

PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN MENYIKAT GIGI SISWA KELAS IV MI CILEDUG KOTA TASIKMALAYA

Tri Damayanti Aini¹, Rieza Zulfahmi Taftazani², Hilmiy Ila Robbihi³
^{1,2,3}Jurusan Kesehatan Gigi, Politeknik Kesehatan Kemenkes Tasikmalaya, Indonesia

Info Artikel	Abstrak
Genesis Naskah: Received: 26 June 2022 Revised: 16 Sept 2022 Accepted: 3 Oct 2022 Available Online: 3 Oct 2022	Latar Belakang: Kesehatan gigi penting bagi individu termasuk bagi anak-anak. Masa anak-anak yakni masa yang sangat penting guna memelihara kesehatan gigi. Keadaan gigi susu (decidui) sangat menentukan kondisi gigi penggantinya, oleh karena itu pemeliharaan kesehatan gigi pada masa ini sangat penting dilakukan. Penyuluhan dengan menggunakan media permainan <i>truth or dare</i> bisa berpengaruh guna meningkatkan pengetahuan, sikap serta tindakan menjaga kesehatan gigi serta mulut siswa. Tujuan: Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan gigi serta mulut menggunakan permainan <i>truth or dare</i> terhadap pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya. Metode: <i>Quasy experimental</i> dengan rancangan <i>one group pre-post test</i> , jumlah sampel penelitian yakni 44 siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya dengan total sampling. Alat ukur yang dipakai yakni kuesioner serta lembar observasi menyikat gigi, analisis data memakai uji Wilcoxon. Hasil: uji statistik diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0,05$ menerangkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan penyuluhan dengan menggunakan permainan <i>truth or dare</i> terhadap pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug. Kesimpulan: Penyuluhan kesehatan gigi serta mulut menggunakan permainan <i>truth or dare</i> berpengaruh terhadap pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya.
Kata Kunci: Pengetahuan, keterampilan menyikat gigi, <i>truth or dare</i>	

TRUTH OR DARE GAME ON THE KNOWLEDGE AND SKILLS OF BRUSHING TEETH OF STUDENTS IN CLASS IV MI CILEDUG TASIKMALAYA CITY

Keywords:	Abstract
<i>Knowledge, tooth brushing skills, truth or dare</i>	<i>Background: Dental health is important for individuals, including children. Childhood is a very important period for maintaining dental health. The condition of deciduous teeth will determine the condition of the replacement teeth, therefore it is very important to maintain dental health at this time. Counseling using truth or dare game media can have an effect on increasing students' knowledge, attitudes and actions to maintain dental and oral health. Objective: This study aims to determine the effect of dental and oral health counseling using the game truth or dare on the knowledge and skills of brushing teeth of fourth grade students of MI Ciledug, Tasikmalaya City. Methods: Quasy experimental with one group pre-post test design, the number of research samples is 44 students of class IV MI Ciledug Tasikmalaya City using total sampling. The measuring instruments used are questionnaires and observation sheets for brushing teeth, data analysis using the Wilcoxon test. Result: statistical test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ explaining that there is a significant effect of counseling using the truth or dare game on the knowledge and brushing skills of fourth grade students of MI Ciledug. Conclusion: Counseling on oral and dental health using the game of truth or dare has an effect on the knowledge and skills of brushing teeth for fourth grade students of MI Ciledug, Tasikmalaya City.</i>

Korespondensi Penulis:

Tri Damayanti Aini
Jl. Tamansari NO. 210, Kota Tasikmalaya.
Email: tridamayantiaini@gmail.com

Pendahuluan

Kesehatan gigi serta mulut dianggap sebagai indikator kesehatan seseorang secara umum. Kesehatan gigi serta mulut bisa menunjukkan secara keseluruhan kesehatan tubuh jika ada kekurangan nutrisi serta gejala penyakit lain di tubuh (Kementerian Kesehatan RI 2019). Sangat penting untuk memprioritaskan kesehatan gigi serta mulut seseorang jika ingin menjaga kesehatan fisiknya secara keseluruhan (Anggow, dkk., 2017). Kesehatan gigi penting bagi individu termasuk bagi anak-anak. Anak-anak lebih berisiko mendapati masalah kesehatan gigi serta mulut (Sukarsih, dkk., 2019).

