi dan mulut dalam upaya meningkatkan pengetahuan mereka dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut untuk mencegah terjadinya kerusakan gigi.

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya meningkatkan kesehatan karena hal tersebut dapat mencegah terjadinya berbagai penyakit di rongga mulut WHO (2012).

Dari hasil RISKESDAS tahun 2018 bahwa penduduk Provinsi Sumatera Utara yang mengalami gigi berlubang 43,1%, gigi dicabut 17,7%, gigi yang dilakukan penambalan 2,7%, gigi goyang 10,1%, gusi bengkak 11,8%, gusi mudah berdarah 15,6%, sariawan berulang minimal 4 kali sebesar 9,1%. Perilaku menyikat gigi setiap hari di provinsi Sumatera Utara sebesar 92,9%, tetapi yang menyikat gigi dengan waktu yg benar sebesar 1,6%.

Penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak salah satu faktornya yaitu kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya memelihara kesehatan gigi dan mulut.

Penyuluhan dapat dilakukan dengan berbagai media, salah satunya dengan menggunakan media ular tangga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pinky (2018) "edukasi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar di SD Muhammadiyah 2 Pontianak" menunjukkan bahwa efektifitas permainan ular tangga meningkatkan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut dari 52,25% yang benar menjawab pertanyaan sebelum diberikan edukasi dan 89,25% menjawab benar pertanyaan setelah diberikan edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pradhethi (2016) yang berjudul "efektifitas metode pendidikan kesehatan dengan simulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap tentang kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah" menunjukkan bahwa simulasi permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Survei awal yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa/i SD Negeri 091532 Hombang Maria, Kabupaten Simalungun belum pernah mendapatkan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dengan menggunakan media bermain ular tangga.

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media bermain ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i Kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun?

Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum bermain dengan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun
- 2) Untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sesudah bermain dengan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun

Manfaat Penelitian

1. Peneliti

Untuk meningkatkan peneliti dalam hal penelitian dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti pendidikan.

2. Responden (anak SD)

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan anak SD terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media bermain ular tangga.

3. Tempat Penelitian

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah untuk menggunakan media ular tangga sebagai permainan untuk meningkatkan pengetahuan anak SD.

Jenis dan desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survey yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media bermain ular tangga terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi pada siswa-siswi kelas IV

SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun pada bulan Januari sampai April 2020.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2012) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun yang berjumlah 30 orang dengan sampel adalah total populasi.

Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2012) sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi 30 orang sehingga disebut populasi sampling. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling.

Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah samadengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya (Sugiyono, 2007).

Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Jenis pengumpulan data untuk memperoleh jawaban atas masalah penelitian yang dirumuskan yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh atau diambil oleh peneliti dari jawaban terhadap kuesioner yang dibagikan secara langsung kepada siswa-siswi kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang langsung diperoleh dari data yang sudah ada dikumpulkan di sekolah yaitu nama, jenis kelamin, dan tanggal lahir siswa-siswi yang menjadi sampel penelitian.

Cara Pengumpulan Data

1. Dalam penelitian ini saya dibantu oleh 2 orang teman saya dalam melakukan penelitian.
2. Pada hari pertama peneliti serta tim memberikan kuesioner kepada siswa/i. Sebelum memberikan kuesioner, peneliti memberikan arahan tentang cara mengisi kuesioner pada siswa/i.
3. Setelah kuesioner diisi oleh siswa/i peneliti serta tim mengumpulkan kembali kuesioner. Kemudian dilihat analisis jawaban dari siswa/i.
4. Pada hari kedua siswa/i melakukan permainan ular tangga selama 1 jam setiap kelompok. Sebelum melakukan permainan peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok, yang berisikan 5 orang siswa setiap kelompoknya,
5. setelah itu kelompok 1 sampai 3 melakukan permainan. Setelah itu dibagikan kuesioner kepada siswa/i.
6. Lalu dilakukan permainan ular tangga kepada kelompok 4 sampai 6 sebanyak 3 kali. Setelah selesai bermain, kuesioner kembali diberikan dan siswa/i diinstruksikan untuk mengisi kuesioner tersebut.
7. Data dari hasil kuesioner sebelum dan sesudah dilakukannya bermain dengan media ular tangga dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi.

