

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN
BERMAIN PUZZLE MENGENAIMEYIKAT GIGI
TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN
PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325
TANJUNG MORAWA**



**RIZKY AMALIA
P07525017088**

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
2020**

KARYA TULIS ILMIAH
PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN
BERMAIN PUZZLE MENGENAIMEYIKAT GIGI
TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN
PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325
TANJUNG MORAWA

Sebagai Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program Studi Diploma III



RIZKY AMALIA
P07525017088

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
2020

LEMBARAN PERSETUJUAN

**JUDUL : PENGARUHPENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN
BERMAIN PUZZLEMENGENAI MENYIKAT GIGI TERHADAP
PENGETAHUAN DAN TINDAKAN PADA SISWA/I KELAS II
SDN 105325 TANJUNG MORAWA**

**NAMA : RIZKY AMALIA
NIM : P07525017088**

Telah Diterima dan Disetujui Untuk Diseminarkan Dihadapan Penguji
Medan, 20 April 2020

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

**Rawati Siregar, S.SiT, M.Kes
NIP. 197412231993032001**

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

**drg. Ety Sofia Ramadhan M.Kes
NIP. 196911181993122001**

LEMBARAN PENGESAHAN

JUDUL : PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN BERMAIN PUZZLEMENGENAI MENYIKAT GIGI TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325 TANJUNG MORAWA

NAMA : RIZKY AMALIA

NIM : P07525017088

Karya Tulis Ilmiah Ini Telah Diuji Pada Sidang Akhir Jurusan Kesehatan Gigi
Poltekkes Kemenkes RI Medan 2020

Penguji I

Penguji II

drg. Aminah Br. Saragih, M.Kes
NIP.196309092002122003

drg. Syahdiana Waty, M.Si
NIP.198111062008012006

Ketua penguji

Rawati Siregar, S.SiT, M.Kes
NIP.197412231993032001

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

drg.Ety Sofia Ramadhan, M.Kes
NIP. 196911181993122001

PERNYATAAN

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN BERMAIN PUZZLE MENGENAI MENYIKAT GIGI TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325 TANJUNG MORAWA

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Karya Tulis Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Medan, 20 April 2020

Rizky Amalia
P07525017088

**MEDAN HEALTH POLYTECHNICS OF MINISTRY OF HEALTH
DENTAL HYGIENE DEPARTMENT
SCIENTIFIC PAPER, 16 APRIL 2020**

Rizky Amalia

**The Effect of Dental Health Education Through Puzzle of Brushing Teeth
Towards Grade II Students' Knowledge and Action in SDN 105325 Tanjung
Morawa**

vii + 23 pages, 5 tables, 1 picture, 10 attachments

Abstract

Puzzle is a simple media that is played by disassembling and installing pieces of the picture. Puzzle media is an educational game tool that can stimulate children's mathematical abilities when dismantling and putting puzzle pieces into place.

This study is a Quasi Experiment study that was designed with One Group Pre Test and Post Test where 32 students were taken as samples and aimed to determine the effect of dental health education about brushing techniques on knowledge and actions before and after puzzle games on students of SDN 105325 Tanjung Morawa

Through research it is known that the level of student knowledge is as follows: before playing the puzzle, the good criterion is 28.1% and after playing the puzzle becomes 81.3%, while the action before playing the puzzle the good criterion is 9.4% and there after to 65.6%.

The conclusion of the research is that playing puzzles can improve knowledge and actions about brushing teeth. With a mean value of knowledge before 1.22 and after 1.81, and actions before 0.91 and after 1.66. Statistical test results show that there is an effect of dental health education by playing puzzles about brushing teeth on students' knowledge and actions with a value of $p = 0,000$.

Keywords: Puzzle, Knowledge and Action

Reference: 12 (2001-2019)

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
KTI, 16 APRIL 2020**

Rizky Amalia

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Pada Siswa/ I Kelas II Sdn 105325 Tanjung Morawa

vii+ 23 halaman, 5 tabel, 1 gambar, 10 lampiran

Abstrak

Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan design One Grup Pre Test Post Test. Jumlah sampel 32 orang. Yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle pada siswa/ i SDN 105325 Tanjung Morawa.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 28,1% dan sesudah bermain puzzle sebesar 81,3%. Sedangkan tindakan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 9,4% dan sesudah bermain sebesar 65,6%.

Kesimpulan penelitian adalah bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan pengetahuan dan tindakan tentang menyikat gigi. Dengan nilai rerata pengetahuan sebelum 1,22 dan sesudah 1,81 dan tindakan sebelum 0,91 dan sesudah 1,66. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/ i dengan nilai $p = 0,000$.

Kata kunci : Puzzle, Pengetahuan dan Tindakan
Daftar pustaka : 12 (2001-2019)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul **“Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Pada Siswa/I Kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Ahli Madya Kesehatan Gigi di Poltekkes Kemenkes RI Medan.

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini penulis banyak mengalami kesulitan. Namun berkat bimbingan, arahan dan saran-saran dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
2. Ibu Rawati Siregar, S.SiT, M.Kes selaku dosen pembimbing sekaligus ketua penguji Karya Tulis Ilmiah yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam memberikan petunjuk, saran, masukan dan bimbingan kepada penulis sehingga Karya Tulis Ilmiah ini dapat diselesaikan.
3. Ibu drg. Aminah Br. Saragih, M.Kes selaku penguji I Karya Tulis Ilmiah yang telah memberikan masukan dan saran.
4. Ibu drg. Syahdiana Waty, M.Si selaku penguji II Karya Tulis Ilmiah yang telah memberikan masukan dan saran.
5. Seluruh Dosen dan Staf yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Kesehatan Gigi
6. Ibu Harmini, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 105325 Tanjung Morawa yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teristimewa kepada Ayahanda Sutarmin dan Ibunda Tetty Herawati Siregar yang telah banyak memberikan kasih sayang, merawat, membesarkan, membimbing serta mendukung baik dalam doa, moral, maupun material yang tidak terhingga pada penulis selama ini. Serta kepada adik saya Fitra Fadillah yang selalu memberikan bantuan kepada

saya dan memberikan semangat dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini sehingga penulis mampu menyelesaikan sampai tahap ini.

