

## EFEKTIFITAS PENYULUHAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE DAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN KARIES GIGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Mery Novaria Pay<sup>1</sup>, Applonia Leu Obi<sup>2</sup>, Melkisedek O. Nubatonis<sup>3</sup> Leny M. A. Pinat<sup>4</sup>, Yansestina E. Eky<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Prodi Kesehatan Gigi, Politeknik Kesehatan Kemenkes Kupang, Indonesia

Info Artikel	Abstrak
<b>Article History:</b> Received: 24 Aug 2023 Revised: 25 Sep 2023 Accepted: 9 Oct 2023 Available Online: 19 Oct 2023	<b>Latar belakang:</b> Peningkatan pengetahuan dapat dilakukan melalui upaya pendidikan kesehatan gigi yakni penyuluhan agar memberikan informasi pada masyarakat. Upaya peningkatan pengetahuan dapat diberikan stimulus melalui permainan edukatif untuk mengasah otak anak dan menjadikan anak kreatif karena dunia anak adalah dunia bermain. Untuk menunjang kegiatan bermain dan belajar dibutuhkan suatu media yang dapat menarik sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektifitas penyuluhan menggunakan media permainan <i>puzzle</i> dan ular tangga terhadap pengetahuan karies gigi pada siswa SD Kecamatan Taebenu. Desain penelitian menggunakan <i>quasi eksperiment</i> dengan rancangan penelitian <i>non equivalent control group design</i> . Pengambilan sampel yaitu dengan <i>purposive sampling</i> . Instrument dalam penelitian menggunakan kuesioner dan analisis menggunakan menggunakan SPSS dengan uji <i>Wilcoxon</i> dan <i>Mann-whitney</i> . Hasil penelitian: adanya perbedaan yang signifikan selisih jumlah skor antara permainan media <i>puzzle</i> dan permainan media ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji <i>Mann-Whitney</i> didapatkan nilai <i>p-value</i> $0.000 < 0.05$ . Dari hasil penelitian disimpulkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan anak yang diberikan permainan menggunakan media ular tangga lebih efektif dibandingkan pada anak yang diberikan permainan menggunakan media <i>puzzle</i> .
<b>Kata Kunci:</b> Penyuluhan, Puzzle, Ular tangga, Pengetahuan Karies	

## THE EFFECTIVENESS OF COUNSELING USING PUZZLE AND SNAKE AND LADDER GAME MEDIA ON DENTAL CARIES KNOWLEDGE IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

<b>Keywords:</b> <i>Counseling, Puzzle, Snakes and Ladders, Knowledge Caries</i>	<b>Abstract</b> <i>Background: Increasing knowledge can be done through dental health education efforts, namely counseling to provide information to the community. Efforts to increase knowledge can be given a stimulus through educational games to sharpen children's brains and make children creative because the world of children is a world of play. To support playing and learning activities, media is needed that can be interesting according to the characteristics of children's development. The aim of the study was to determine the effectiveness of counseling using puzzle game media and snakes and ladders on dental caries knowledge in elementary school students in Taebenu District. The research design uses a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. Sampling was by purposive sampling, the instrument in the study used a questionnaire and the analysis used SPSS with the Wilcoxon and Mann-Whitney tests. The results of the study: there is a significant difference in the number of scores between the puzzle media game and the snakes and ladders media game. This is evidenced by the results of the Mann-Whitney test, which obtained a p-value of <math>0.000 &lt; 0.05</math>. From the results of the study it was concluded that there was an increase in the level of knowledge of children who were given games using snakes and ladders media more effectively than children who were given games using puzzle media.</i>
---	---



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.  
Copyright © 2023 by Author.  
Published by Politeknik Kesehatan  
Kemenkes Jakarta I

**Korespondensi Penulis:**  
Mery Novaria Pay  
Email: [merypay75@gmail.com](mailto:merypay75@gmail.com)

## Pendahuluan

Anak sekolah dasar merupakan massa rentan terhadap suatu masalah pada kesehatan gigi dan mulut. Pada usia tersebut merupakan usia awal di mana gigi susu mulai berganti menjadi gigi permanen (Nia A, *et al.* 2022). Masalah kesehatan gigi dan mulutnya akan memengaruhi fungsi pengunyahan, penampilan, dan bicara sehingga berdampak kualitas hidupnya anak, padahal anak merupakan aset bangsa untuk pembangunan dimasa yang akan datang (Sitaresmi, 2018). Pada usia anak sekolah dasar diperlukan untuk usaha untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut secara berkala, baik dalam penyuluhan pemeriksaan dan perawatan kesehatan gigi mulut, oleh orang tua, sekolah dan instansi pemerintah terkait (Nordianiwati and Meysarah, 2020)