Masa anak-anak yakni masa yang sangat penting guna memelihara kesehatan gigi. Keadaan gigi susu (decidui) sangat menentukan kondisi gigi penggantinya, oleh karena itu pemeliharaan kesehatan gigi pada masa ini sangat penting untuk dilakukan (Sukarsih dan Silfia 2020). Salah satu faktor yang cukup penting guna merawat kesehatan gigi serta mulut yaitu seseorang harus memiliki kemampuan menyikat gigi yang baik serta benar (Santi dan Khamimah 2019).

Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018 menunjukkan gambaran perilaku menyikat gigi usia 10-14 sebanyak 96,5% yang memiliki aktivitas melakukan sikat gigi setiap hari serta sebanyak 2,1% yang memiliki waktu penyikatan gigi dengan benar (Rikesdas 2018). Hal tersebut membuktikan bahwa aktivitas menyikat gigi yang tepat pada anak usia 10-14 tahun masih kurang. Menyikat gigi penting untuk dilakukan sebab dengan melakukan penyikatan gigi memiliki tujuan guna mencegah terjadinya masalah kesehatan gigi serta mulut (Putri, dkk., 2019). Data Riskesdas tahun 2018 menunjukkan anak-anak usia 10-14 tahun mempunyai masalah kesehatan gigi serta mulut dengan persentase sebanyak 41,4%.

Anak-anak usia sekolah dasar biasanya paling berisiko terkena penyakit gigi serta mulut. Anak usia sekolah memiliki kecenderungan melakukan tindakan ataupun kebiasaan yang tidak mendukung perkembangan kesehatan gigi serta mulut yang optimal. Perilaku serta kebiasaan tersebut antara lain tidak menyikat gigi secara teratur (Astuti, dkk., 2019). Salah satu upaya yang bisa dilakukan guna meningkatkan perilaku dari segi pengetahuan, sikap, serta tindakan yang tidak sehat agar tercapai pemahaman yang baik tentang kesehatan gigi serta mulut yakni dengan memberikan pendidikan kesehatan gigi melalui penyuluhan. Penyuluhan merupakan salah satu upaya yang bisa dilaksanakan guna mengubah perilaku dari aspek pengetahuan, sikap, serta tindakan yang tidak sehat menuju perilaku yang sehat (Arsyad 2018).

Penyuluhan yakni salah satu upaya yang bisa menunjang pengetahuan, proses komunikasi dua arah antara komunikator (penyuluh) serta komunikan

dalam suatu interaksi merupakan kegiatan dari penyuluhan (Adeline, dkk., 2021). Penyuluhan kesehatan gigi serta mulut secara dini perlu dilaksanakan karena penyuluhan kesehatan gigi serta mulut yakni salah satu usaha guna meminimalisir adanya penyakit gigi serta mulut (Arsyad 2018).

Dalam melaksanakan penyuluhan peran media dapat menjadi faktor keberhasilan pada saat melakukan penyuluhan kesehatan gigi pada anak sekolah, sebab media 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 edukasi kesehatan pada anak usia sekolah dasar sangat bermanfaat serta lebih efektif jika diberikan dengan menggunakan permainan dibandingkan dengan pemberian edukasi tanpa media, sebab bisa menunjang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta kesadaran anak secara signifikan (Halimah, dkk., 2019).

Permainan *Truth or Dare* yaitu sebuah permainan yang berguna saat memberikan layanan bimbingan kelompok (Nisa 2017). Permainan kartu *Truth or Dare* yakni permainan yang dimainkan dengan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Pertanyaan pada Kartu *Truth* membutuhkan jawaban “Ya” atau “tidak”, sedangkan pertanyaan pada kartu *Dare* membutuhkan penjelasan, penjabaran, atau jawaban yang rumit, diikuti dengan berbagai alasan (Tarigan dan Elma Saskia 2019). Salah satu kelebihan dari bermain *truth or dare* yakni bisa mendorong siswa guna berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini disebabkan media permainan dapat memberikan umpan balik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis serta efisien (Nuraeni 2019).