8. Terima kasih saya ucapkan kepada teman seperjuangan saya Antika Nabila Tobing, Siska Yuliana, Beiby Syahputri Harahap, Atika Fatin Nabila, Nadyatul Aulia Nasution, Desi Safitri, Sekar Ayu Miranti, yang selalu memotivasi saya dan selalu menemani saya dalam suka maupun duka, dalam menyelesaikan Karya tulis ilmiah ini.
9. Terima kasih juga kepada teman seperbimbingan Sulastri Sianipar, Eqi Indi Iryanti, Dian Natasia, Artanida, atas bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Serta teman teman seperjuangan Mahasiswa/i Jurusan Kesehatan Gigi stambuk 2017
10. Untuk semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih telah menjadi bagian dari cerita hidup peneliti, berbagi dalam suka dan duka.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini. Walaupun demikian semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 20 April 2020

Penulis,

Rizky Amalia

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN	
LEMBARAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
C.1 Tujuan Umum	3
C.2 Tujuan Khusus	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TUJUAN PUSTAKA	5
A. Pendidikan Kesehatan Gigi	5
A.1 Defenisi Pendidikan Kesehatan Gigi	5
A.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan Gigi	5
B. Puzzle	5
B.1 Pengertian Puzzle	5
B.2 Bentuk – Bentuk Puzzle	6
B.3 Manfaat Permainan Puzzle	7
C. Menyikat Gigi	8
C.1 Pengertian Menyikat Gigi.....	8
C.2 Cara Menyikat Gigi Yang Baik dan Benar	8
D. Pengetahuan.....	9
D. 1 Defenisi Pengetahuan	9
D. 2 Tingkat Pengetahuan	9
D. 3 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan	10
E. Tindakan	11
E. 1 Defenisi Tindakan	11
E. 2 Tingkatan Tindakan	11
F. Kerangka Konsep	12
G. Defenisi Operasional	12
H. Hipotesis	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Jenis dan Desain Penelitian	14
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	14
B.1 Lokasi Penelitian	14
B.2 Waktu Penelitian	14
C. Populasi dan Sampel Penelitian	14

C.1 Populasi Penelitian	14
C.2 Sampel	14
D. Jenis dan Cara Pengumpulan Data	14
D.1 Jenis Pengumpulan Data	14
D.2 Cara Pengumpulan Data	15
E. Pengolahan dan Analisa Data	17
E.1 Pengolahan Data	17
E.2 Analisa Data	17
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	18
A. Hasil Penelitian	18
B. Pembahasan	21
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	23
A. Simpulan	23
B. Saran	23

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Umur	18
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	19
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Tindakan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	19
Tabel 4.4	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Pada Siswa/l	20
Tabel 4.5	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Tindakan Pada Siswa/l	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Puzzle Tentang Menyikat Gigi.....	6
----------------------------------------------	---

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Melakukan Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 Ethical Clearance
- Lampiran 4 Kuesioner
- Lampiran 5 SPSS
- Lampiran 6 Master Tabel
- Lampiran 7 Daftar Konsultasi
- Lampiran 8 Daftar Jadwal Penelitian
- Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis (UU No. 36 Tahun 2009).Kesehatan merupakan investasi bagi masyarakat, sebab kesehatan merupakan modal dasar yang sangat diperlukan oleh segenap masyarakat untuk dapat beraktifitas sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan keluarga.

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya sebab kesehatan gigi dan mulut akan mempengaruhi kesehatan tubuh. Secara umum, seseorang yang dikatakan sehat melainkan juga sehat rongga mulut dan giginya (Ayati, N 2017 dalam Ernita Kurnia Sari, dkk, 2012).Kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat dalam bentuk peningkatan kesehatan gigi, pencegahan penyakit gigi, pengobatan penyakit gigi, dan pemulihan kesehatan gigi oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan atau masyarakat yang dilakukan secara terpadu, terintegrasi dan berkesinambungan (UU Kesehatan RI No.36 Pasal 93 Tahun 2009).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, menunjukkan kondisi kesehatan gigi masyarakat Indonesia cenderung tidak baik. Didapat 57,6% penduduk Indonesia mengalami masalah gigi dan mulut dan hanya 10,2% yang mendapat penanganan medis gigi, dan hanya 2,8% penduduk Indonesia yang menyikat gigi secara benar.Data penyakit karies gigi pada anak usia dini (5-6 tahun) 93%.

Menurut penelitian (Ayati, N 2017)dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas 1 di SDN 005 Samarinda, Ada perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas I di SDN 005 samarinda yaitu terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan dari

kategori pengetahuansedang dari 67.9% menjadi 90.6% dan di Posttest tidak ada kategori rendah.

Menurut penelitian (Hutami, A dkk 2019) dengan judul penerapan permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi. Menunjukkan bahwa MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut, dalam hasil penelitian ini terjadi peningkatan nilai pre test dan post test siswa yang menunjukkan peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan dilakukan, yaitu sebanyak 29,4%.

Bastian berpendapat bahwa pendidikan kesehatan gigi adalah semua aktivitas yang membantu menghasilkan penghargaan masyarakat akan kesehatan gigi dan memberikan pengertian akan cara-cara bagaimana memelihara kesehatan gigi dan mulut. Jadi dengan adanya pendidikan kesehatan gigi dan mulut ini diharapkan bertambah baik. Yang akhirnya akan diperoleh derajat kesehatan mulut yang setinggi-tingginya.

Menurut Noor (1972), tujuan pendidikan kesehatan gigi adalah :

1. Meningkatkan pengertian dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
2. Menghilangkan atau paling sedikit mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut.

Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut seharusnya diberikan sejak dini kepada anak usia sekolah. Karena anak usia sekolah kurang mengetahui dan mengerti dengan kesehatan gigi dan mulut dan tingginya karies gigi pada anak-anak disebabkan karena kurangnya perawatan. Dalam pemberian pendidikan kesehatan gigi peneliti menggunakan metode puzzle untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan tindakan mengenai menyikat gigi, metode ini dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Ayati, N 2017). Dalam pembelajaran menggunakan puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari (Hutami, A dkk 2019 dalam Elfawati, 2012).

Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya dan memerlukan beberapa hal yang harus

diperhatikan. Pemilihan permainan puzzle diharapkan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga ketika dihadapkan pada potongan-potongan gambar dengan segera akan mencari tahu apa sebenarnya arti dari potongan-potongan tersebut (Ayati, N 2017).

