

KARYA TULIS ILMIAH

SYSTEMATIC REVIEW

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT**



**LATIFAH NUR
P07525018056**

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
2021**

KARYA TULIS ILMIAH

SYSTEMATIC REVIEW

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT**

Sebagai Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program Studi Diploma III



POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN

**LATIFAH NUR
P07525018056**

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL : **Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut**

NAMA : **Latifah Nur**
NIM : **P07525018056**

Telah Diterima dan Disetujui Untuk Diseminarkan Dihadapan Penguji
Medan, Juni 2021

Menyetujui

Pembimbing

Intan Aritonang, S.SiT, M.Kes
NIP. 19690321198932002

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes
NIP. 19621119198022001

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : **Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut**

NAMA : **Latifah Nur**
NIM : **P07525018056**

Karya Ilmiah ini Telah Diuji pada Sidang Ujian
Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes RI Medan
Tahun 2021

Penguji I

Penguji II

drg. Nelly K. Manurung, M.Kes
NIP. 197005232000032001

Sondang, S.Pd, M.Kes
NIP. 196208101984032001

Ketua Penguji

Intan Aritonang, S.SiT, M.Kes
NIP. 19690321198932002

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

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

PERNYATAAN

PENGARUH MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Karya Ilmiah Ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk disuatu 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, Juni 2021

**LATIFAH NUR
NIM: P07525018056**

**MEDAN HEALTH POLYTECHNICS OF MINISTRY OF HEALTH
DENTAL HYGIENE DEPARTMENT
SCIENTIFIC PAPER, JUNE 2021**

Latifah Nur

The Effect of Game Media on Increasing Knowledge of Elementary School Children in Maintaining Dental and Oral Health

ix + 25 Pages, 5 Tables, 4 pictures, 6 Appendices

ABSTRACT

Media can be a tool used to convey information to children. The use of media in the teaching and learning process aims to make it easier for students to acquire knowledge and skills. Media games are one of the methods that can be used in dental and oral health education.

This study is a systematic review conducted by reviewing and comparing 10 journals with related topics published from 2015-2020, aiming to find out the effect of game media on increasing elementary school students' knowledge about maintaining oral and dental health.

Through the results of a systematic review of 10 journals, it was found that 10 journals (100%) stated that the game method had an effect on increasing children's knowledge in maintaining oral health, 6 journals (60%) stated that they had an effect in the good category, and 4 journals (40%) in the medium category.

This systematic review proves that game media can increase children's knowledge in maintaining oral and dental health.

Keywords : Game Media, Dental Health Knowledge

References : 14 (2013-2020)

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
KTI, JUNI 2021**

Latifah Nur

Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

ix + 25 Halaman, 5 Tabel, 4 gambar, 5 Lampiran

ABSTRAK

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak. Tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Salah satunya dengan metode bermain dapat diterapkan sebagai media pendidikan kesehatan gigi dan mulut yang menggunakan media permainan dalam menyampaikan pengetahuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *systematic creview*, dengan meriview 10 jurnal terkait yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. penelitian ini dilakukan dengan membandingkan 10 jurnal yang sudah terpublikasi dari tahun 2015-2020 dengan sasaran anak sekolah dasar.

Hasil *systematic review* dari 10 penelitian diperoleh bahwa metode permainan 10 (100 %) berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Dengan kategori tingkat pengetahuan baik berjumlah 6 (60%), dan kriteria sedang berjumlah 4 (40%).

Kesimpulan dari penelitian *systematic review* ini membuktikan bahwa media bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Kata kunci : Media Permainan, Pengetahuan Kesehatan Gigi
Daftar Bacaan : 14 (2013-2020)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian *systematic review* ini yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT”**.

Dalam usulan penelitian *systematic review* ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan;
2. Ibu Intan Aritonang, S.SiT,M.Kes, selaku Pembimbing Utama yang banyak memberikan sumbangan pemikiran dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian *systematic review* ;
3. Ibu drg. Nelly K. Manurung, M.Kes selaku Ketua Penguji I yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan penelitian *systematic review* ;
4. Ibu Sondang. S.Pd, M.Kes selaku Ketua Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan usulan *systematic review* ;
5. Seluruh Bapak /Ibu Dosen dan Staf Pegawai Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kementrian RI Medan yang telah memberikan ilmu dan bantuan penulisan serta dorongan dan membekali penulis dengan ilmu pengetahuan;
6. Teristimewa penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua saya Ibu Lisna Erawaty dan Bapak alm.Ruslan Efendi situmeang, terimakasih telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang yang sebesar-besarnya, doa dan dukungan serta telah memberikan dukungan moral dan material yang tidak terhingga pada penulis selama ini dan memberikan bimbingan dan mendidik penulis sejak kecil hingga saat ini dan mencukupi segala kebutuhan penulis

selama mengikuti pendidikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.

7. Terimakasih kepada Abang Kandung Syahidan (mendaftarkan saya ke jurusan KESGI) dan Putra, kakak kandung Yenni, kaka ipar Aminah dan Adik kandung Raihan serta ponakan Afrah dan Ruslan yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi susunan maupun tata bahasanya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak guna memperbaiki dan penyempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini.

Medan, Juni 2021

Penulis

Latifah Nur
P07525018056

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
ABSTRACT	i
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
1. Tujuan Umum	2
2. Tujuan Khusus	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Praktis	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
A. Tinjauan Pustaka	4
A.1. Defenisi Pengaruh.....	4
A.2 Pengertian Media	4
A.3 Definisi permainan.....	5
A.4 Definisi Pengetahuan	5
A.4.1 Tingkat Pengetahuan	6
A.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan.....	7
A.4.3 Kriteria Tingkat Pengetahuan	8
A.5 Kesehatan Gigi.....	8
A.5.1. Cara Menjaga Kebersihan Gigi dan Mulut.....	8
B. Penelitian terkait	9
C. Kebaruan Penelitian	11
D. Kerangka Berpikir	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Desain Penelitian.....	12
B. Tempat dan Waktu Penelitian	12
C. Rumusan PICOS	12
D. Prosedur Penelusuran Artikel	13
E. Langkah Penelitian	13
F. Variabel Penelitain	14

G. Definisi Operasional Variabel	15
H. Intrument Penelitian dan Pengolahan Data	16
I. Analisis Data	16
J. Etika Penelitian.....	16
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	17
A. Karakteristik Umum Artikel.....	17
B. Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut.....	18
C. Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan ..	19
BAB V PEMBAHASAN	20
A. Karakteristik Umum Artikel.....	20
B. Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut.....	21
C. Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan ..	22
BAB IV SIMPULAN & SARAN.....	23
A. Simpulan	23
B. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terkait	9
Tabel 3.1.	Kriteria inklusi dan eklusi	13
Tabel 4.1.	Karakteristik Umum Artikel	17
Tabel 4.2.	Tabel 4.2 Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut	18
Tabel 4.3.	Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan	19

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1.	Kerangka Berfikir	11
Bagan 3. 1	Prosedur Penelitian Artikel.....	13
Bagan 3. 2	Langkah Penelitian	14
Bagan 3. 3	Variabel Penelitian	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Konsultasi
Lampiran 2	Ethical Clearance
Lampiran 3	Jadwal Penelitian
Lampiran 4	Riwayat Hidup
Lampiran 5	Dokumentasi Seminar Hasil KTI (Online)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan menurut organisasi kesehatan dunia (WHO, 2014) yaitu suatu keadaan sempurna, baik fisik, mental, maupun sosial, dan tidak hanya bebas dari penyakit dan cacat. Kesehatan tidak hanya diukur dari aspek fisik, mental dan sosial saja, tetapi menurut undang-undang No. 23/1992, kesehatan itu mencakup 4 aspek yakni fisik (badan), sosial, mental (jiwa), dan ekonomi.

Untuk mencapai kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya tidak terlepas dari promosi kesehatan, khususnya promosi kesehatan gigi karna kesehatan gigi merupakan bagian dari kesehatan umum dan banyak masyarakat yang menganggap perawatan gigi tidak terlalu penting, padahal manfaatnya sangat vital dalam menunjang kesehatan dan penampilan (Yuniarly et.al 2019).

Data RISKESDAS (2013) menyatakan persentase masyarakat yang mempunyai masalah kesehatan gigi dan mulut sebesar 25,9%. Persentase ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan data RISKESDAS pada tahun 2007 yaitu 23,2% menjadi 25,9%. Survey World Health Organization (WHO) tahun 2007, menambahkan bahwa pada anak-anak Indonesia usia 6 tahun telah mengalami karies sebanyak 20%, berlanjut mengalami peningkatan yang luar biasa terjadi pada anak usia 12 tahun yaitu 90% (Anie Kristiani, 2020). Salah satu penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut dalam masyarakat adalah faktor perilaku atau sikap mengabaikan kebersihan gigi dan mulut. Hal tersebut dilandasi dengan kurangnya pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut serta perawatannya. Kesadaran seseorang akan pentingnya kesehatan gigi dapat dilihat dari pengetahuan yang dimiliki. Ketika seseorang memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi maka perhatian untuk menjaga kesehatan giginya juga tinggi (Yuniarly et.al, 2019).

Usaha peningkatan kesehatan gigi dan mulut meliputi upaya promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif. Upaya untuk mengurangi angka kesakitan karies adalah dengan promosi kesehatan gigi dan mulut sejak dini. Salah satu upaya

promotif yaitu dengan melakukan penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan yang diterima seseorang dalam proses belajar akan berkaitan erat dengan timbulnya suatu sikap dan perilaku yang positif. Upaya peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut diperlukan suatu media yang sesuai dengan target yang dituju (Labibah, 2015).

Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Permainan adalah modal awal bagi pembinaan awal kecerdasan dan mental-emosional anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efek positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosional anak. Permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia serta dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Melalui bermain, banyak kemampuan/keterampilan dapat diperaktekkan secara berulang-ulang sehingga bisa dikuasai dengan baik (Kristiani, 2017). Kegiatan bermain juga dapat diterapkan sebagai media pendidikan non formal, seperti pendidikan kesehatan (Setiadi et.all, 2020).

Berdasarkan uraian di atas saya tertarik untuk melihat apakah ada pengaruh media permainan dalam meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat disusun rumusan masalah: “Apakah ada pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui *systematic review* tentang pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi.

2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.
2. Untuk mengetahui pengaruh media permainan dalam peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian *systematic riview* ini dapat menjadi tambahan referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Hasil kajian dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber rujukan dan informasi yang tersedia di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Medan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

A.1 Defenisi Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

A.2 Pengertian Media

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Heinick, dkk dalam Hermawan,2007). Kata media dalam bahasa Arab adalah *wasaii* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2002).

Tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk memudahkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, sebab ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi:

1. Media Audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesan nya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambinglambang auditif yang berupa kata-kata, musik, sound effect.

2. Media Visual

Media visual merupakan pencapaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar atau foto diam, gambar bergerak, animasi

dan teks dan tata letaknya jelas sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima peserta didik dengan baik.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang pencapaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan contohnya pementasan drama, film, televise dan vcd.

A.3 Definisi Permainan

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Permainan adalah modal awal bagi pembinaan awal kecerdasan dan mental-emosional anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efekpositif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosional anak. Permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia serta dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Melalui bermain, banyak kemampuan/ keterampilan dapat dipraktekkan secara berulang-ulang sehingga bias dikuasai dengan baik (Kristiani, 2017).

A.4 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, pengetahuan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (Rohmana, 2017). Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga(Ratih,2019). Pengetahuan bisa diperoleh secara alami maupun secara terencana yaitu melalui proses pendidikan. Pengetahuan merupakan ranah yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan (Budiharto, 2010).

Timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut pada seseorang salah satu factor penyebabnya adalah tingkat pengetahuan. Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor external. Faktor internal terdiri dari usia dan jenis

kelamin. Faktor external terdiri dari pekerjaan, sumber informasi, pengalaman, sosial budaya, dan lingkungan. Faktor-faktor inilah yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

A.4.1 Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan menurut Budiharto (2010) merupakan ranah kognitif yang mempunyai tingkatan, yaitu:

1. Tahu

Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, misalnya mengingat kembali suatu objek atau rangsangan tertentu.

2. Memahami

Memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui.

3. Aplikasi

Aplikasi, yaitu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya.

4. Analisis

Analisis, yaitu kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen-komponen tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut.

5. Sintesis

Sintesis, yaitu kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian ke dalam suatu bentuk tertentu yang baru.

6. Evaluasi

Evaluasi, yaitu kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu.

Apabila materi atau objek yang ditangkap pancaindera adalah tentang gigi, gusi, serta kesehatan gigi pada umumnya, pengetahuan yang diperoleh adalah mengenai gusi, serta kesehatan gigi.

A.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju impian atau cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan agar tercapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi berupa hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Menurut YB Mantra yang dikutip oleh Notoatmodjo, pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berpesan serta dalam pembangunan pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah menerima informasi.

b. Pekerjaan

Menurut Thomas yang kutip oleh Nursalam, pekerjaan adalah suatu keburukan yang harus dilakukan demi menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya. Pekerjaan tidak diartikan sebagai sumber kesenangan, akan tetapi merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang, dan memiliki banyak tantangan. Sedangkan bekerja merupakan kegiatan yang menyita waktu

c. Umur

Menurut Elisabeth BH yang dikutip dari Nursalam (2003), usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun . sedangkan menurut Huclok (1998) semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya.

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan ialah seluruh kondisi yang ada sekitar manusia dan pengaruhnya dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku individu atau kelompok.

e. Sosial Budaya

Sistem sosial budaya pada masyarakat dapat memberikan pengaruh dari sikap dalam menerima informasi.

A.4.3 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Nursalam (2016) pengetahuan seseorang dapat diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu :

1. Pengetahuan Baik : 76 % - 100 %
2. Pengetahuan Cukup : 56 % - 75 %
3. Pengetahuan Kurang : < 56 %

A.5 Kesehatan Gigi

Kesehatan gigi atau sering disebut dengan kesehatan rongga mulut adalah keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya bebas dari penyakit dan rasa sakit, berfungsi secara optimal, yang akan menjadikan percaya diri serta hubungan interpersonal dalam tingkatan paling tinggi (Sriyono, 2009).

A.5.1. Cara Menjaga Kebersihan Gigi dan Mulut

Agar gigi sehat dan tidak mudah diserang penyakit, upaya-upaya yang dapat dilakukan yaitu:

a. Bersihkan gigi secara teratur

Ini sehubungan dengan faktor gigi dalam pembentukan lubang gigi. Gigi dibersihkan supaya tidak ada lagi plak yang terbentuk dan menjadi tempat tinggal bakteri pembentuk lubang gigi.

b. Bersihkan mulut secara menyeluruh

Hal ini berhubungan dengan faktor bakteri dalam pembentukan lubang gigi. Menyikat gigi sebenarnya hanya membersihkan $\frac{1}{4}$ atau 25% dari keseluruhan

bagian gigi dan mulut. Masih ada pipi, lidah dan jaringan lunak lainnya yang bisa berpotensi sebagai tempat tinggal bakteri jahat dalam rongga mulut kalau tidak dibersihkan secara teratur. Gunakan bantuan benang gigi (dental floss), pembersih lidah, dan obat kumur sebagai alat bantu pembersihan gigi dan mulut selain dengan menyikat gigi.

c. Kurangi makanan manis

Hal ini berhubungan dengan faktor gula dalam pembentukan lubang gigi. Makanan manis dapat menjadi sumber makanan bagi bakteri pembentukan lubang gigi. Dengan mengurangi sumber tenaga berarti bisa mengurangi aktivitas bakteri dalam proses pelubangan. Minimal bisa dengan cara berkumur setelah makan manis dan lengket dengan air putih.

d. Rutin kontrol ke dokter gigi

Ini berhubungan dengan faktor waktu. Dengan memeriksakan kesehatan gigi dan mulut secara teratur ke dokter gigi maka waktu yang diperlukan untuk bakteri melakukan aksinya dihentikan. Misalnya butuh sekitar tujuh bulan untuk pembentukan karang gigi, tetapi dengan mengontrol kesehatan gigi setiap enam bulan sekali maka kita mendahului satu bulan lebih cepat dan memaksa bakteri mengulang proses dari awal lagi dan begitu seterusnya (Erwana, F.A. 2013).

B. Penelitian Terkait

Penelitian dikaitkan dengan 10 jurnal, berikut 10 jurnal tersebut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Nama Jurnal
1.	Ani Labibah ,Arlina Nurhapsah, dan Rochman Mujayanto	Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada anak (siswa SD N 4 Tanggunharjo, kecamatan Grobogan)	Mendali jurnal volume 2,No 1 media dental intelektual 2015 http://jurnal.unissula.ac.id/ index.php/medali/article/v iew/441
2.	Syarifah Nur Laili Siyam, Arlina Nurhapsari, dan Benni Benyamin	Pengaruh Stimulasi Perainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun (siswa SD Negri Kuningan 04,Kecamatan Semarang Utara)	ODONTO Dental Journal. Volume 2. No 1. Juli 2015 http://dx.doi.org/10.30659/ /odj.2.1.25-28

3.	Nailul Husna, Prasko	Efektifitas Penyuluhan Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media <i>Busy Book</i> Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut	Jurnal Kesehatan Gigi vol.6 No. 1 2019 http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/article/view/4408/1250
4.	Chatarina suryaningsih, Nunung nurjannah dan Siti Sartika	Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan menggosok gigi pada anak sekolah dasar kelas III di SDN Baranangsiang Kabupaten Cianjur tahun 2017	Jurnal Keperawatan Komprehensif, Volume 3, No. 2, Juli 2017 https://doi.org/10.33755/jkg.v3i2.88
5.	RetnoPuspitan ingtiyas, michael A. Leman, dan Juliatri	Perbandingan Efektifitas Dental Health Education Metode Ceramah dan Metode Permainan Ular tangga Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak	Jurnale-GIGI, volume 5, No 1, januar-juni 2017 https://doi.org/10.35790/eg.5.1.2017.15523
6.	Fastabiqul Hanif, prasko	Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Vidio dan Boneka Tangan terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Kesehatan Gigi Vol. 05, No.2 Desember 2018 https://doi.org/10.31983/jkg.v5i2.3854
7.	Dyah fatmasari, Agustina Purba, dan salikun	Media Permainan Tebak Gambar Efektif dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet	Jurnal Kesehatan Gigi Vol. 6, No. 1 2019 https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4447
8.	Rini Jusy Fitriani, Siti Salamah	Perbedaan Penyuluhan Metode Dongeng dan Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Menyikat gigi pada Kelompok Usia 9- 10 tahun di SDN 1 Palam Banjarbaru	Jurnal Skala Kesehatan Vol. 10, No. 2, Juli 2019 https://doi.org/10.31964/jsk.v10i2.219
9.	Anie kristiani	Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap pengetahuan serta kebersihan gigi dan mulut (siswa kelas III SD I Al-Azhar 33 Tasikmalaya 2017)	Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG). Vol. 1 No. 2, Juli 2020 https://doi.org/10.37160/ji kg.v1i2.524

10.	Obed Kris Setiadi, Natalia Ratna Yuliati, Eka Wahyuningrum, dan Caecilia Nancy	Efektivitas Peningkatan Pengetahuan Kesehatan gigi dan Mulut Menggunakan Media vidio dan Permainan Ular Tangga pada Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Perawat Indonesia, Volume 4 No 3, Hal 459-468, November 2020 https://doi.org/10.32584/jpi.v4i3.830
-----	--	---	--

C. Kebaruan Penelitian

C.1 Tujuan Penelitian

Dilakukan *systematic review* untuk mengetahui pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

C.2 Ruang Lingkup (Variabel)

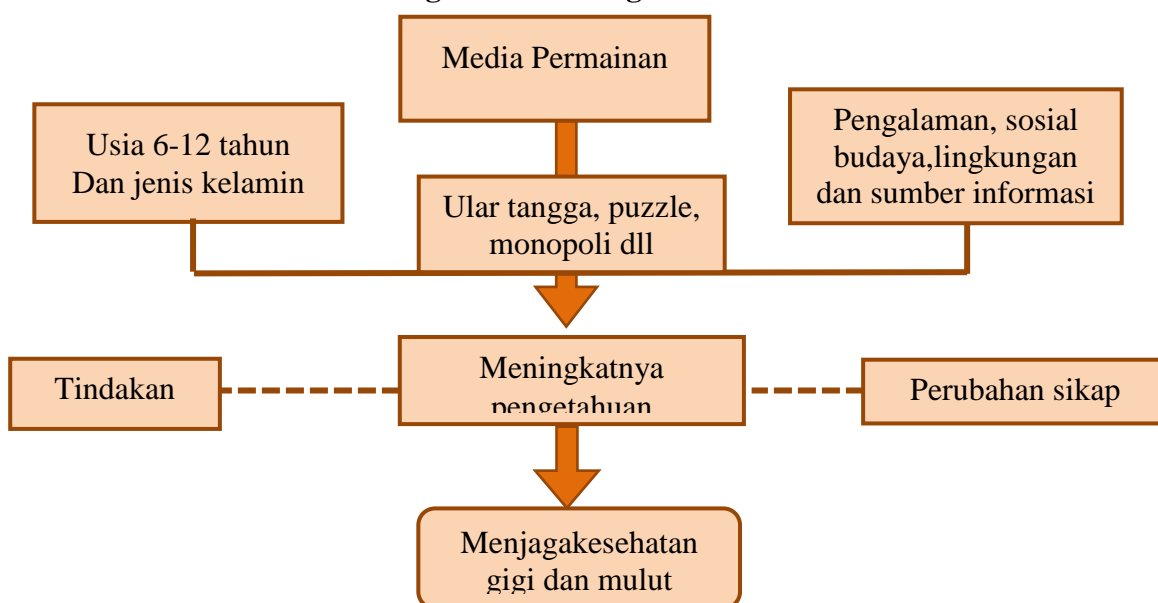
Variabel yang dikaji sebagai outcome intervensi yaitu adanya peningkatan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

C.3 Studi Primer

Peneliti melibatkan studi-studi primer dengan berbagai metode tidak lebih dari 5 tahun terakhir.

D. Kerangka Berpikir

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *systematic review*. *Systematic review* yaitu metode sistematis, eksplisit dan reprodusoibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya hasil penelitian dan pemikiran yang sudah dihasilkan oleh para peneliti dan praktisi (Okoli & Schabram, 2010).

Peneliti menggunakan *systematic review* karena saat ini tidak memungkinkan untuk dapat melakukan penelitian secara langsung saat sedang *social distancing*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

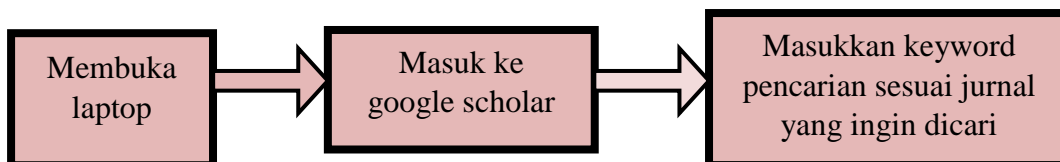
Penelitian dilakukan dengan mencari dan menyeleksi data dengan hasil uji yang dilakukan pada semua lokasi. Waktu dari hasil uji yang dipilih ialah dalam kurun waktu 2015-2021. Pencarian artikel dilakukan paling lama dalam waktu satu bulan, dimulai awal bulan februari 2021 sampai akhir bulan februari 2021.

C. Rumusan PICOS

1. Population (populasi) : Anak usia 6-12 tahun
2. Intervention (intervensi) : Media
3. Comparison (pembanding) : Meningkatnya pengetahuan anak setelah dilakukan metode dengan media permainan dan sebelum dilakukan metode dengan media permainan
4. Outcome (hasil yang diperoleh) : Meningkatnya pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.
5. Study design (desain penelitian) : kuantitatif dan kualitatif

D. Prosedur Penelusuran Artikel

Bagan 3. 4 Prosedur Penelitian Artikel



Pencarian jurnal atau artikel dilakukan pada google, Google Scholar, EBSCO Boolean Operator dan menggunakan kata kunci (AND,OR,NOT). Kata kunci (*keyword*) yang digunakan dalam *systematic review* yaitu pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan anak “and”anak sekolah dasar “NOT” SMP/MTS dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

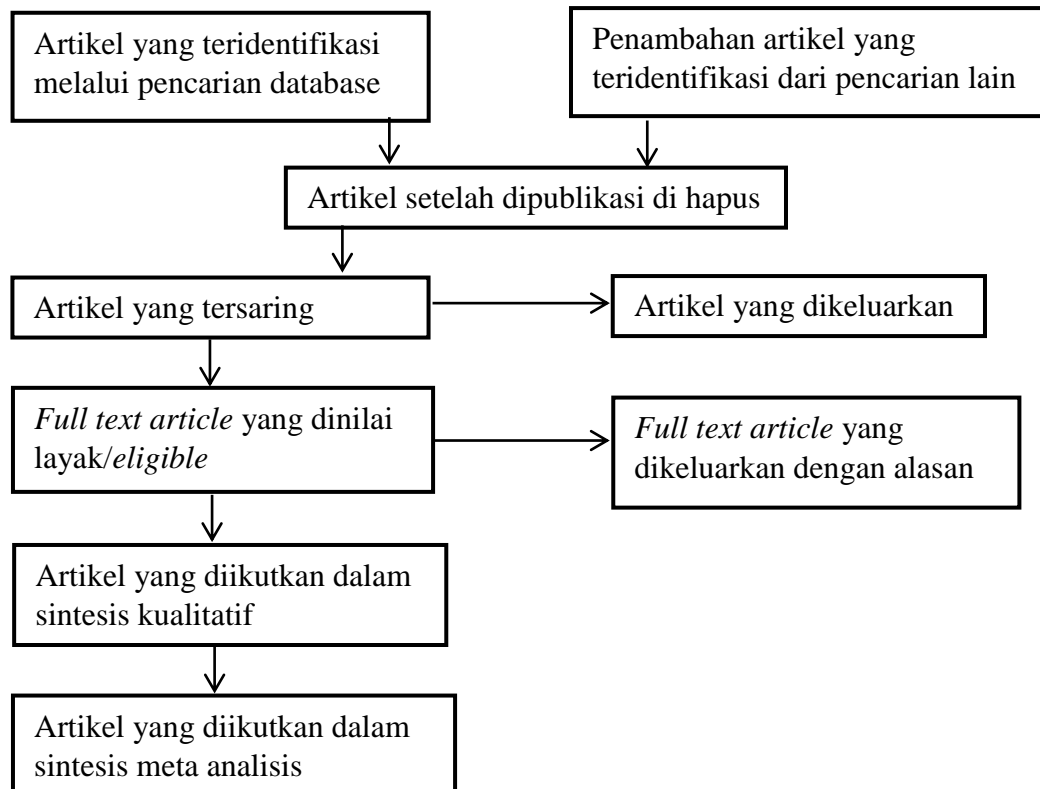
Kata Kunci (keyword) yang digunakan PICO(S)

E. Langkah Penelitian

Tabel 3. 1 Tabel kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population/problem</i>	Anak sekolah dasar 6-12 tahun	Anak usia sekolah menengah pertama
<i>Intervention</i>	Penyuluhan	Tidak ada
<i>Comparison</i>	Adanya peningkatan pengetahuan anak setelah dilakukan metode dengan media permainan	Tidak ada peningkatan pengetahuan anak setelah dilakukan metode dengan media permainan
<i>Outcome</i>	Adanya peningkatan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut	Tidak ada peningkatan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut
<i>Study desain</i>	Kuantitatif dan kualitatif	Selain dari kuantitatif dan kualitatif
Tahun terbit	Sejak tahun 2015-2020	Diluar tahun 2015-2020
Bahasa	Bahasa Indonesia dan bahasa inggris	Selain dari bahasa indonesia dan Bahasa Inggris

Bagan 3. 5 Langkah Penelitian



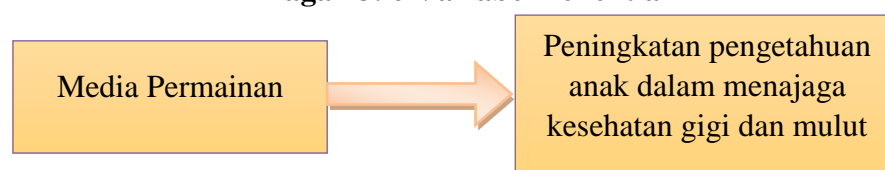
F. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Akuanto, 2006). Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Variabel Independen (Variabel bebas) merupakan variabel yang sifatnya mempengaruhi.
2. Variabel Dependen (Variabel terikat) merupakan variabel yang sifatnya terikat atau tergantung.

Untuk lebih memperinci penelitian ini, peneliti menyusun variabel penelitian sebagai berikut.

Bagan 3. 6 Variabel Penelitian



G. Definisi Operasional Variabel

1. Media Permainan

Defenisi : Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Permainan (*games*) adalah setiap kontes antarapemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Melalui bermain, banyak kemampuan/keterampilan dapat dipraktekkan secara berulang-ulang sehingga bias dikuasai dengan baik (kristiani 2017).