Data Riskesdas (2018), menunjukkan Penyakit gigi dan mulut masyarakat di Provinsi Nusa Tenggara Timur sebesar (54,9%). Data ini menunjukkan bahwa untuk menurunkan angka tersebut diperlukan upaya promotif dan preventif, sesuai dengan paradigma kesehatan. Data Riskesdas tahun 2018, perilaku menyikat gigi setiap hari pada masyarakat Provinsi Nusa Tenggara Timur sebanyak 84,4% (Kemenkes RI, 2018). Salah satu upaya untuk mengubah perilaku kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar adalah pemberian edukasi kesehatan gigi dan mulut dalam bentuk penyuluhan.

Penyuluhan merupakan salah satu upaya yang bisa dilaksanakan guna mengubah pengetahuan, sikap dan tindakan, karena penyuluhan kesehatan gigi serta mulut merupakan satu usaha guna meminimalisir adanya penyakit gigi dan mulut (Arsyad, 2018). Dalam melaksanakan penyuluhan peran media dapat menjadi faktor keberhasilan pada saat melakukan penyuluhan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar, sebab media yang digunakan dapat memegang peran penting yang bisa menunjang tahapan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, media memiliki kemampuan untuk membuat pesan yang diberikan lebih menarik serta memudahkan guna dipahami (Husna dan Prasko 2019).

Pemberian penyuluhan kesehatan pada anak usia sekolah dasar sangat bermanfaat serta lebih efektif jika diberikan dengan menggunakan permainan dibandingkan dengan pemberian penyuluhan tanpa media, sebab bisa menunjang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta kesadaran anak secara signifikan (Halimah, *et al.* 2019). Permainan *puzzle* dan ular tangga dapat digunakan sebagai media alternatif yang sangat edukatif dalam kesehatan gigi dan mulut melalui cara yang menarik, interaktif, menyenangkan, dan dapat membangun rasa ingin tau, kompetitif dan jiwa sosial anak (Sugiwati, 2013 Cit, Hutami, *et al.* 2019).

Penggunaan media *puzzle* ini dapat memberikan suasana belajar yang nyaman melalui

permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran (Elfawati, 2012 Cit Hutami, *et al.* 2019). Hal ini sesuai dengan hasil Penelitian Hutami, *et al.* (2019) di SDN I Bumi Tengah, menunjukkan media *puzzle* dapat digunakan untuk menambah pengetahuan kesehatan gigi pada anak usia sekolah. Untuk meningkatkan pengetahuan dapat dilakukan melalui upaya pendidikan kesehatan gigi berupa penyuluhan agar memberikan informasi kepada masyarakat (Hutami *et al.*, 2019).

Sedangkan penggunaan media ular tangga, selain terdapat adanya gambar yang memudahkan seseorang untuk dapat mengingat, terdapat juga beberapa peristiwa yang harus ditanggapi oleh responden sehingga dapat mengungkapkan perasaannya yang dialami. Permainan dengan media ular tangga sangat bermanfaat untuk anggota kelompok dalam bertukar pikiran sehingga dapat meningkatkan adanya kerjasama dan peran aktif antar anggota kelompok tersebut (Nurzihan, *et al.* 2020). Permainan menggunakan media ular tangga dapat memenuhi beberapa syarat sebagai alat permainan edukatif diantaranya tahan lama, mendorong remaja bermain tradisional dan mudah didapat (Chabib, *et al.* 2017).

Survei awal yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Kesehatan Gigi dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah DMF-T siswa SD Kecamatan Taebenu rata-rata setiap anak memiliki 3 buah gigi. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa masih kurang, meskipun SD Kecamatan Taebenu merupakan SD yang telah memiliki UKGS.