Hasil penelitian terdahulu juga yang dilakukan oleh (Nuraeni 2019) menerangkan bahwasanya penyuluhan dengan menggunakan media permainan *truth or dare* bisa berpengaruh guna meningkatkan pengetahuan, sikap serta tindakan menjaga kesehatan gigi serta mulut siswa. Media permainan *truth or dare* ini belum banyak digunakan dalam penyuluhan khususnya dibidang kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan studi pendahuluan di MI Ciledug Kota Tasikmalaya pada tanggal 27 Januari 2022 yang dilakukan di MI Ciledug Kota Tasikmalaya melalui pemberian kuesioner kepada siswa kelas IV didapatkan hasil bahwa 30% orang siswa memiliki pengetahuan kategori sedang dan 70% orang siswa memiliki pengetahuan kategori kurang, 20% orang memiliki keterampilan menyikat gigi kategori sedang dan 80% orang memiliki keterampilan menyikat gigi

kurang. Hasil data tersebut menjadi acuan guna mengetahui pengaruh penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya.

Metode

Jenis penelitian ini memakai jenis penelitian *quasi experimental design* dengan rencana penelitian yaitu *one group pretest and posttest design*. Jumlah sampel pada penelitian ini yakni 44 orang siswa kelas IV MI Ciledug, penetapan sampel penelitian dilakukan dengan total sampling.

Penelitian akan dilakukan selama 3 minggu dengan 3 kali pemberian intervensi yang sama yaitu penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare*. Kemudian dilakukan pemberian lembar kuesioner yaitu tentang pengetahuan cara menyikat gigi untuk mengetahui pengetahuan menyikat gigi dan penilaian keterampilan menyikat gigi menggunakan lembar observasi menyikat gigi untuk mengetahui keterampilan menyikat gigi siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.

Data yang sudah dikumpulkan dilakukan analisa memakai uji *Wilcoxon* guna mengetahui perbandingan pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi sebelum serta sesudah diberikan intervensi.

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	(%)
1	Laki-laki	20	46
2	Perempuan	24	54
Jumlah		44	100

Tabel 1 menerangkan bahwasanya sebagian besar responden memiliki jenis kelamin perempuan yakni sebesar 22 orang (54%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia

No	Umur	Jumlah	(%)
1	10	36	82
2	11	8	18
Jumlah		44	100

Tabel 2 menerangkan bahwasanya sebagian besar responden memiliki usia 10 tahun yakni sebanyak 36 orang (82%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Kelas IV Sebelum Diberikan Penyuluhan Menggunakan Permainan *Truth or Dare*

No	Kriteria	Jumlah	(%)
1	Baik	0	0
2	Cukup	13	30
3	Kurang	31	70
Jumlah		44	100

Tabel 3 menerangkan bahwasanya tingkat pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* paling banyak pada kriteria kurang yaitu sebanyak 31 orang (70%) dan kriteria cukup yaitu sebesar 13 orang (30%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Kelas IV S Diberikan Penyuluhan Menggunakan Permainan *Truth or Dare*

No	Kriteria	Jumlah	(%)
1	Baik	32	73
2	Cukup	12	27
3	Kurang	0	0
Jumlah		44	100

Tabel 4 menerangkan hasil tingkat pengetahuan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* pada kriteria baik yaitu sebanyak 32 orang (73%) dan pada kriteria cukup sebesar 12 orang (27%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyikat Gigi Siswa Kelas IV Sebelum Diberikan Penyuluhan Menggunakan Permainan *Truth or Dare*

No	Kriteria	Jumlah	(%)
1	Baik	0	0
2	Cukup	9	20
3	Kurang	35	80
Jumlah		44	100

Tabel 5. menunjukkan hasil bahwa keterampilan menyikat gigisebelum diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* paling banyak pada kriteria kurang yaitu sebesar (80%).

