



Jurnal Kesehatan Gigi 6 (2019) 75-79

Jurnal Kesehatan Gigi

p-ISSN: [2407-0866](http://dx.doi.org/10.24070/2407-0866)

e-ISSN: [2621-3664](http://dx.doi.org/10.24070/2621-3664)

JURNAL
Kesehatan Gigi

<http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/index>

MEDIA PERMAINAN TEBAK GAMBAR EFEKTIF DALAM PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN TINDAKAN MENYIKAT GIGI DIBANDINGKAN MEDIA BOOKLET

Diyah Fatmasari¹ Agustina Purba² Salikun³

² Mahasiswa Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Semarang, Indonesia

^{1,3} Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Semarang, Indonesia

Corresponding author: Diyah Fatmasari

Email: fatmasaridiyah@gmail.com

Received: May 27th, 2019; Revised: May 29th, 2019; Accepted: May 30th, 2019

ABSTRACT

The high number of dental and oral diseases is influenced by the main factors, lack of knowledge about oral hygiene and poor diet. Information about dental health and dental care can be obtained from various media both print media and electronic media. Purpose of this study was to determine the effectiveness of *booklet* media and picture guessing games to increase knowledge and actions of brushing teeth for students at Padangsari 02 Elementary School Semarang. Study design is a quasi-experimental design with a pre and post test group with two group design. The population of the researchers is students in grades 4 and 5 at Padangsari 02 Elementary School Semarang. Samples were taken by purposive sampling as many as 50 students, divided into two groups, namely 25 students in the *booklet* group and 25 students in the guessing game group. The data obtained are analyze using Wilcoxon-test and Mann-Whitney test. There was a significance differences with value of $p = 0,000$ between knowledge and action before and after of both groups. The Mann-Whitney Test showed difference in effectiveness between the two media. Game guess images is more effective than booklet with mean rank of game guess images and booklete was 29.27 and 24.25.

Keywords: *Booklet*; Permainan Tebak Gambar; Pengetahuan; Tindakans; Menyikat Gigi

Pendahuluan

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dengan yang lainnya, sebab kesehatan gigi dan mulut juga mempengaruhi kesehatan tubuh.

Data hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) Tahun 2013 mencatat sebesar 25,4% penduduk Jawa Tengah mengalami masalah gigi dan mulut yang mendekati angka prevalensi nasional yaitu sebesar 25,9%, dengan besarnya masalah gigi dan mulut pada anak usia 5-9 tahun

masih berada diatas prevalensi nasional yaitu sebesar 28,9%. Hanya 2,3% masyarakat di Jateng yang melakukan menyikat gigi di waktu yang tepat yaitu pada pagi setelah makan dan malam sebelum tidur. (Kemenkes, 2013).

Usia 6-12 tahun merupakan usia anak sekolah dasar, merupakan usia efektif untuk memberikan informasi yang mengarah pada perkembangan kognitif dan motorik anak, contohnya untuk memperkenalkan menyikat gigi yang benar (Sarningsih, 2012). Dibutuhkan media

yang tepat dalam memberikan peningkatan ketrampilan.

Booklet suatu media penyampai pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik tulisan maupun gambar dan merupakan salah satu media cetak yang digunakan dalam penyuluhan kesehatan (Ircham Machfoedz dan Eko Suryani, 2008).

Permainan tebak gambar adalah pengadaan sebuah aktivitas yang menyalurkan energi dengan berbagai aturan yang harus diikuti oleh para peserta. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga belajar. Dengan permainan tebak gambar akan mempengaruhi fungsi kognitif dan motorik yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar dan berlatih meningkatkan kerjasama yang baik. (Santosa, 2008).

Sebuah penelitian tentang efektifitas penggunaan media sejenis menghasilkan data bahwa media booklet lebih efektif daripada permainan tebak gambar dalam meningkatkan pengetahuan, dan permainan tebak gambar lebih efektif daripada media booklet dalam meningkatkan sikap tentang karies gigi (Fitriastutik dkk, 2010).

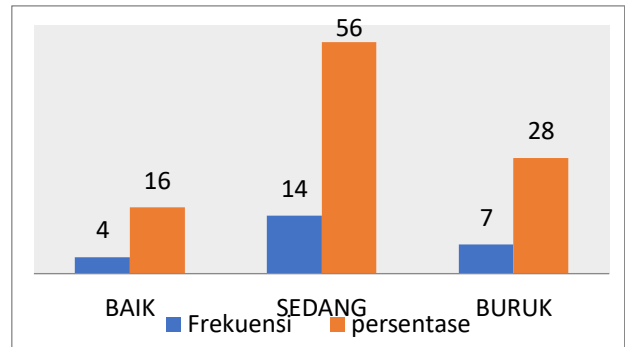
Penelitian untuk membandingkan efektifitas media tebak gambar dan booklet terhadap pengetahuan dan tindakan menyikat gigi perlu dilakukan karena belum pernah dilakukan sebelumnya.