Pada kegiatan penyuluhan di SD Kecamatan Taebenu hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media model phantom, sehingga membuat anak merasa bosan dan informasi yang diterima tidak efektif, maka dari itu peneliti ingin memberikan penyuluhan dengan media berbentuk permainan sehingga dapat membuat ketertarikan siswa terhadap informasi dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Penggunaan media permainan *puzzle* dan ular tangga dalam penyuluhan kesehatan gigi dan mulut diharapkan dapat menarik minat anak untuk memperhatikan penyuluhan dengan baik serta dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan kegiatan edukasi kesehatan dengan memberikan penyuluhan tentang kesehatan gigi menggunakan media *puzzle* dan ular tangga.

## Metode

Jenis penelitian penelitian ini ialah *Quasi Eksperiment* dengan rancangan *non equivalent control group*. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Baumata Timur dan SD GMIT Baumata Kecamatan Taebenu. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SDN 2

Baumata Timur dan SD GMIT Baumata sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua anak kelas IV dan V SDN 2 Baumata Timur dan SD GMIT Baumata Kecamatan Taebenu berjumlah 80 siswa yang telah memenuhi kriteria inklusi. Pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, sehingga didapatkan 40 sampel pada kelompok perlakuan permainan menggunakan media *puzzle* dan 40 sampel pada kelompok perlakuan permainan menggunakan media ular tangga. Instrumen dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Pengolahan dan analisis data menggunakan SPSS versi 16 dengan uji *wilcoxon* dan *mann-whitney* dan hasil uji disajikan dalam bentuk tabel. Dalam penelitian ini telah mendapatkan surat keterangan layak Etik dari Komite Etik Poltekkes Kemenkes Kupang No. LB.02.03/1/0123/2023

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilaksanakan di SDN 2 Baumata Timur dan SD GMIT Baumata Kecamatan Taebenu sebagai berikut:

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Media Puzzle		Media Ular Tangga	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-Laki	20	50	15	37,5
Perempuan	20	50	25	62,5
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada permainan media *puzzle* jenis kelamin laki-laki dan perempuan sama yaitu sebanyak 20 orang responden (50%), sedangkan pada permainan ular tangga jenis kelamin terbanyak yaitu perempuan sebanyak 25 responden (62,5%).

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Jenis Kelamin	Media Puzzle		Media Ular Tangga	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
8 Tahun	6	15	0	0
9 Tahun	17	42,5	11	27,5
10 Tahun	8	20	15	37,5
11 Tahun	9	22,5	14	35
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada permainan media *puzzle* responden paling banyak memiliki usia 9 tahun sebanyak 17 responden (42,5%) dan yang paling sedikit memiliki usia 8 tahun sebanyak 6 responden (15%). Sedangkan pada permainan media ular tangga responden paling banyak memiliki usia 10 tahun sebanyak 15 responden (37,5%) dan yang paling sedikit memiliki usia 9 tahun sebanyak 11 responden (27,5%)

**Tabel 3.** Hasil Pengukuran Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah Dasar

Item Pertanyaan	Media Puzzle		Media Ular Tangga	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	40	75	45	87,5
2	55	40	40	45
3	87,5	65	67,5	90
4	95	85	72,5	87,5
5	72,5	72,5	82,5	90
6	87,5	55	70	72,5
7	62,5	76,5	60	85
8	87,5	72,5	65	97,5
9	60	75	47,5	90
10	62,5	77,5	35	95

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada permainan media *puzzle* responden paling banyak mendapat nilai tinggi pada saat *pre-test* yaitu soal nomor 4 dan responden paling sedikit mendapat nilai rendah pada saat *pre-test* yaitu pada soal nomor 1. Sedangkan responden paling banyak mendapat nilai tinggi pada saat *post-test* yaitu pada soal nomor 4 dan responden paling sedikit mendapat nilai rendah pada saat *post-test* yaitu pada soal nomor 2. Pada permainan media ular tangga responden paling banyak mendapat nilai tinggi pada saat *pre-test* yaitu pada soal nomor 5 dan responden paling sedikit mendapat nilai rendah pada saat *pre-test* yaitu pada soal nomor 10. Sedangkan responden paling banyak mendapat nilai tinggi pada saat *post-test* yaitu pada soal nomor 8 dan responden paling sedikit mendapat nilai rendah pada saat *post-test* yaitu pada soal nomor 2.