Permainan puzzle yang digunakan yaitu alat permainan yang disusun sehingga membentuk suatu gambar. Potongan-potongan tersebut harus disusun sehingga menghasilkan gambar yang utuh. Dan setiap potongan-potongan gambar tersebut mempunyai penjelasan pada masing-masing potongan puzzle. Media puzzle disini melatih kekuatan dan kemampuan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata.

Dari hasil survei awal yang telah dilakukan terdapat 10 orang siswa/i yang tidak paham tentang pendidikan kesehatan gigi salah satunya tentang menyikat gigi. Hal-hal ini yang melatarbelakangi peneliti memilih judul tersebut mengenai pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN105325 Tanjung Morawa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada Siswa/i Kelas II SDN105325 Tanjung Morawa.

C. Tujuan Penelitian

C.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum ini untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.

C.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui pengetahuan tentang menyikat gigi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.

2. Untuk mengetahui Tindakan tentang menyikat gigi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle pada siswa/i kelasII SDN 105325 Tanjung Morawa.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa tentang menyikat gigi dengan bermain puzzle.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi petugas kesehatan tentang promosi kesehatan gigi dan mulut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kesehatan Gigi

A.1 Defenisi Pendidikan Kesehatan Gigi

Bastian berpendapat bahwa pendidikan kesehatan gigi adalah semua aktivitas yang membantu menghasilkan penghargaan masyarakat akan kesehatan gigi dan memberikan pengertian akan cara- cara bagaimana memelihara kesehatan gigi dan mulut. Jadi dengan adanya pendidikan kesehatan gigi dan mulut ini diharapkan bertambah baik. Yang akhirnya akan diperoleh derajat kesehatan mulut yang setinggi-tingginya.

A.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan Gigi

Menurut Noor (1972), tujuan pendidikan kesehatan gigi adalah :

1. Meningkatkan pengertian dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
2. Menghilangkan atau paling sedikit mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut.

B. Puzzle

B.1 Pengertian Puzzle

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil,2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle, merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.



(Gambar 1.1 Puzzle Tentang Menyikat Gigi)

B.2 Bentuk – Bentuk Puzzle

Muzamil, Misbach (2010) menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu :

1. Puzzle Konstruksi

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan tangan puzzle, dan suka berimajinasi.

2. Puzzle Batang (*Stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

3. Puzzle Lantai

Terbuat dari bahan sponge (karet/busu) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang

cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

4. Puzzle Angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.

5. Puzzle Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulus otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, inajinatif, dan cerdas.

B.3 Manfaat Permainan Puzzle

Manfaat permainan puzzle menurut Yulianti, 2008 adalah :

1. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan puzzle yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak, hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca
4. Melatih nalar, permainan puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak, karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika
5. Melatih kesabaran, aktivitas permainan puzzle, kesabaran akan terlatih karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan
6. Memberikan pengetahuan, permainan puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi manusia, dll

C. Menyikat Gigi

C.1 pengertian menyikat gigi

Menurut (Hendrika 2018 dalam Putri, dkk 2010), mengatakan bahwa menyikat gigi adalah tindakan membersihkan gigi dan mulut dari sisa makanan dan debris yang bertujuan untuk mencegah terjadinya penyakit pada jaringan keras maupun jaringan lunak.

C.2 Cara menyikat gigi yang baik dan benar

Menurut (Hendrika 2018 dalam Sariningsih, 2012), cara menyikat gigi yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan sikat gigi yang kering dan pasta yang mengandung fluor, banyaknya pasta gigi sebesar sebutir kacang tanah.
- b. Kumur-kumur dengan air sebelum menyikat gigi.
- c. Pertama-tama rahang bawah dimajukan kedepan sehingga gigi rahang atas merupakan sebuah bidang datar. Kemudian sikatlah gigi rahang atas dan gigi rahang bawah dengan gerakan ke atas dan ke bawah.
- d. Sikatlah semua dataran pengunyahan gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur. Menyikat gigi sedikitnya 8 kali gerakan untuk setiap permukaan.
- e. Sikatlah permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun sedikit memutar.
- f. Sikatlah permukaan gigi depan rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan arah sikat keluar dari rongga mulut.
- g. Sikatlah permukaan gigi belakang rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencongkel keluar.
- h. Sikatlah permukaan gigi depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan sikat mencongkel ke luar dari rongga mulut.
- i. Sikatlah permukaan gigi belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan dengan gerakan mencongkel.

D. Pengetahuan

D.1 Defenisi Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil tahu dari manusia, yang sekadar menjawab pertanyaan “what”, misalnya apa air, apa manusia, apa aam, dan sebagainya (Notoatmodjo 2016).

D.2 Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan ranah Kognitif yang mempunyai tingkatan, yaitu:

a. Tahu

Merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah, misalnya mengingat atau mengingat kembali suatu objek atau rangsangan tertentu. Contohnya mengingat kembali fungsi gigi selain untuk mengunyah adalah untuk berbicara dan estetika.

b. Memahami

Kemampuan untuk menjelaskan secara benar objek yang diketahui. Contohnya mampu menjelaskan tanda-tanda radang gusi.

c. Aplikasi

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Contohnya memilih sikat gigi yang benar untuk menggosok gigi dari sejumlah model sikat gigi yang ada, setelah diberi penjelasan dengan contoh.

d. Analisis

Kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen tetapi masih di dalam stuktur organisasi tersebut. Contohnya mampu menjabarkan struktur jaringan periodontal dengan masing-masing fungsinya.

e. Sintesis

Kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian ke dalam suatu bentuk tertentu yang baru. Contohnya individu mampu menggabungkan diet makanan yang sehat untuk gigi, menggosok gigi yang tepat waktu.

f. Evaluasi

Kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu, contohnya mampu menilai kondisi kesehatan gusi anaknya pada saat tertentu (Bloom, 1908, dikutip dari Notoatmojo, 1990, 1993).

D.3 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Mubarak (2007), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu :

1. Umur

Bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Perubahan pada fisik secara garis besar ada 4 kategori perubahan pertama perubahan ukuran, perubahan kedua perubahan proporsi, ketiga hilangnya ciri-ciri lama, keempat timbulnya ciri-ciri baru. Ini terjadi akibat pematangan fungsi organ.

2. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi karena makin banyak pengetahuan yang mereka miliki dan sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan.

3. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

4. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung atau tidak langsung.

5. Minat

Suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

6. Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, ada kecenderungan pengalaman yang kurang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap obyek tersebut maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaannya, dan pada akhirnya dapat pula membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

7. Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitar mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

E. Tindakan

E.1 Defenisi Tindakan

Tindakan adalah mekanisme dari suatu pengamatan yang muncul dari persepsi sehingga ada respon untuk mewujudkan suatu tindakan (Notoatmodjo, 2012).

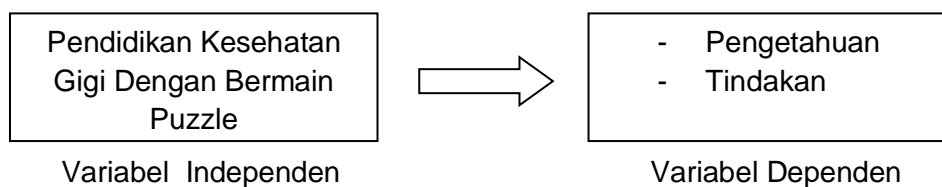
E.2 Tindakan atau praktik mempunyai 4 tingkatan, yaitu :

1. Persepsi, merupakan tindakan tingkat pertama yaitu memilih dan mengenal objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil. Contohnya mengambil sikat gigi yang benar dari sejumlah sikat gigi yang disajikan dengan berbagai bentuk dan kekerasan bulu sikat dari lunak, sedang, dan keras untuk menggosok gigi.
2. Respon terpimpin adalah jika seseorang mampu melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar, sesuai dengan contoh mendidik cara menggosok gigi untuk anak berumur di bawah 5 tahun dengan posisi ibu dibelakang anaknya, dan anak serta ibu menghadap cermin agar anak bisa melihat. Selanjutnya, ibu melakukan gerakan menggosok gigi anaknya, agar anaknya bisa mencontohnya.

3. Mekanisme adalah bila seseorang mampu melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis atau sudah merupakan kebiasaan. Contohnya anak umur lima tahun sudah mampu menggosok gigi dengan benar secara otomatis, pagi hari sesudah makan dan malam hari sebelum tidur.
4. Adaptasi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik, artinya tindakannya sudah dimodifikasi sendiri tanpa mengurangi kebenaran tindakan yang dimaksudkan. Contohnya untuk anak yang dibawah lima tahun dan mempunyai kebiasaan minum susu manis dalam botol, si ibu bisa mengurangi jumlah gula dalam susunya dan segera membersihkan gigi anak dengan kain bersih yang dibasahi, sebab akan sangat sulit untuk langsung menggosok gigi anak, lebih-lebih dalam keadaan tidur atau setengah tidur.

F. Kerangka Konsep

Menurut Notoatmodjo (2016) kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti.



G. Defenisi Operasional

Untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut :

1. Pendidikan Kesehatan Gigi memberikan informasi tentang kesehatan gigi dengan bermain puzzle. Puzzle adalah suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh, untuk menguji pengetahuan dan tindakan seseorang
2. Pengetahuan adalah hasil tahu dari seseorang terhadap sesuatu yang didapat melalui pemahaman siswa/i tentang menyikat gigi
3. Tindakan adalah kegiatan menyikat gigi yang dilakukan dilakukan siswa/i setiap hari

H. Hipotesis

- Ha : Ada pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa
- Ho : Tidak ada pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan design One Grup Pre Test Post Test yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

B.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 105325 Tanjung Morawa

B.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan mulai bulan Januari -April 2020

C. Populasi dan Sampel Penelitian

C.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa/I Kelas II yaitu 32 Siswa/I.

C.2 Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2016). Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Total Sampling, dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Yaitu 32 Siswa/I.

D. Jenis dan Cara Pengumpulan Data

D.1 Jenis Pengumpulan data

Jenis data yang digunakan penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan membagikan kuisisioner untuk mengetahui pengetahuan dan tindakan mengenai

menyikat gigi. Kuesioner yang diberikan kepada siswa/i berisi 12 pertanyaan untuk pengetahuan dan 12 pertanyaan untuk tindakan. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang sudah ada dari pihak sekolah SDN 105325 Tanjung Morawa yaitu jumlah siswa, nama, dan tanggal lahir yang menjadi sampel penelitian

D.2 Cara Pengumpulan Data

1. Prosedur Penelitian

Alat :

1. Alat tulis (Pensil)
2. Penghapus
3. Lembar kuisisioner untuk mengukur Pengetahuan
4. Lembar kuisisioner untuk mengukur Tindakan

Bahan :

1. Puzzle mengenai menyikat gigi

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan

1. Menentukan lokasi penelitian yaitu SDN 105325 Tanjung Morawa
2. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN 105325 Tanjung Morawa
3. Melakukan survey awal
4. Mengidentifikasi siswa/i yang akan menjadi objek penelitian
5. Mengatur waktu dan ruangan yang akan digunakan dalam penelitian
6. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada seluruh responden
7. Menjelaskan proses permainan kepada siswa/i serta membagi kelompok
8. Memberikan lembar kuisisioner pertama pada siswa/i
9. Melakukan permainan puzzle sekaligus menjelaskan tentang pendidikan kesehatan gigi salah satunya menyikat gigi
10. Memberikan lembar kuisisioner kedua kepada responden setelah dilakukan permainan puzzle