Jawaban kuesioner dinilai dengan ketentuan sebagai berikut :

Apabila jawaban benar diberi nilai 1

Apabila jawaban salah diberi nilai 0

Kemudian berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh

1. Menentukan skor terbesar dan terkecil

a. Skor terbesar (nilai maksimal) = 15

b. Skor terkecil (nilai minimum) = 0

Rumus = $\frac{\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}$

jumlah kategori

$\frac{15 - 0}{3}$

= 5

= 5

2. Menentukan skor kategori
 - a. Pengetahuan baik = jika skor berada diantara 11-15
 - b. Pengetahuan sedang = jika skor berada diantara 6-10
 - c. Pengetahuan buruk = jika skor berada diantara 0-5

Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan, dilakukan pengolahan data. Adapun langkah-langkah pengolahan data menurut Notoatmodjo (2012) sebagai berikut:

1. Editing

Editing merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut:

- a. Apakah lengkap, dalam artian semua pertanyaan sudah terisi.
- b. Apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca.
- c. Apakah jawabannya relevan dengan pertanyaan.
- d. Apakah jawaban-jawaban pertanyaan konsistensi dengan jawaban pertanyaan yang lainnya.

2. Pengkodean atau coding

Setelah semua kuesioner diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan peng "kodean" atau "coding", yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Coding atau pemberian kode ini sangat berguna dalam memasukkan data.

3. Tabulating

Tabulasi yaitu memasukkan data penelitian kedalam tabel untuk mempermudah analisa dan pengolahan data serta pengambilan kesimpulan.

Analisi Data

Analisi data dilakukan secara manual untuk melihat gambaran penggunaan media bermain ular tangga terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa-siswi kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun.

Pengukuran tingkat pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan memberikan kuesioner yang berisikan

tentang pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 30 orang siswa/i kelas IV SDN 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1

Distribusi frekuensi pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum bermain ular tangga pada siswa/i kelas IV SDN 091532 Raja Hombang, Raja Kabupaten Simalungun

Kriteria	n	%
Baik	5	16,7
Sedang	17	56,7
Buruk	8	26,6
Total	30	100

Berdasarkan hasil tabel 4.1 diatas, maka kriteria pengetahuan responden pada kategori baik yaitu sebanyak 5 orang (16,7%), sedang sebanyak 17 orang (56,7%) , buruk sebanyak 8 orang (26,6%).

Tabel 4.2

Distribusi frekuensi pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sesudah bermain ular tangga pada siswa/i kelas IV SDN 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun

Kriteria	n	%
Baik	28	93,3
Sedang	2	6,7
Buruk	0	0
Total	30	100

Berdasarkan hasil tabel 4.2 diatas, kriteria pengetahuan responden keseluruhannya berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 28 orang (93,3%), sedang sebanyak 2 orang (6,7%).

Pembahasan

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya meningkatkan kesehatan, namun orang sering mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulutnya yang disebabkan

pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut masih kurang. Notoatmodjo (2004), juga menjelaskan bahwa penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut pada masyarakat salah satunya adalah faktor perilaku atau sikap mengabaikan kesehatan gigi dan mulut. Pencegahan terjadinya penyakit gigi dan mulut dapat dilakukan sejak dini.

Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar. Dapat dilihat dengan hasil penelitian dimana pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa meningkat dari sebelum menggunakan media bermain ular tangga. 2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik. Ketika bermain media ular tangga anak bisa mengingat tulisan yang ada di setiap petak ular tangga tersebut. 3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan. 4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional menurut Andang Ismail dalam Nafiah (2014). Dapat dilihat dari hasil penelitian dimana pengetahuan siswa anak meningkat, sehingga kualitas pembelajaran juga meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 30 orang siswa/i kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun, diperoleh tingkat pengetahuan sebelum dilakukan penggunaan media permainan ular tangga adalah kriteria baik yaitu sebanyak 5 orang (16,6%), sedang sebanyak 17 orang (56,7%), buruk sebanyak 8 orang (26,7%).

Berdasarkan kuesioner yang telah diberikan sebelum dilakukan permainan ular tangga dari 30 responden yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar pada soal kuesioner nomor 1 sebanyak 24 orang tentang lama waktu menyikat gigi yang baik dan

tepat. Menurut Kusumawardani (2011) bahwa Menyikat gigi yang terlalu cepat tidak akan efektif membersihkan plak. Menyikat gigi yang tepat paling tidak membutuhkan waktu minimal dua menit. Dan pertanyaan nomor 2 sebanyak 26 orang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar tentang waktu menyikat gigi yang baik dan benar.