**Tabel 4.** Hasil Uji *Wilcoxon* Media *Puzzle*

Kelompok	n	Mean	Std	Sig
<i>Pre-Test</i>	40	2,32	0,656	0,000
<i>Post-Test</i>	40	1,78	0,800	

Tabel 4 menunjukkan nilai *p-value* adalah 0,000 ( $p < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya permainan menggunakan media *puzzle* efektif meningkatkan pengetahuan tentang karies gigi pada anak sekolah dasar.

**Tabel 5.** Uji *Wilcoxon* Media Ular Tangga

Kelompok	n	Mean	Std	Sig
<i>Pre-Test</i>	40	2,28	0,784	0,000
<i>Post-Test</i>	40	1,08	0,350	

Tabel 5 menunjukkan nilai *p-value* adalah 0,000 ( $p < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya permainan menggunakan media ular tangga efektif meningkatkan pengetahuan tentang karies gigi pada anak sekolah dasar.

**Tabel 6.** Uji *Mann-whitney* Antara Media *Puzzle* Dan Media Ular Tangga

Media	n	Mean	Dr	Sig
<i>Puzzle</i>	40	29,52	80	0,000
Ular Tangga	40	51,48		

Tabel 6 hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan selisih jumlah skor antara permainan menggunakan media *puzzle* (29,52%) dengan permainan menggunakan media ular tangga (51,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menggunakan media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang karies gigi pada anak sekolah dasar di bandingkan dengan permainan menggunakan media *puzzle*.

## Pembahasan

Pada penelitian ini diketahui bahwa perlakuan media *puzzle* responden laki-laki sama jumlah dengan responden perempuan sedangkan perlakuan media ular tangga responden laki-laki lebih banyak dari perempuan (tabel 1). Berdasarkan usia, subjek usia 9 tahun pada kedua kelompok perlakuan lebih banyak dengan subjek usia 8 tahun (tabel 2)

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah skor *pre-test* media *puzzle* pada item pertanyaan nomor 3,4,5,6,7,8,9 dan 10 lebih tinggi dibandingkan jumlah skor *pre-test* pada item pertanyaan nomor 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di SD GMIT Baumata masih memiliki pengetahuan yang tinggi tentang karies gigi sedangkan jumlah skor *pre-test* media ular tangga pada item pertanyaan nomor 3,4,5,6,7 dan 8 lebih tinggi dibandingkan jumlah skor *pre-test* pada item pertanyaan nomor 1,2,9 dan 10. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDN 2 Baumata Timur masih memiliki pengetahuan yang sedang tentang karies gigi. Tabel 3 juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan jumlah total skor hasil pengukuran tingkat pengetahuan anak dari *pre-test* ke *post-test* pada pemberian permainan menggunakan media *puzzle* maupun permainan menggunakan media ular tangga. Keadaan ini menunjukkan bahwa pemberian permainan

menggunakan media *puzzle* maupun permainan menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut.

Tabel 4, berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan permainan menggunakan media *puzzle* yaitu 0,000. Data ini menunjukkan adanya perbedaan nilai hasil pengukuran tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan menggunakan media *puzzle* ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian terjadi peningkatan bermakna dari nilai *pre-test* hasil pengukuran tingkat pengetahuan ke nilai *post-test*, yang berarti permainan menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut. Hal ini disebabkan karena permainan *puzzle* dapat menarik, interaktif, menyenangkan dan membangun rasa ingin tau anak tentang kesehatan gigi dan mulut. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sihombing *et al.*, (2018), yang menyatakan bahwa ada perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* dalam menjaga kesehatan gigi (Sihombing, *et al.*, 2020). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Herawati, *et al.* (2022), yang menyatakan bahwa adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan permainan menggunakan media *puzzle* (Herawati, *et al.*, 2022). Penelitian lain juga dilakukan oleh Hidayah *et al.*, (2023), yang menyatakan bahwa metode penyuluhan dengan media *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas 3 dan 4 SDN 2 Cikidang mengenai kesehatan gigi mulut (Hidayah, *et al.*, 2023).

Tabel 5, berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan permainan menggunakan media ular tangga yaitu 0,000. Data ini menunjukkan adanya perbedaan nilai hasil pengukuran tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan menggunakan media ular tangga ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian terjadi peningkatan bermakna dari nilai *pre-test* hasil pengukuran tingkat pengetahuan ke nilai *post-test*, yang berarti permainan menggunakan media ular tangga efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut.