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyikat Gigi Siswa Kelas IV Sesudah Diberikan Penyuluhan Menggunakan Permainan *Truth or Dare*

No	Kriteria	Jumlah	(%)
1	Baik	30	68
2	Cukup	14	32
3	Kurang	0	0
Jumlah		44	100

Tabel 6. menerangkan hasil bahwasanya keterampilan menyikat sebelum diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* paling banyak pada kriteria baik yaitu sebanyak 30 Orang (80%) dan kriteria cukup sebanyak 14 orang (20%).

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon* Pengetahuan Menyikat Gigi

Variabel	Z	p-value
Pengetahuan <i>pretest-posttest</i>	-5.894	000

Tabel 7. menunjukkan hasil uji statistik memakai uji *Wilcoxon* nilai pengetahuan sebelum serta sesudah diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* nilai $p\ value = 0,000 < 0,05$ yang bermakna penyuluhan memakai permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa kelas IV.

Tabel 8. Hasil Uji *Wilcoxon* Keterampilan Menyikat Gigi

Variabel	Z	p-value
Keterampilan <i>pretest-posttest</i>	-5.828	000

Tabel 8. menunjukkan hasil uji statistik memakai uji *Wilcoxon* nilai keterampilan sebelum serta sesudah diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* nilai $p\ value = 0,000 < 0,05$ yang berarti penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap tingkat keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengetahuan menyikat gigi setelah diberikan penyuluhan kesehatan gigi serta mulut menggunakan permainan *truth or dare* terjadi peningkatan sebesar (73%) dengan kriteria baik dan (27%) dengan kriteria cukup. Sesuai hasil tersebut bisa diketahui bahwasanya penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* bisa menunjang pengetahuan anak, hal ini sejalan dengan penelitian Puspitaningtyas (2017) yang menunjukkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan permainan efektif untuk menunjang pengetahuan kesehatan gigi serta mulut siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh dari keterampilan menyikat gigi sebelum serta sesudah diberikan penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* dengan kriteria kurang terjadi penurunan sebesar (80%) dan keterampilan menyikat gigi dengan kriteria baik mengalami peningkatan sebesar (68%).

Hasil analisis statistik terdapat pengaruh yang berarti sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.

Hasil analisis uji statistik dengan uji *Wilcoxon* menunjukkan pengaruh sebelum serta sesudah dilakukan penyuluhan. Hasil uji *Wilcoxon* memperlihatkan nilai signifikansi sebanyak 0,000 atau $< 0,05$ yang maknanya H_0 ditolak serta H_a diterima dan bisa diambil kesimpulan bahwasanya ada pengaruh yang bermakna sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa penyuluhan kesehatan gigi dan mulut memakai permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan menyikat gigi siswa. Hasil *posttest* mengalami peningkatan dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa permainan *truth or dare* bisa meningkatkan pengetahuan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nuraeni (2019) yang menyatakan bahwasanya media permainan *truth or dare* dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Hasil uji *Wilcoxon* memperlihatkan nilai signifikansi sebanyak 0,000 ataupun $< 0,05$ yang maknanya H_0 ditolak serta H_a diterima serta bisa diambil kesimpulan bahwasanya ada pengaruh yang bermakna sebelum serta sesudah diberikan intervensi berupa penyuluhan memakai permainan *truth or dare* terhadap keterampilan menyikat gigi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni (2019) yang menerangkan bahwasanya penyuluhan dengan menggunakan media permainan *truth or dare* dapat berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan, sikap serta tindakan menjaga kesehatan gigi serta mulut siswa.

Menurut Nisa (2017) permainan *truth or dare* dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok karena dapat mendorong siswa berperan aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, media permainan *truth or dare* bisa memberikan umpan balik yang mana tahapan pembelajaran yang berlangsung dapat lebih efektif serta lebih hidup.