Berdasarkan soal kuesioner nomor 3 responden menjawab pertanyaan yang tidak benar sebanyak 22 orang. Tentang waktu pemeriksaan gigi kedokter gigi berapa kali setahun. Menurut Kusumawardhani (2011) Untuk menjaga kondisi gigi, setiap 6 bulan sekali sebaiknya dibawa ke dokter gigi untuk melakukan topical fluoride (pelapisan gigi). Memeriksa gigi enam bulan sekali kedokter gigi dilakukan tanpa keluhan. Hal ini dilakukan untuk memeriksa ada atau tidak gigi lain yang berlubang. Selanjutnya untuk melihat apakah terdapat karang gigi dan kelainan-kelainan lain yang mungkin terjadi sehingga dilakukan perawatan sedini mungkin.

Berdasarkan kuesioner yang telah diberikan sesudah dilakukan permainan ular tangga dari 30 responden yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar pada soal kuesioner nomor 1 sebanyak 6 orang. Dan pertanyaan nomor 2 sebanyak 12 orang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Berdasarkan soal kuesioner nomor 3 responden menjawab pertanyaan yang tidak benar sebanyak 10 orang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 30 orang siswa/i kelas IV SD Negeri 091532 Hombang Maria, Kabupaten Simalungun diperoleh pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum penggunaan media bermain ular tangga adalah kriteria baik 5 orang (16,6%), sedang 17 orang (56,7%), buruk 8 orang (26,7%). Dan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut responden yang diperoleh sesudah penggunaan media bermain ular tangga adalah keseluruhan kriteria baik 28 orang (93,3%), sedang 2 orang (6,7%),

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bermain ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut responden.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pinky (2018) "edukasi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar di SD Muhammadiyah 2 Pontianak" menunjukkan bahwa efektifitas permainan ular tangga meningkatkan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut dari 52,25% yang benar menjawab pertanyaan sebelum diberikan edukasi dan 89,25% menjawab benar pertanyaan setelah diberikan edukasi.

Sementara itu pernyataan lain yang mendukung adalah hasil penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Pradhethi (2016) yang berjudul "efektifitas metode pendidikan kesehatan dengan simulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap tentang kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah" menunjukkan bahwa simulasi permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka didapat disimpulkan bahwa:

1. Kriteria pengetahuan sebelum dilakukan bermain ular tangga adalah responden berada pada kategori baik sebanyak 5 orang (16,6%), sedang 17 orang (56,7%), dan buruk sebanyak 8 orang (26,6%).
2. Kriteria pengetahuan setelah dilakukan bermain dengan ular tangga adalah bahwa responden berada pada kategori baik sebanyak 28 orang (93,3%), sedang sebanyak 2 orang (6,7%) dan kategori buruk tidak ada. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bermain ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut responden.

A. Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka peneliti dapat memberikan saran untuk meningkatkan pengetahuan siswa/i kelas SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun tentang pemeliharaan kesehatan gigi sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah supaya memberikan informasi pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media bermain ular tangga kepada siswa/i kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun.
2. Diharapkan kepada siswa/i kelas IV SD Negeri 091532 Raja Hombang, Kabupaten Simalungun untuk menggunakan media bermain ular tangga sebagai permainan supaya tingkat pengetahuan memelihara kesehatan gigi dan mulut siswa/i dapat meningkat.
3. Menjadi bahan referensi di perpustakaan politeknik kesehatan RI Medan Jurusan Kesehatan Gigi.

Daftar Pustaka

- A, M. Husna. 2009. *100+ permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Badru, Z & Eliyawati, C (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Diakses pada tanggal 22 januari 2020, dari [https://www.academia.edu//6028423/MEDIA PEMBELAJARAN](https://www.academia.edu//6028423/MEDIA_PEMBELAJARAN)
- Kusumawardani, Endah (2011). *Buruknya Kesehatan Gigi dan Mulut*. Yogyakarta: Siklus
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2014. *Ilmu perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pinky.(2018). *Edukasi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi Dan Mulut*. Diakses pada tanggal 13 januari 2020,dari respository.unmuhpkn.ac.id/651/

Pradhethi (2016). Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan Dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut. Diakses pada tanggal 14 januari 2020, dari jurnal.untan.ac.id/index.php/jmk [eperawatanFK/article/view/16140](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmk)

Riset Kesehatan Dasar Nasional 2018. Jakarta: BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN RI.

Sondang P,& Taizo H.(2010), *Menuju Gigi Dan Mulut Sehat: Pencegahan Dan Pemeliharaan*, USU Press,Medan

Srigupta., Aziz A. *Panduan Singkat Perawatan Gigi dan Mulut*. Prestasi Pustaka, Jakarta.2004

Sugiyono (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.