Hal ini disebabkan karena ular tangga merupakan permainan yang digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada anak sekolah dasar karena dalam bermain ular tangga anak sekolah dasar dapat menggunakan dadu, bidak dan papan main. Metode ini disebut metode simulasi karena merupakan bentuk metode praktek yang sifatnya mengembangkan keterampilan anak sekolah dasar, sehingga anak-anak mudah memahami isi pesan yang di sampaikan pada kotak papan permainan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Labibah A, *et al.*, (2015) yang

menyatakan ada pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan permainan ular tangga (Labibah, A, *et al.*, 2015). Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Salsa *et al.*, (2022) yang menyatakan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi semakin tinggi sesudah penyuluhan menggunakan media ular tangga pada siswa kelas IV SD Islam An-Nur Surabaya (Salsa, *et al.*, 2022).

Hasil uji *Mann-Whitney* (Tabel 6) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan selisih jumlah skor antara permainan menggunakan media *puzzle* (29,52%) dengan permainan menggunakan media ular tangga (51,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menggunakan media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar tentang karies gigi di bandingkan dengan permainan menggunakan media *puzzle*.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang mudah dibuat, terjangkau dan biasa dilakukan oleh anak-anak dengan bentuk strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Kholid A, 2012 *cit* Puspitaningtiyas *et al.*, 2017). Selain itu siswa terlihat bersemangat dalam menyimak materi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam penyuluhan dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut serta dapat meningkatkan kebersihan gigi dan mulutnya (Kristiani, 2020).

Kelebihan lain dari permainan ular tangga ini adalah dapat memberi umpan balik secara langsung kepada responden, umpan balik ini dilakukan dengan cara membahas jawaban kuesioner yang sudah diberikan agar dapat mengevaluasi jawaban masing-masing responden sehingga kebenaran informasi yang di terima responden dapat langsung dipahami dan dicerna oleh anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sitanaya, *et al.*, (2021), yang menyatakan bahwa permainan simulasi ular tangga sebelum dan sesudah dapat berpengaruh terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar (Sitanaya *et al.*, 2021). Adapun hasil penelitian dari Setiadi, *et al.*, (2020), yang menyatakan permainan ular tangga terbukti lebih efektif sebagai media pendidikan bagi anak usia sekolah tentang kesehatan gigi dan mulut dibandingkan dengan menonton video (Setiadi *et al.*, 2020). Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Dini, *et al* (2021), yang menyatakan metode pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi pada anak tuna rungu (Dini, *et al.*, 2021).

Media *puzzle* adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dan watak yang bermanfaat

untuk melatih konsentrasi, memperkuat daya ingat, melatih kecerdasan anak, melatih logika anak dan melatih anak agar tambah kreatif dalam berkarya. Kelebihan dari media *puzzle* tersebut adalah menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa, menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pay, *et al* (2023) yang menyatakan bahwa sesudah penyuluhan tentang karies gigi menggunakan media permainan *puzzle* terjadi perubahan pengetahuan yang tinggi (Pay, *et al.*, 2023). Hasil penelitian yang sama dilakukan oleh Syafitry *et al*, (2019), yang menyatakan bahwa hasil belajar permainan media ular tangga lebih efektif jika dibandingkan dengan permainan menggunakan media *puzzle* (Syafitri, *et al.*, 2019).

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian terhadap siswa SDN 2 Baumata Timur dan SD GMT Baumata Kecamatan Taebenu dapat disimpulkan bahwa Media permainan ular tangga lebih efektif digunakan dalam pemberian penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dibandingkan media permainan *puzzle*

### Daftar Pustaka

- Arsyad. (2018). Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Murid Kelas IV DAN V SD. *Journal article Media Kesehatan Gigi* 17(1): 61–72.  
<http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/bacground>.
- Chabib, Moch, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. (2017). Efektivitas Pengembangan Media. *Jurnal pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengetahuan* 2(2): 910–18.
- Dini, Nabilah Nur, Erna Dwi Agustin., & Musri Amurwaningsih. (2021). Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Disabilitas Rungu. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva* 10(1): 1–6.
- Herawati, A. *et al.* (2022). Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut melalui Media Pembelajaran Berbasis Interaktif pada Siswa SDN Mekarjaya 11 Kota Depok Tahun 2022. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(04), pp. 111–118.
- Hidayah, R.A., Fauziah, F. and Karangwangkal (2023). Pengaruh Konseling Dan Media Puzzle Pada Pengetahuan Cikidang The Impact Of Puzzle-Based Counseling On Students ' Knowledge Of Oral Health In Grades 3 And 4 at SD Negeri 2 Cikidang 1) Jurusan Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran, Universitas Jenderal Soe. *Jurnal Kesmas Indonesia*, 15(2), pp. 179–188.

Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.ki.2023.15.2.7833>.

- Husna, N. and Prasko, P. (2019). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), p. 51. Available at: <https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4408>.
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, N. A. P., & Kaswindarti, S. (2019). Penerapan Permainan MOLEGI (Monopoli puzzle kesehatan gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 1(2), 72–77. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v1i2.341>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Laporan Nasional RISKESDAS 2018. Kementrian Kesehatan RI, 1–582. <https://dinkes.kalbarprov.go.id/wpcontent/uploads/2019/03/Laporan-Riskesdas-2018-Nasional.pdf>.
- 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. <http://ejurnal.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/jikg/article/view/524/295>.
- Labibah, A, et al. (2015). Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak. *Medali Jurnal* 2(1): 1–4. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/medali/article/view/441/368>.
- Nia Afdilla, Suhikma Sofyan, Adriatman Rasak, Juan Felix. (2022). Efektifitas Promosi Kesehatan Gigi Dalam Peningkatan Pengetahuan Anak Dengan Media Permainan Ular Tangga Pada Pendahuluan Anak Usia Sekolah Merupakan Massa Rentan Terhadap Suatu Masalah Pada Kesehatan. *Jurnal Kesehatan Dan Kesehatan Gigi* 3(1): 37–43. <https://poltek-binahusada.ejournal.id/kesehatangikendari/article/view/203/110>.
- Nordianiwati, Nordianiwati., & Farida Meysarah. (2020). Analisis Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) Di Sekolah Dasar Negeri 012 Samarinda Ulu Tahun 2019. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:225531318>.
- Nurzihan, Nastitie Cinintya, Budi Prasetyo, and Zuhria Ismawanti. (2020). The Effect of Counseling Snake Media on Knowledge 13 General of Balanced Nutrition in Adolescent. *Jurnal dunia gizi* 3(2): 99–104.
- Pay, M.N., Wali, A., Pinat, L.M.A & Eluama, M.S. (2023). The Effect of Online Counseling Using Puzzle and Poster Media on Dental Caries Knowledge. *JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy* 4(1): 1–7.
- Salsa, Dylana Tesalonika, Isnanto, and Sri Hidayati. 2022. Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Muut Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media Ular Tangga.” *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)* 3(2): 262–71. <http://ejurnal.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/jikg/index>.
- Setiadi, Obed Kris, Natalia Ratna Yulianti, Eka Wahyuningrum, and Caecilia Nancy. 2020. Efektivitas Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Menggunakan Media Video Dan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Perawat Indonesia* 4(3): 459–68.
- Sihombing, K., Rosma, M. and Realita, L.A. (2020). Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Metode Ceramah Dan Media Puzzle Pada Siswa/I Di Sd Negeri Lubuk Pakam. *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwivery, Environment, Dentist)*, 15(3), pp. 463–469. Available at: <https://doi.org/10.36911/pannmed.v15i3.815>.
- Sitanaya, Rini Irmayanti, Hans Lesmana, Surya Irayani, and Badai Septa. 2021. “Simulasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar.” *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar* 20(2): 28–33. <https://journal.poltekkes-mks.ac.id/ojs2/index.php/mediagigi/article/view/2563/1638>.
- Sitairesmi, Sandra Dewi. 2018. “Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Caries Gigi Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SDN 1 Tugu Kecamatan Sendang Tulungagung.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 08(02): 12–26. <https://journal.unita.ac.id/index.php/bidan/article/view/237>.
- Syafitri, Aisha, Hermansyah Amir, and Elvinawati Elvinawati. 2019. “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah.” *Alotrop* 3(2): 132–38.