Penyuluhan dengan menggunakan permainan *truth or dare* belum banyak digunakan terutama dibidang kesehatan gigi dan mulut. Permainan *truth or dare* dapat menjadi alternatif media penyuluhan lain yang dapat digunakan.

Kesimpulan dan Saran

Sesuai hasil tersebut bisa disimpulkan bahwasanya permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap pengetahuan serta keterampilan menyikat gigi siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya. Diharapkan media permainan *truth or dare* dapat digunakan sebagai alternatif media promosi tenaga kesehatan gigi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adeline, Ajeng Dwi, Kumusa Astuti, dan Imam Sarwo Edi. 2021. "Peningkatan Pengetahuan Tentang Menyikat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Penggunaan Media Audio Visual dan Media Permainan dan Media Permainan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)* 2(2). <http://ejournal.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/jikg/article/view/714>.
- Anggow, Ollivia R., Christy N. Mintjelungan, dan P. S. Anindita. 2017. "Hubungan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dengan status karies pada pemulung di tempat pembuangan akhir Sumompo Manado." *e-GIGI* 5(1).
- Arsyad. 2018. "Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Murid Kelas IV dan V SD." 17(1).
- Astuti, Puji, Wiworo Haryani, dan Sutrisno. 2019. "Perbedaan Efektivitas Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Media Flash Card Dan Leaflet Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Sekolah Dasar." <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/712/>.
- Halimah, Halimah, Rita Herlina, dan Muhammad Ibraar Ayatullah. 2019. "Efektifitas penyuluhan antara metode ceramah dengan pengisian teka teki silang terhadap pengetahuan dan tingkat kebersihan gigi dan mulut murid MTS Ar-Raudhatul Islamiyah, Mempawah." *Journal of Oral Health Care* 7(1).
- Husna, Nailul, dan Prasko. 2019. "Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut." *Jurnal Kesehatan Gigi* 6: 51–55.
- Kementerian Kesehatan RI. 2019. "Info DATIN Kesehatan Gigi Nasional September 2019." *Pusdatin Kemenkes RI*: 1–6.
- Nisa, Indah Choirun. 2017. "Permainan Truth Or Dare (Jujur Atau Tantangan) Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mojo Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018." 01(04).
- Nuraeni, Syafira Salsabila. 2019. "Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa MI NU 11 Karangayu, Kecamatan Cepiring, Kabupaten Kendal." Poltekkes Kemenkes Semarang. https://repository.poltekkes-smg.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17963.
- Putri, Meganda Hiranya, Wliza Herijulianti, dan Neneng Nurjanah. 2019. *Ilmu Pencegahan Penyakit Jaringan Keras dan Jaringan Pendukung Gigi*. Jakarta: EGC.
- Retno Puspitaningtyas. 2017. "Perbandingan efektivitas dental health education metode ceramah dan metode permainan simulasi terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak." *Jurnal e-GiGi (eG)*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/egigi/article/download/15523/15067>.
- Rikesdas. 2018. Kementerian Kesehatan RI *Laporan Nasional RISKESDAS 2018*. <https://dinkes.kalbarprov.go.id/wp-content/uploads/2019/03/Laporan-Riskesdas-2018-Nasional.pdf>.
- Santi, Apri Utami Parta, dan Siti Khamimah. 2019. "Pengaruh Cara Menggosok Gigi Terhadap Karies Gigi Anak Kelas IV di SDN Satria Jaya 03 Bekasi." *Jurnal.Umj.Ac.Id* (1): hal 48-51. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5109>.
- Sukarsih, dan Aida Silfia. 2020. "Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi Dengan Media Poster Pada Murid Madrasah Diniyah Takmiliyah Al-Banat Kabupaten Muaro Jambi." *Binakes* 1(1).
- Sukarsih, Aida Silfia, dan Muliadi. 2019. "Perilaku dan Keterampilan Menyikat Gigi terhadap Timbulnya Karies Gigi pada Anak di Kota Jambi." *Jurnal Kesehatan Gigi* 2: 80–86.
- Tarigan, Daitin, dan Elma Saskia. 2019. "Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah."