

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

**LATIFAH NUR**

**Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan Jurusan Kesehatan Gigi**

Jl. Jamin Ginting No.13,5, Lau Cih, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20137

Email : [poltekkes\\_medan@yahoo.com](mailto:poltekkes_medan@yahoo.com)

## **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

## **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

## **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 tentang 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.al, 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.

## **TUJUAN PENELITIAN**

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.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *systematic review*. *Systematic review* yaitu metode sistematis, eksplisit dan reprodusi 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.

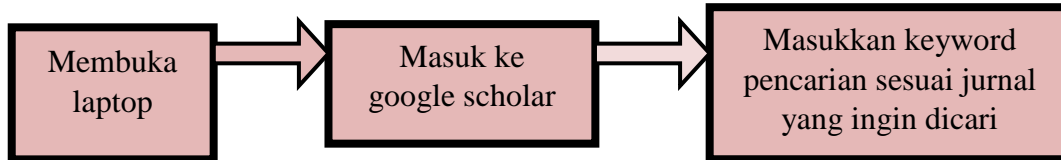
### **C. Rumusan PICOS**

- 1 Population (populasi) : Anak usia 6-12 tahun
- 2 Intervention (intervensi) : Media
- 3 Comparison (perbandingan) : Meningkatnya pengetahuan anak setelah dilakukan metode dengan media permainan dan sebelum dilakukan metode dengan media permainan

- 4 Outcome : Meningkatnya pengetahuan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. (hasil yang diperoleh)
- 5 Study design : kuantitatif dan kualitatif (desain penelitian)

#### D. Prosedur Penelusuran Artikel

**Bagan 3. 1 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.

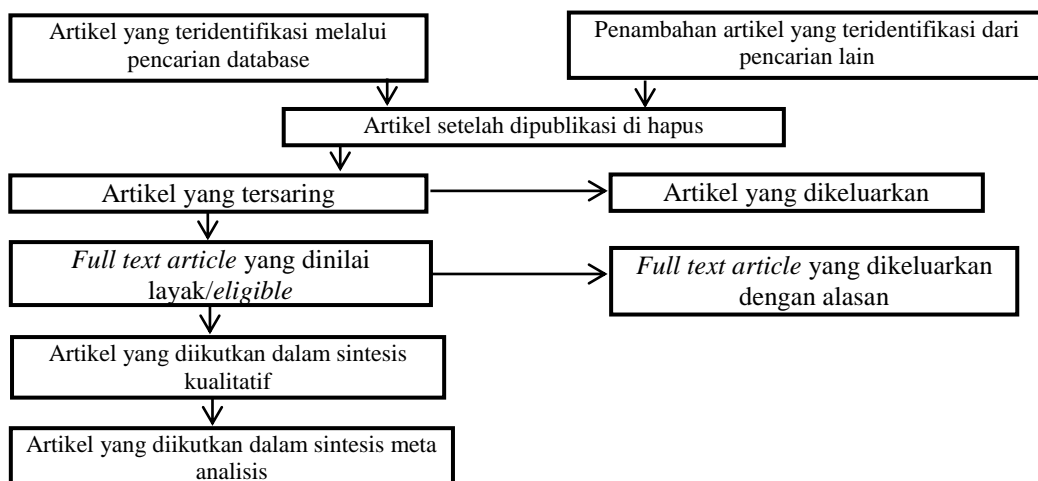
**Kata Kunci** (*keyword*) yang digunakan PICO(S)

#### 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>Comparation</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. 2 Langkah Penelitian**



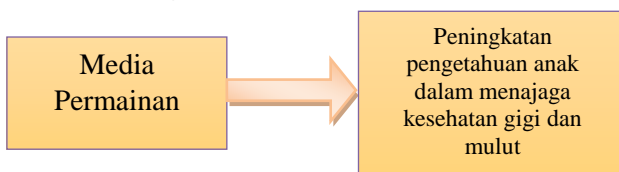
## F. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Akwanto, 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. 3 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 antara para pemain yang saling berinteraksisatusama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Melalui bermain, banyak kemampuan/keterampilan dapat dipraktekkan secaraberulang-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, pengetauan 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.

## 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	%
<b>A.</b>	<b>Tahun Publikasi</b>		
1.	2015	2	20
2.	2016	-	-
3.	2017	2	20
4.	2018	1	10
5.	2019	3	30
6.	2020	2	20
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>

<b>B. Desain Penelitian</b>			
1.	Analitik deskriptif dengan rancangan pre dan post tes	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 experiment pre and post test without control	1	10
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>
<b>C. Sampling Penelitian</b>			
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
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>
<b>D. Instrument Penelitian</b>			
1.	Kuesioner	10	100
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>
<b>E. Analisis Statistik Penelitian</b>			
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
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>

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	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

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	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

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%.

## **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 seseorangdapat memperoleh pengetahuan berupan formasi melalui media pendidikan yang ada (Puspitaningtiyas et.all, 2017).

Media pendidikan merupakan alatbantu dalam suatu proses pendidikan. Salah satu landasan teori penggunaan metode danmedia 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, sebesar30% 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 permaianan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan penegetahuan 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-tes 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.

## 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 Eefektifdalam 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 MenyikatGigi 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 PenyuluhanKesehatan 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 knowledge 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 Tanggunharjo, 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.