Outcome : Peningkatan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut

Instrumen : Artikel terpublikasi

Skala : Kategorikal dan numerikal
pengukuran

2. Peningkatan pengetahuan

Defenisi : Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, pengetahuan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (rohmana 2017)

Outcome : Peningkatan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut

Instrumen : Artikel terpublikasi

Skala : Kategorikal dan numerikal
pengukuran

H. Instrumen Penelitian dan Pengolahan Data

H.1 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini alat yang digunakan pengumpulan data yaitu dengan mengambil jurnal atau artikel yang terpublikasi dengan judul "Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut."

H.2 Pengolahan Data

Data yang diperoleh dikompilasi, diolah, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai *systematic review*.

I. Analisa Penelitian

Mengetahui pengaruh media permainan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut sesuai dengan artikel yang ditelaah dengan outcome yang ingin dicapai dan sesuai masing-masing variabel.

J. Etika Penelitian

Penelitian *systematic review* ini telah memiliki *Ethical clearance* yang diterbitkan dari komisi Etik Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Karakteristik Umum Artikel

Telah diperoleh artikel dari jurnal yang terpublikasi yang di review sesuai tujuan penelitian *systematic review* dan keasliannya dapat dipertanggungjawabkan.

Tampilan hasil review adalah tentang ringkasan dan hasil dari setiap artikel yang terpilih yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4. 1 Karakteristik Umum Artikel

No.	Kategori	f	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2015	2	20
2.	2016	-	-
3.	2017	2	20
4.	2018	1	10
5.	2019	3	30
6.	2020	2	20
Jumlah		10	100
B. Desain Penelitian			
1.	Analitik deskriptif dengan rancangan pre dan post test	2	20
2.	Quasi experimental non equivalent control group	2	20
3.	Quasy experiment dengan rancangan two group pretes-postest design	3	30
4.	Eksprimen one Group Pre-post tes design	2	20
5.	Quasi expriment pre and post test without control	1	10
Jumlah		10	100
C. Sampling Penelitian			
1.	Total Sampling	4	40
2.	Purposive Sampling	3	30
3.	Simple Random Sampling	1	10
4.	Stratified random	1	10
5.	Consecutive sampling	1	10
Jumlah		10	100
D. Instrument Penelitian			
1.	Kuesioner	10	100
Jumlah		10	100
E. Analisis Statistik Penelitian			
1.	Uji Paired T-Test	3	30
2.	Bivariat	1	10
3.	Uji Mann-Whitney	5	50
4.	Uji Independent Sample T_Test	1	10
Jumlah		10	100

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh data bahwa sebesar 30% artikel dipublikasi pada tahun 2019, masing-masing 20% artikel tahun 2015, 2017, 2020 dan sebesar 10% artikel tahun 2018.

Desain penelitian diperoleh data sebesar 30% dengan menggunakan desain Quasy experiment dengan rancangan two group pre and post test design, masing-masing 20% artikel menggunakan desain Analitik deskriptif dengan rancangan pre dan post test, Quasi experimental non equivalent control group dan eksperimen one group pre dan posttest design, dan sebesar 10% dan Quasi experiment pre and post test without control.

Sampling penelitian diperoleh data sebesar 40% dengan menggunakan teknik total sampling, data sebesar 30% menggunakan teknik purposive sampling, dan masing-masing 10% teknik stratified random, simple random sampling dan consecutive sampling.

Instrument penelitian diperoleh data sebesar 100% memberikan kuesioner.

Analisis Statistik Penelitian diperoleh data sebesar 50% menggunakan uji Mann-Whitney, data sebesar 30% menggunakan uji Paired T-test, dan masing-masing sebesar 10% Bivariat, dan uji Independent Sampel T-test.

B. Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

Tabel 4.2 Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

Kriteria pengetahuan anak	f	%
Baik	6	60
Sedang	4	40
Buruk	-	-
Jumlah	10	100

Tabel 4.2. dari 10 artikel yang diteliti diketahui pengetahuan anak dalam kategori baik 6 (60%) dan kriteria sedang 4 (40%).

C. Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan

Tabel 4. 3 Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan

Kriteria Pengaruh Media Permainan	F	%
Berpengaruh	10	100
Tidak berpengaruh	-	-
Jumlah	10	100

Tabel 4.3. dari 10 artikel yang diteliti diketahui bahwa media permainan berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan kriteria berpengaruh 100%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Karakteristik Umum Artikel

Masalah kesehatan gigi dan mulut yang paling mendominasi pada anak-anak, yaitu karies dan penyakit periodontal. Karies dan penyakit periodontal pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor perilaku. Data RISKESDAS tahun 2007 dan 2013 menyebutkan bahwa prevalensi penduduk berusia 10 tahun ke atas yang menyikat gigi dengan benar dari 3,5% di tahun 2007 menurun menjadi 1,7% di tahun 2013. Hasil riset tersebut menggambarkan bahwa perilaku anak Indonesia dalam menjagakesehatan gigi dan mulut masih rendah. Terbentuknya perilaku individu dalam menjaga kesehatan gig dan mulut perlu didasari dengan pengetahuan yang dimiliki individu melalui pendidikan (Puspitaningtiyas et.all, 2017).

Pendidikan kesehatan gigi dan mulut atau *dental health education* (DHE) merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut. Dalam proses ini seseorang dapat memperoleh pengetahuan berupa formasi melalui media pendidikan yang ada (Puspitaningtiyas et.all, 2017).

Media pendidikan merupakan alat bantu dalam suatu proses pendidikan. Salah satu landasan teori penggunaan metode dan media dalam proses pendidikan, yakni teori *Dale's cone experience* (Kerucut pengalaman Dale) tahun 1969. Menurut teori tersebut, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Pada dasarnya proses pendidikan yang melibatkan lebih banyak indera akan lebih mudah untuk diterima dan diingat oleh individu. Pemberian pendidikan kesehatan gigi dan mulut akan lebih efektif dan optimal dengan menggunakan metode dan media yang tepat (Puspitaningtiyas et.all, 2017).