b. Pelaksanaan

1. Hari pertama :
 - a. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti kepada seluruh siswa/i
 - b. Menjelaskan cara bermain kepada siswa/i serta membagi kelompok bermain. Kelompok bermain dibagi menjadi 5 kelompok yang berisikan 6-7 orang dalam kelompok
 - c. Memberikan lembar kuisisioner pertama pada siswa/i yang berisi 12 soal untuk pengetahuan dan 12 soal untuk tindakan
2. Hari Kedua :
 - a. Melakukan permainan puzzle :
 1. Peneliti membagikan puzzle ke setiap kelompok permainan, kemudian peneliti dibantu oleh teman untuk menjadi pembimbing selama bermain
 2. Potongan-potongan puzzle harus disusun sesuai dengan urutannya agar menghasilkan gambar yang utuh, sembari menyusun peneliti menjelaskan cara menyikat gigi yang baik berdasarkan potongan-potongan puzzle kepada siswa/i
 3. Setelah permainan selesai peneliti memanggil seorang siswa untuk menunjukkan cara menyikat gigi yang benar diikuti siswa/i lainnya
 - b. Memberikan lembar kuisisioner kedua kepada siswa/i setelah dilakukan permainan puzzle, yang berisi 12 soal untuk pengetahuan dan 12 soal untuk tindakan
 - c. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh 2 orang teman
 - d. Seluruh pertanyaan yang ada pada kuesioner yang dijawab oleh siswa/i disederhanakan untuk mempermudah pengolahan data. setiap jawaban yang benar memperoleh skor 1 dan setiap jawaban salah memperoleh skor 0.

Untuk mengetahui skor pengetahuan dan tindakan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus} &= \frac{\text{Skor Maximum} - \text{Skor Minimum}}{3} \\
 &= \frac{12 - 0}{3} \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

Kriteria pengetahuan dan tindakan yang digunakan adalah :

- a. Baik = skor 9-12
- b. Sedang = skor 5-8
- c. Buruk = skor 0-4

E. Pengolahan Data dan Analisa Data

E.1 Pengolahan Data

1. Editing

Melakukan pengecekan kelengkapan data yang telah dikumpul, bila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam pengumpulan atau pengisian data diperiksa dengan cara memeriksa jawaban yang kurang.

2. Coding

Pada tahap ini kuesioner akan diberikan kode tertentu sehingga lebih memudahkan dan bentuknya lebih sederhana.

3. Processing(Memasukkan Data)

Data, yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk "kode" (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program komputer

4. Cleaning (Pembersihan Data)

Apabila semua data sudah dimasukkan perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode, ketidaklengkapan dan sebagainya.

E.2 Analisa Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah, data yang telah diolah dianalisis secara komputer. Untuk pengolahan data dengan komputer data perlu diterjemahkan ke dalam bahasa komputer yaitu dengan memberikan kode-kode tertentu sesuai dengan bahasa program yang digunakan. Pengolahan data yang digunakan adalah SPSS.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan adalah data hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa/i SDN 105325 Tanjung Morawa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada siswa/i yang menjadi sampel. Dari penelitian yang dilakukan, maka diperoleh data siswa/i, tingkat pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle. Setelah seluruh data terkumpul, maka dibuat analisa data dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi untuk masing-masing kelompok sampel kemudian dilakukan pengolahan data secara statistik dengan menggunakan uji t-Test.

A.1. Analisis Univariat

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Umur

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki -laki	18	56.3
Perempuan	14	43.8
Umur		%
7 tahun	10	31.3
8 tahun	16	50.0
9 tahun	6	18.8
Jumlah	32	100

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa jenis kelamin responden mayoritas laki-laki sebanyak 18 orang (56,3%), umur mayoritas 8 tahun sebanyak 16 orang (50%).

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi

Kategori	Sebelum (n)	Persentase (%)	Sesudah (n)	Persentase (%)
Baik	9	28,1	26	81,3
Sedang	21	65,6	6	18,8
Buruk	2	6,3	0	0,0
Jumlah	32	100	32	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi dengan kategori sedang 21 orang (65,6%), dan terendah dengan kategori buruk 2 orang (6,3%). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi dengan kategori baik 26 orang (81,3%), dan terendah dengan kategori sedang 6 orang (18,8%).

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Tindakan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi

Kategori	Sebelum (n)	Persentase (%)	Sesudah (n)	Persentase (%)
Baik	3	9,4	21	65,6
Sedang	23	71,9	11	34,4
Buruk	6	18,8	0	0,0
Jumlah	32	100	32	100

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa tindakan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi kategori sedang sebanyak 23 orang (71,9%), dan terendah kategori baik 3 orang (9,4%). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi kategori baik sebanyak 21 orang (65,6%), dan terendah kategori sedang 11 orang (34,4%).

A.2. Analisis Bivariat

Untuk menguji sampel, maka digunakan uji t-Test Dependent. Uji ini dapat diketahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle terhadap pengetahuan dan tindakan. Adapun yang menjadi

hasil dari t-Test Dependent yang dilakukan dengan program komputer sebagai berikut :

Tabel 4.4
Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Pada Siswa/i

No	Variabel	n	Rerata±s.b	Perbedaan rerata	p value
1	Pengetahuan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	32	1,22±0,55		
2	Pengetahuan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	32	1,81±0,39	-0,594	0,000

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rerata pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,22 dengan standar deviasi 0,55, sedangkan nilai rerata pengetahuan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,81 dengan standar deviasi 0,39. Perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi sebesar -0,594. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan pada siswa/i, dengan nilai $p=0,000$.

Tabel 4.5
Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Tindakan Pada Siswa/i

No	Variabel	n	Rerata±s.b	Perbedaan rerata	p value
1	Tindakan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	32	0,91±0,53		
2	Tindakan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi	32	1,66±0,48	-0,750	0,000

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rerata tindakan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 0,91 dengan standar deviasi 0,53, sedangkan nilai rerata tindakan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,66 dengan standar deviasi 0,48. Perbedaan rerata tindakan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi sebesar -0,750. Hasil uji

statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap tindakan pada siswa/i, dengan nilai $p= 0,000$.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 32 orang siswa/i SDN 105325 Tanjung Morawa. Masing-masing diberikan perlakuan yang sama sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle. Dari hasil penelitian awal yang dilakukan, tingkat pengetahuan sebelum diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 9 siswa (28,1%), sedang 21 siswa (65,6%) dan buruk 2 siswa (6,3%). Dan tingkat tindakan sebelum diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 3 siswa (9,4%), sedang 23 siswa (71,9) dan buruk 6 siswa (18,8). Hasil tingkat pengetahuan sesudah diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 26 siswa (81,3%), kriteria sedang 6 siswa (18,8%) dan tidak ada kriteria buruk. Dan tingkat tindakan sesudah permainan puzzle adalah kriteria baik 21 siswa (65,6%), sedang 11 siswa (34,4%) dan tidak ada kriteria buruk.