Metode Penelitian

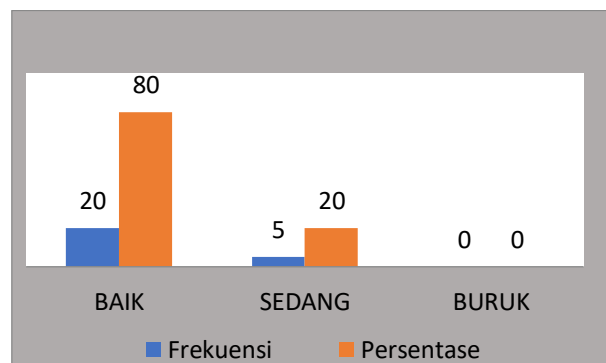
Dalam penelitian ini, desain penelitian adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *pre and post test with two group design*. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A diberi penyuluhan dengan media *booklet* dan kelompok B permainan tebak gambar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan kelas V di SDN Padangsari 02 Semarang yang berjumlah 50 siswa. Pengetahuan dan tindakan menyikat gigi di ukur sebelum dan setelah penyuluhan yang dilakukan selama 15 menit. Analisa data untuk membandingkan perbedaan perubahan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi adalah dengan menggunakan uji Mann Whitney.

Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan Analisa data penelitian didapatkan beberapa hasil sebagai berikut :

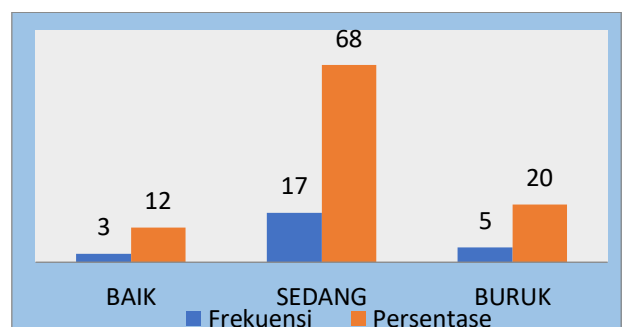


Gambar 1
Frekuensi pengetahuan dan tindakan menyikat gigi siswa sebelum diberikan penyuluhan dengan media *booklet*.

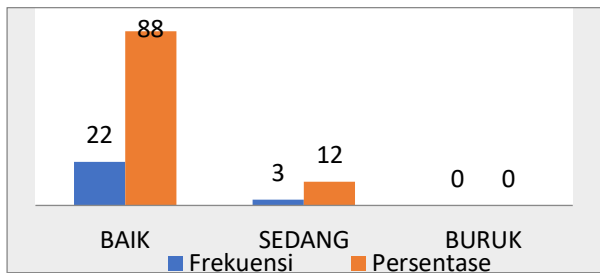


Gambar 2
Frekuensi pengetahuan dan tindakan menyikat gigi siswa sesudah diberikan penyuluhan dengan media *booklet*.

Kedua gambar tentang penggunaan media booklet menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi, dari yang sebelum penyuluhan ada yg dalam kategooro buruk dan setelah nya menjadi 0. Kategori baik mengalami peningkatan frekuensi.

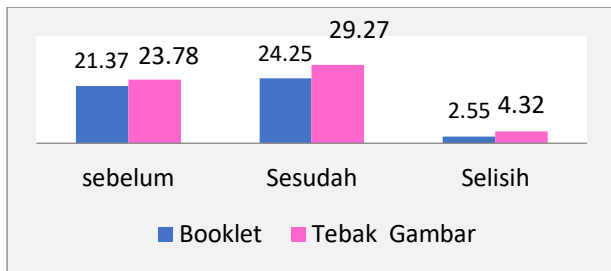


Gambar 3
Frekuensi pengetahuan dan tindakan menyikat gigi siswa sebelum diberikan penyuluhan dengan permainan tebak gambar.



Gambar 4
Frekuensi pengetahuan dan tindakan menyikat gigi siswa sesudah diberikan penyuluhan dengan permainan tebak gambar

Gambar 3 dan 4 juga menunjukkan adanya peningkatan frekuensi anak yang dalam kategori baik dalam pengetahuan dan tindakan menyikat gigi.



Gambar 5
Rerata perubahan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi sebelum dan sesudah diberikan media *booklet* dan permainan tebak gambar.

Dilakukan uji normalitas kelompok ditemukan pretest permainan tebak gambar berdistribusi tidak normal dengan nilai sig 0,029, sehingga uji pengaruh dengan menggunakan uji non parametric yaitu uji Mann Whitney tes.