Karakteristik umum artikel berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data artikel berasal dari jurnal yang terpublikasi yang telah direview sesuai dengan penelitian *systematic review* dan keasliannya dapat dipertanggungjawabkan. Tampilan hasil review adalah tentang ringkasan dan hasil dari setiap artikel yang terpilih 30% artikel dipublikasi pada tahun 2019, sebesar 30% peneliti lebih banyak

menggunakan design quasy experiment dengan rancangan two grop pre and post test. Sebesar 40% peneliti lebih banyak menggunakan teknik total sampling. Sebesar 100% artikel menggunakan kuesioner sebagai instument penelitian dan sebesar50% artikel menggunakan uji Mann-Whitney untuk penelitiannya.

Quasi Eksperiment dengan pretest dan post test design merupakan penelitian menurut Sugiyono (2014: 77), Quasi Eksperimental Design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Rancangan eksperimen Semu (quasi eksperimen) adalah rancangan penelitian Eksperimen yang dilakukan pada kondisi yang tidak memungkinkan mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Danim, 2013). Oleh karena itu rancangan eksperimen ini sering dianggap sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya.

Menurut Sugiyono (2014) mengatakan bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono (2016) bahwa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2017) random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang adadalam populasi tersebut.

B. Karakteristik Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan gigi dan mulut

Berdasarkan tabel 4.3 diatas diperoleh data kriteria pengetahuan anak bahwa 6 (60%) pengetahuan anak baik, 4 (40%) pengetahuan anak dalam kriteria sedang.

Dari penelitian (Hanif 2018) pengetahuan yang kurang mengenai kebersihan gigi dan mulut merupakan salah satu penyebab anak mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulut. Pengetauan suatu hasil tahu dan terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (Rohmana 2017).

Permainan adalah modal awal bagi pembinaan awal kecerdasan dan mental-emosional anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efek positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan

emosional anak. Permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia serta dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Melalui bermain, banyak kemampuan/keterampilan dapat diperaktekkan secara berulang-ulang sehingga bisa dikuasai dengan baik (kristiani 2017).

Pada penelitian Labibah (2015), pendidikan kesehatan gigi harus menarik, penjelasan yang menarik tanpa mengurangi konten pendidikan. Pemberian pengetahuan dengan permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak.

Pada penelitian Hanif (2018) menunjukkan bahwa penyuluhan kesehatan gigi menggunakan media boneka tangan berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut, hal ini dibuktikan dari kenaikan nilai pre-test dan post-test masing-masing dari setiap anak.

C. Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diperoleh data menunjukkan 10 (100%) bahwa media permainan berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Kegiatan bermain juga dapat diterapkan sebagai media pendidikan non formal, seperti pendidikan kesehatan. Beberapa penelitian telah menguji keefektifan permainan sebagai media pembelajaran pendidikan kesehatan pada anak, seperti penelitian (Hamdalah 2013) yang membuktikan bahwa permainan ular tangga lebih efektif sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan kegiatan mewarnai. dan pada penelitian (setiadi et.all, 2020) menunjukkan bahwa bermain ular tangga terbukti lebih efektif sebagai media pendidikan bagi anak usia sekolah dibandingkan dengan menonton video, dan berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Pada penelitian (fatmasari et.all 2019) kegiatan penyuluhan dengan bermain tebak gambar lebih efektif dibandingkan dengan media *booklet* dalam hal peningkatan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian *systematic review* dari 10 penelitian diperoleh bahwa metode permainan 10 (100%) berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Dengan kategori tingkat pengetahuan baik berjumlah 6 (60%), dan kriteria sedang berjumlah 4 (40%). Penelitian ini membuktikan bahwa media bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

B. Saran

1. Diharapkan bagi pihak sekolah agar dapat mengupayakan kegiatan UKGS (Usaha Kesehatan Gigi Sekolah) dengan menggunakan media permainan dalam peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnyadiharapkan penelitian *systematic review* ini dapat memberikan wawasan dan ilmu tambahan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharto. 2010. *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan dan Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta: EGC. Edisi II hal 7.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). *Media Permainan Tebak Gambar Eefektif dalam Peningkatan Pengetahuan dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet*. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 76-79.
- Fitriana, R. J. (2019). *Perbedaan Ppenyuluhan Metode Dongeng dan Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi pada Kelompok Usia 9-10 Tahun Di SDN 1 Palam Banjar Baru*. *Jurnal Skala Kesehatan*, 10(2), 82-90.
- Hanif, F., & Prasko, P. (2018). *Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video dan Boneka Tangan terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 5(2), 1-6.
- Husna, N., & Prasko, P. (2019). *Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigidan Mulut*. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 51-55.
- Kristiani, A. (2020). *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Serta Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas III SDI AL-AZHAR 33 Tasikmalaya Tahun 2017*. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 1(2), 21-27.
- Kurniawati, D., Rohmana, D. Y., & Juliningrum, P. P. (2017). *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Menghadapi Menarche pada Siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru Kabupaten Jember (The effect of snack and ladder game to the knowladge and attitude to confront menarche for the students of elementary school 01 Sumberbaru, Jember)*. *Pustaka Kesehatan*, 5(1), 71-76.
- Labibah, A., Nurhapsari, A., & Mujayanto, R. (2015). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak (Studi terhadap Siswa SD N 4 Tanggungharjo, Kecamatan Grobogan)*. *Jurnal Medali*, 2(1), 1-4.
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Puspitaningtiyas, R., & Leman, M. A. (2017). *Perbandingan efektivitas dental health education metode ceramah dan metode permainan simulasi terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak*. *E-GiGi*, 5(1).