Kegiatan dimulai sebelum diberikan permainan puzzle, terlebih dahulu memberikan kuesioner kepada siswa-siswi tersebut untuk mengetahui pemahaman mereka tentang menyikat gigi. Setelah itu peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain, setelahnya dilakukan permainan. Kemudian penelitian kembali memberi kuisisioner. Lalu membandingkan kedua hasil kuesioner sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle.

Menurut (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle, merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Penggunaan puzzle dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Ayati, N 2017). Dalam pembelajaran menggunakan puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang

berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari (Hutami, A dkk 2019 dalam Elfawati, 2012).

Menurut penelitian (Ayati, N 2017) dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas 1 di SDN 005 Samarinda, Ada perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas I di SDN 005 samarinda yaitu terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan dari kategori pengetahuan sedang dari 67.9% menjadi 90.6% dan di Posttest tidak ada kategori rendah.

Menurut penelitian (Hutami, A dkk 2019) dengan judul penerapan permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi. Menunjukkan bahwa MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut, dalam hasil penelitian ini terjadi peningkatan nilai pre test dan post test siswa yang menunjukkan peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan dilakukan, yaitu sebanyak 29,4%.

Dari penelitian ini peneliti menyimpulkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa. Dilihat dari tingkat pengetahuan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 28,1% dan sesudah bermain puzzle sebesar 81,3%. Sedangkan tindakan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 9,4% dan sesudah bermain sebesar 65,6%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adanya perbedaan pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle. Dimana skor pengetahuan siswa/i sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi, diperoleh kriteria baik 9 siswa (28,1%), sedang 21 siswa (65,6%) dan buruk 2 siswa (6,3%). Sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi diperoleh kriteria baik 26 siswa (81,3%), kriteria sedang 6 siswa (18,8%) dan tidak ada kriteria buruk
2. Adanya perbedaan tindakan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle. Dimana skor tindakan siswa/i sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi, diperoleh kriteria baik 3 siswa (9,4%), sedang 23 siswa (71,9) dan buruk 6 siswa (18,8). Sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi diperoleh kriteria baik 21 siswa (65,6%), sedang 11 siswa (34,4%) dan tidak ada kriteria buruk.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan hal-hal berikut ini :

1. Diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan pengetahuan siswa/i tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dan menerapkan UKGS secara rutin kepada siswa/i.
2. Diharapkan kepada siswa-siswi agar mengaplikasikan pengetahuan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dalam kehidupan sehari-hari dengan rajin menyikat gigi.
3. Diharapkan bagi peneliti agar dapat memahami serta menggali lebih dalam lagi mengenai permainan puzzle yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Ayati, Nurul 2017. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Permainan Simulasi (Puzzle) Mengenai Menggosok Gigi Terhadap Perubahan Pengetahuan Pada Siswa Kelas I di SDN 005 Samarinda*.
- Budiharto, (Ed). 2009. *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan Dan Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta : EGC.
- Hendrika, I Gede Anom Putra, 2018. *Gambaran Tingkat Kebersihan Gigi Dan Mulut Serta Karies Gigi Pada Siswa Kelas IV Dan V Sd Negeri 2 Tajen Kabupaten Tabanan*.
- Herijulianti, Eliza dkk 2001. *Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta : EGC.
- Hutami, Amelia Rizky, dkk 2019. *Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi*.
- Mubarak, 2007. *Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Muzamil, Misbach 2010. *Pengertian Media Puzzle*.
(<https://www.academia.edu/9717051/>, diakses tanggal 18 Januari 2020)
- Nurhidayah, 2015. *Pengaruh Media Puzzle Gosok Gigi (PuGoGi) Terhadap Kemampuan Menggosok Gigi Pada Anak TunaGrahita Kategori Sedang Kelas V Di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Yogyakarta*.
- Notoadmodjo, Soekidjo (Ed). 2016. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Edisi Revisi Cetakan Pertama Jakarta : Rineka Cipta.
- , 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta : Laskar Askara.



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
SUMBERDAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
Jl. Jamin Ginting KM. 13,5 Kel. Lau Cih Medan Tuntungan Kode Pos : 20136
Telepon : 061-8368633 – Fax : 061-8368644
Website : www.poltekkes-medan.ac.id , email : poltekkes_medan@yahoo.com



Nomor : PP. 07.01/00/01/ 309 /2020 3 Maret 2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Melakukan Penelitian

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Negeri No. 105325
Jl. Batang Kuis Pasar III Tanjung Morawa
di-
Tempat

Dengan hormat

Bersama dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu kiranya bersedia memberi izin kepada mahasiswa atas :

Nama : Rizky Amalia
NIM : P07525017088
Prodi : Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Medan

dalam rangka penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan judul "**Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi terhadap Pengetahuan dan Tindakan pada Siswa/i Kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa**", yang akan dilaksanakan pada bulan Maret 2020 sampai dengan selesai.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik dari pihak Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Jurusan Kesehatan Gigi
Ketua,

Drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes
NIP. 196911181993122001





PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN

UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN 105325 DALU X A

Alamat : Jalan Sultan Serdang Pasar III Gg. Inpres Kecamatan Tanjung Morawa
NSS : 101070115035, NPSN : 10213041 Kode Pos : 20362

Nomor : 421.2/ 09/PD/2020
Lamp : -
Perihal: Izin Penelitian

Tanjung Morawa, 09 Maret 2020
Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes
Medan di.
Tempat

Dengan Hormat,

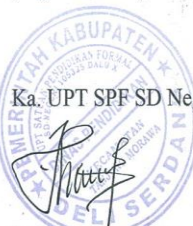
Kepala UPT SPF SD Negeri 105325 Dalu X A, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara menerangkan bahwa :

Nama : Rizky Amalia

NIM : P07525017088

Prodi : Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Medan

Mengijjinkan nama tersebut diatas untuk mengadakan Penelitian dalam rangka penulisan karya tulis ilmiah dengan judul “ Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi terhadap Pengetahuan dan Tindakan pada Siswa/i Kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa”. Yang dilaksanakan dari tanggal 02 Maret 2020 s/d 07 Maret 2020. Demikianlah surat ini kami berikan agar dapat dipergunakan seperlunya. Atas kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.