Hasil analisa bivariante adalah sbb:

Tabel 1
Perbedaan pengetahuan dan tindakan sebelum dan setelah (Delta) penyuluhan dengan uji Mann Whitney

Media	Sebelum Mean±SD	Sesudah Mean±SD	Selisih (Delta)	Sig
Booklet	21,37±2,8	24,25±1,5	2,55	0,03*
Tebak Gambar	23,78±2,3	29,27±1,3	4,32	

Hasil nilai rata-rata peningkatan skor siswa SDN Padangsari 02 yang diberikan intervensi media *booklet* sebesar 24,25 sedangkan rata-rata peningkatan skor siswa yang diberikan intervensi permainan tebak gambar sebesar 29,27. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan tindakan siswa yang diberikan permainan tebak gambar lebih besar dibandingkan siswa yang diberikan media *booklet*. Terbukti juga dengan signifikansi uji Mann Whitney.

Permainan tebak gambar tidak hanya dirancang dapat meningkatkan kemampuan berpikir/kognitif tetapi juga meningkatkan pergerakan/ motorik anak, serta kerjasama dengan orang lain dan untuk merangsang daya pikir anak termasuk kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah terhadap perubahan pengetahuan dan tindakan (Harsantik dan Nursalim, 2019).

Hasil penelitian serupa dengan Jati Dyah dkk (2018) yang mengembangkan media audiovisual untuk meningkatkan ketrampilan menyikat gigi anak usia SD. Sampel di ajari menyikat gigi dengan media Mogigu secara audio selama 21 hari terus menerus sehingga terbukti efektif media tersebut dalam membentuk perilaku anak dalam menyikat gigi. Media yang menarik anak akan lebih membuat anak antusias,

Walaupun ada penelitian yang menemukan metode diskusi juga efektif meningkatkan pengetahuan dari staf Panti Jompo terhadap stomatitis pada lansia (Santoso dkk, 2018). Kemungkinan karena metode ini diberikan pada orang dewasa jadi bisa terjadi interaksi diskusi, tetapi jika pada anak-anak kemungkinan akan membuat bosan.

Pada saat penelitian, responden yang diberikan penyuluhan dengan permainan tebak gambar lebih antusias. Konten kedua media baik *booklet* dan permainan tebak gambar adalah sama, tetapi yang membedakan keefektifan antara kedua media adalah media *booklet* walau berbentuk cerita bergambar, media ini hanya merangsang kemampuan berpikir anak. Permainan tebak gambar, keantusiasan anak tidak hanya merangsang kemampuan berpikir/kognitif tetapi dipengaruhi oleh media yang merangsang kemampuan pergerakan/motorik anak dan mengembangkan rasa menjalin kerjasama dengan siswa lain.

Kesimpulan

Penyuluhan dengan permainan tebak gambar lebih efektif dibandingkan penyuluhan dengan media *booklet* dalam hal peningkatan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi.

Daftar Pustaka

- [1] Adhani, Cara Menjaga Kesehatan Gigi Mulut. Jakarta; EGC, 2013
- [2] Agustin, M, Skripsi. *Efektivitas Pendidikan Kesehatan Media Booklet Dibandingkan Audiovisual terhadap Pengetahuan Orangtua tentang Karies Gigi pada Anak Usia 5-9 Tahun di Desa Makamhaji*. Fakultas Ilmu Kesehatan: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014
- [3] Azwar, A, dan Prihartono, J, *Metodologi Penelitian Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Pamulung: Binapura Aksara Publisher, 2014
- [4] Dahlan, S, *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel dalam kedokteran dan kesehatan*. Jakarta; Salemba Medika, 2009
- [5] Diah R, Skripsi. *Efektivitas Media Booklet dan Permainan Tebak Gambar terhadap terjadinya karies gigi pada siswa SDN Kecamatan Bandengan, Jepara 01, 02, 03*, 2013
- [6] Effendy, N, *Dasar - Dasar Kesehatan Masyarakat Edisi 2*. Jakarta; EGC, 2010
- [7] Fitriani, S, Promosi Kesehatan Cetakan I. Yogyakarta; Graha Ilmu, 2011
- [8] Fitriastutik DR, Pramono H, Budiono I, Azam M, Widya HCS, Zainafree I, Efektivitas Booklet dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Kelas IV Terhadap Karies Gigi di SD Negeri 01, 02, dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2009/2010, Skripsi available at <https://lib.unnes.ac.id/2970/1/6519.pdf>, 2010
- [9] Ghozali I, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2012
- [10] Harsantik GS, Nursalim M, Pengembangan Media game Tebak Gambar untuk Membantu Explorasi Karir Siswa kelas VII, available at <https://media.neliti.com/media/publications/250516-pengembangan-media-game-tebak-gambar-unt-8448766d.pdf>, 2019
- [11] Santoso B, Ekoningtyas EA, Fatmasari D, Improving Eldery Dental Health Hygiene Through Nursing Home Staf Dental Health Education in the Nursing Home, *Kemas Journal*, 2017; 12 (2)
- [12] Utami Dyah WJ, Fatmasari D, Rasipin, Santoso B, Supriyana, Audio Visual Model as An Effort to form A toothbrushing habit of Elementary School Students, *International Journal of Allied Medical Science and Clinical Research*, 2018; 6 (4): 777-783