- Siyam, S. N. L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. (2015). *Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun Studi terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04, Kecamatan Semarang Utara*. ODONTO: Dental Journal, 2(1), 25-28.
- Setiadi, O. K., Yulianti, N. R., Wahyuningrum, E., & Nancy, C. (2020). *Efektivitas Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Media Vidio dan Permainan Ular Tanggapada Siswa SD N Candi 01 Semarang*. Jurnal Perawat Indonesia, 4(3), 459-468.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, C., Nurjanah, N., & Sartika, S. (2017). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Menggosok Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Iii Di Sdn Baranangsiang Kabupaten Cianjur Tahun 2017*. Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal), 3(2), 78-85.

LEMBAR KONSULTASI

Judul KTI : Pengaruh Media Permainan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Dalam Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

NAMA : Latifah Nur

NIM : P07525018058

No	Hari/tgl	Materi Bimbingan		Saran	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
		BAB	SUB BAB			
1.	Senin, 15 Februari 2021		Mengajukan Judul KTI	Membuat survey pertimbangan waktu dan lokasi		
2.	Senin, 22 Februari 2021		Mengajukan judul KTI	ACC Judul		
3.	selasa, 23 Februari 2021		Menyerahkan 10 Refrensi Jurnal Terkait Judul	Mengganti beberapa jurnal yang lebih spesifik dengan judul		
4.	Jumat, 12 Maret 2021	Outline		Membuat outline yang jelas dan lengkap		
5.	Senin, 15 Maret 2021	BAB I	- Latar Belakang - Rumusan Masalah - Tujuan Penelitian -Manfaat Penelitian	Masukkan survey awal menggunakan <i>systematic review</i>		
6.	Rabu, 24 Maret 2021	BAB II	- Penelitian -Kerangka Berpikir -Hipotesis	Menambah referensi dan revisi sesuai judul		
7.	Jumat, 26 Maret 2021	BAB III	-Desain Penelitian -Tempat dan Waktu Penelitian -Rumusan PICOS -Prosedur Penelitian	1. Rumusan PICOS sesuaikan dengan Judul KTI 2. Definisi Operasional singkat padat dan jelas		

			<ul style="list-style-type: none"> -Langkah Penelitian -Variabel Penelitian -Definisi Operasional variabel -Instrumen Penelitian dan Pengolahan Data -Analisis Penelitian -Etika Penelitian 			
8.	Senin, 29 Maret 2021		Mempersiapkan diri untuk Ujian Proposal Karya Tulis Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sediakan Power point 2. Memperbaiki cara penulisan 3. Memberikan proposal beserta power point kepada penguji I dan penguji II 4. Mengambil surat permohonan penelitian 		
9.	Senin, 5 april 2021	BAB I, II, III	Revisi Memperbaiki Proposal KTI	<ul style="list-style-type: none"> -Sudah Perbaikan -Melanjutkan ke BAB IV dan V 		
10.	Selasa, 20 April 2021	BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> -Tabel qqKarakteristik Umum - Tabel Karakteristik Kebiasaan Menyikat Gigi - Karakteristik Siswa Ynag Mengalami Karies 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tabel harus terbuka 2. Sesuaikan dengan referensi-referensi artikel yang diambil 		

11.	Kamis, 6 Mei 2021	BAB V	Pembahasan	Pembahasan harus sesuai dengan isi dari tabel yang ada di hasil BAB IV		
12.	Jumat, 7 Mei 2021	BAB VI	Kesimpulan dan Saran	1.Kesimpulan harus sesuai dengan tujuan yang sudah dibuat 2.Saran harus membangun dan sesuai sasaran.		
13.	Minggu, 13 Juni	Abstrak	Isi Abstrak	1.Paragraf 1 latar belakang masalah 2.Paragraf 2 metode penelitian 3.Paragraf 3 hasil penelitian 4.Paragraf 4 kesimpulan dan saran		
14.	Senin, 14 Juni 2021		Ujian Seminar Hasil	1.Perbaiki cara penulisan 2.Perbaiki hasil ujian		
15.	Rabu, 16 Juni 2021		Revisi KTI	Periksa kelengkapan data		
16.	Senin, 28 Juni 2021		Menyerahkan KTI	Di jilid dan di tanda tangani oleh dosen pembimbing, penguji I dan penguji II.		

Medan, 18 Juni 2021

Megetahui,
Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan

Pembimbing

drg. Ety Sofia Ramadhan, M.Kes
NIP. 19621119198022001

Intan Aritonang, S.SiT, M.Kes
NIP. 196903211989032002

JADWAL SISTEMATIC REVIEW

No	Urutan Kegiatan	Bulan																			
		February				Maret				April				Mei				Juni			
		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.	Pengumpulan Data									■	■	■	■								
4.	Pengolahan Data													■	■	■	■				
5.	Analisa Data													■	■	■	■				
6.	Mengajukan Hasil Penelitian																	■	■		
7.	Seminar Hasil																			■	
8.	Penggadaan Laporan Systematic Review Penelitian																				■

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Latifah Nur
Tempat/Tanggal Lahir : Sitaratoit, 4 September 2000
Jumlah Anggota Keluarga : 6
Nama Orangtua :
Ayah : alm. Ruslan Efendi Situmeang
Ibu : Lisna Erawaty Siregar
Alamat Rumah : Sitaratoit, Kec. Angkola Barat ,
Kab. Tapanuli Selatan
No. Handphone : 082275850943

Riwayat Pendidikan

1. Tahun (2006-2007) TK Darul Mursyidi Sialogo
 2. Tahun (2007-2012) SDN No.100115 Sitaratoit
 3. Tahun (2012-2015) SMP S Nurul Ilmi Padangsidimpuan
 4. Tahun (2015-2018) MAN 1 Padangsidimpuan
 5. Tahun (2012-2015) D-III Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan
Jurusan Kesehatan Gigi
- Hobby : Traveling dan Bercocok tanam
Motto : Kejujuran selalu menyelamatkan kita dari
kehancuran, sedangkankebohongan senantiasa
melempar kita ke dalam lobang kehancuran

**DOKUMENTASI SEMINAR PROPOSAL DAN SEMINAR HASIL
(DARING)**

Ujian proprosal 29-03-2021



Seminar Hasil 14-06-2021