Ka. UPT SPF SD Negeri 105325 Dalu X A

HARMINI, M. Pd

NIP. 196608142007012019



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN**

Jl. Jamin Ginting Km. 13,5 Kel. Lau Cih Medan Tuntungan Kode Pos 20136

Telepon: 061-8368633 Fax: 061-8368644

email : kep.k.poltekkesmedan@gmail.com



**PERSETUJUAN KEPK TENTANG
PELAKSANAAN PENELITIAN BIDANG KESEHATAN
Nomor:01.324/KEPK/POLTEKKES KEMENKES MEDAN 2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan, setelah dilaksanakan pembahasan dan penilaian usulan penelitian yang berjudul :

“Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Pada Siswa/I Kelas IISDN 105325 Tanjung Morawa”

Yang menggunakan manusia dan hewan sebagai subjek penelitian dengan ketua Pelaksana/
Peneliti Utama : **Rizky Amalia**
Dari Institusi : **Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kemenkes Medan**

Dapat disetujui pelaksanaannya dengan syarat :
Tidak bertentangan dengan nilai – nilai kemanusiaan dan kode etik penelitian kesehatan.
Melaporkan jika ada amandemen protokol penelitian.
Melaporkan penyimpangan/ pelanggaran terhadap protokol penelitian.
Melaporkan secara periodik perkembangan penelitian dan laporan akhir.
Melaporkan kejadian yang tidak diinginkan.

Persetujuan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan batas waktu pelaksanaan penelitian seperti tertera dalam protokol dengan masa berlaku maksimal selama 1 (satu) tahun.

Medan, Mei 2020
Komisi Etik Penelitian Kesehatan
Poltekkes Kemenkes Medan

Jp Ketua,



Zuraidah
Dr.Ir. Zuraidah Nasution,M.Kes
NIP. 196101101989102001

Frequencies

Statistics

		jenis kelamin	umur	pengetahuan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi	pengetahuan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi	tindakan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi	tindakan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi
N	Valid	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	18	56.3	56.3	56.3
	perempuan	14	43.8	43.8	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7 tahun	10	31.3	31.3	31.3
	8 tahun	16	50.0	50.0	81.3
	9 tahun	6	18.8	18.8	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

pengetahuan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	buruk	2	6.3	6.3	6.3
	sedang	21	65.6	65.6	71.9
	baik	9	28.1	28.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

pengetahuan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sedang	6	18.8	18.8	18.8
	baik	26	81.3	81.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pengetahuan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi - pengetahuan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi	-.594	.615	.109	-.815	-.372	-5.463	31	.000

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 tindakan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi	.91	32	.530	.094
tindakan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi	1.66	32	.483	.085

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 tindakan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi & tindakan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi	32	.248	.171

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 tindakan sebelum diberi pendidikan kesehatan gigi - tindakan sesudah diberi pendidikan kesehatan gigi	-.750	.622	.110	-.974	-.526	-6.819	31	.000

MASTER TABEL

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN BERMAIN PUZZLE MENGENAI MENYIKAT GIGI TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325 TANJUNG MORAWA

No Responden	Karakteristik		Pengetahuan Sebelum	Kriteria	Pengetahuan Sesudah	Kriteria
	JK	Umur (Thn)				
1	P	7	9	Baik	9	Baik
2	P	8	8	Sedang	9	Baik
3	P	7	8	Sedang	10	Baik
4	L	8	7	Sedang	8	Sedang
5	L	8	8	Sedang	10	Baik
6	L	9	9	Baik	10	Baik
7	P	7	6	Sedang	10	Baik
8	L	9	9	Baik	10	Baik
9	P	8	8	Sedang	10	Baik
10	L	7	10	Baik	11	Baik
11	P	7	7	Sedang	10	Baik
12	L	8	6	Sedang	6	Sedang
13	L	9	6	Sedang	10	Baik
14	L	8	9	Baik	10	Baik
15	L	9	9	Baik	10	Baik
16	P	8	5	Sedang	8	Sedang
17	P	8	5	Sedang	7	Sedang
18	L	9	7	Sedang	9	Baik

19	L	7	6	Sedang	10	Baik
20	L	9	7	Sedang	8	Sedang
21	L	8	8	Sedang	11	Baik
22	P	7	11	Baik	11	Baik
23	L	7	7	Sedang	10	Baik
24	L	7	8	Sedang	10	Baik
25	L	8	10	Baik	10	Baik
26	P	8	3	Buruk	10	Baik
27	L	8	3	Buruk	10	Baik
28	P	8	9	Baik	9	Baik
29	P	7	7	Sedang	9	Baik
30	P	8	8	Sedang	10	Baik
31	L	8	6	Sedang	9	Baik
32	P	8	8	Sedang	8	Sedang
JUMLAH			237		302	
RATA-RATA			7,40		9,43	

MASTER TABEL

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN BERMAIN PUZZLE MENGENAI MENYIKAT GIGI TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN PADA SISWAI KELAS II SDN 105325 TANJUNG MORAWA

No Responden	Karakteristik		Tindakan Sebelum	Kriteria	Tindakan Sesudah	Kriteria
	JK	Umur (Thn)				
1	P	7	6	Sedang	10	Baik
2	P	8	5	Sedang	9	Baik
3	P	7	9	Baik	12	Baik
4	L	8	7	Sedang	9	Baik
5	L	8	7	Sedang	10	Baik
6	L	9	7	Sedang	10	Baik
7	P	7	6	Sedang	11	Baik
8	L	9	6	Sedang	10	Baik
9	P	8	4	Buruk	9	Baik
10	L	7	8	Sedang	10	Baik
11	P	7	5	Sedang	8	Sedang
12	L	8	4	Buruk	7	Sedang
13	L	9	8	Sedang	8	Sedang
14	L	8	8	Sedang	9	Baik
15	L	9	4	Buruk	11	Baik
16	P	8	8	Sedang	10	Baik
17	P	8	3	Buruk	6	Sedang
18	L	9	6	Sedang	7	Sedang
19	L	7	9	Baik	10	Baik

20	L	9	6	Sedang	8	Sedang
21	L	8	5	Sedang	8	Sedang
22	P	7	6	Sedang	11	Baik
23	L	7	7	Sedang	8	Sedang
24	L	7	7	Sedang	9	Baik
25	L	8	6	Sedang	9	Baik
26	P	8	3	Buruk	5	Sedang
27	L	8	5	Sedang	5	Sedang
28	P	8	6	Sedang	10	Baik
29	P	7	9	Baik	10	Baik
30	P	8	5	Sedang	8	Sedang
31	L	8	6	Sedang	9	Baik
32	P	8	4	Buruk	9	Baik
JUMLAH			195		285	
RATA-RATA			6,09		8,90	

DAFTAR KONSULTASI

Judul : Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Pada Siswa/ I Kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa

No	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan		Saran	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
		BAB	SUB BAB			
1	Selasa, 07 Januari 2020		Judul penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Lakukan survey awal - Pertimbangkan waktu dan lokasi 		
2	Rabu, 08 Januari 2020		Penyerahan judul	Mengganti judul lain		
3	Kamis, 09 Januari 2020		Penyerahan judul	Acc judul		
4	Selasa, 21 Januari 2020	BAB I, II	A. Latar belakang B. Rumusan masalah C. Tujuan penelitian D. Manfaat penelitian E. Tinjauan pustaka F. Kerangka konsep G. Defenisi operasional	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan survey awal - Rumusan masalah diperjelas - Tujuan penelitian diperjelas - Tinjauan pustaka ditambah - Perbaiki kerangka konsep - Perbaiki defenisi operasional - Lanjut ke bab berikutnya 		
5	Senin, 27 Januari 2020	BAB I, II, III	A. Tinjauan pustaka B. Kerangka konsep C. Defenisi operasional D. Jenis dan desain penelitian E. Lokasi dan waktu penelitian F. populasi dan sampel G. Jenis dan cara pengumpulan data H. Pengolahan data dan	<ul style="list-style-type: none"> - Tambah referensi - Perbaiki kerangka konsep - definisi operasional singkat, padat dan, jelas - Tambahi penjelasan tentang populasi - Jelaskan langkah-langkah cara pengumpulan data - Perbaiki penulisan daftar pustaka 		

			analisa data I. daftar pustaka			
6	Kamis, 30 Januari 2020		<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kuisisioner - Membuat media permainan puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kuisisioner tentang pengetahuan dan tindakan 		
7	Jumat, 31 Januari 2020	BAB I, II, III		<p style="text-align: center;">Acc Bab I, II, III</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sediakan power point - Persiapkan diri belajar 		
8	Senin, 03 Februari 2020	Ujian proposal karya tulisan ilmiah		<ul style="list-style-type: none"> - Tinjauan pustaka diperbanyak - Penjelasan pada sampel dipersingkat - Perbaiki daftar pustaka - Membuat surat permohonan penelitian 		
9	Kamis, 06 Februari 2020	BAB I, II, III	Memperbaiki proposal penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah perbaikan - Melanjutkan pengambilan data 		
10	Jumat - Sabtu, 06- 07 Maret 2020		Mengambil data penelitian	Menjaga sikap, tata krama dan sopan santun		
11	Rabu, 11 Maret 2020		<ul style="list-style-type: none"> - Memeriksa kuisisioner - Membuat master tabel 	Lanjut ke pengolahan data		
12	Jumat, 10 April 2020	BAB IV, V	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil - Pembahasan - Kesimpulan - Saran 	<ul style="list-style-type: none"> - Angka-angka statistik dikesimpulan dinarasikan sesuai kategori pengetahuan dan tindakan - Lampirkan hasil SPSS 		

13	Senin, 13 April 2020	BAB IV, V	- Hasil - Pembahasan - Kesimpulan - Saran	- Perbaiki tabel		
14	Selasa, 14 April 2020	BAB IV, V	- Hasil - Pembahasan - Kesimpulan - Saran	- Perbaiki kesimpulan sesuai dengan tujuan khusus		
15	Kamis, 16 April 2020	Abstrak	Isi abstrak	- Perhatikan panduan penulisan abstrak - Sesuaikan dengan judul - Mewakili isi KTI		
16	Senin, 20 April 2020	Ujian seminar hasil		- Perbaiki tabel - Dikesimpulan disesuaikan dengan tujuan khusus - Perbaiki penulisan - Perbaiki daftar pustaka		
17	Senin, 27 April 2020		Penyerahan hasil revisi KTI	Sudah perbaiki		
18	Senin, 16 November 2020		Penyerahan hasil KTI	Dijilid lux dan ditandatangani oleh pembimbing, penguji dan ketua penguji		

Mengetahui
Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

Medan, 20 April 2020

Pembimbing

drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes
NIP. 196911181993122001

Rawati Siregar S.SiT, M.Kes
NIP.197412231993032001

JADWAL PENELITIAN

No	Uraian Kegiatan	Bulan																			
		Januari				Februari				Maret				April				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul																				
2.	Persiapan proposal																				
3.	Persiapan Izin Lokasi																				
4.	Pengumpulan Data																				
5.	Pengolahan Data																				
6.	Analisa Data																				
7.	Mengajukan Hasil Penelitian																				
8.	Seminar Hasil Penelitian																				
9.	Penggandaan Laporan Penelitian																				

DOKUMENTASI



(Siswa Sedang Menjawab Kuisisioner)



(Peneliti Sedang Menjelaskan)



(Siswa Sedang Menyusun Puzzle)



(Foto Bersama Guru)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Biodata Pribadi

Nama : Rizky Amalia
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 16 Mei 1998
Usia : 22 Tahun
Anak ke : 1 (satu) dari 2 (dua) Bersaudara
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Email : arizky500@yahoo.com
No. HP : 082314025126
Alamat : Jl. Sultan Serdang Pasar 9 Gang. Irama
Tanjung Morawa

2. Jenjang Pendidikan

Tahun 2004 - 2010 : SD Negeri 108307
Tahun 2010 - 2013 : SMP Swasta Nur Azizi
Tahun 2013 - 2016 : SMA Negeri 1 Tanjung Morawa
Tahun 2017 - 2020 : D III Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik
Kesehatan Kemenkes RI Medan

3. Biodata Orang tua

Ayah : Sutarmin
Pekerjaan : Wiraswasta
Ibu : Tetty Herawati Siregar
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Jl. Sultan Serdang Pasar 9 Gang. Irama
Tanjung Morawa