

# PROMOSI KESEHATAN GIGI DENGAN MEDIA GAME KARPET (KARTU PERTANYAAN) TERHADAP PENGETAHUAN SISWA/I SDN 06093 MEDAN

Rawati Siregar<sup>1</sup>, Sri Junita Nainggolan<sup>2</sup>, Aminah br. Saragih<sup>3</sup>  
Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan<sup>123</sup>

Email: <sup>1</sup>rawatisrg1@gmail.com, <sup>2</sup>srijunitanainggolan39@gmail.com, <sup>3</sup>aminahbrsaragih@gmail.com

## ABSTRACT

Oral health is an important part of general health. Oral health has a negative impact on body development and quality of life and oral hygiene causes tooth decay. The success of maintaining oral health can also depend on knowledge. Knowledge of oral health in children will affect the behavior of maintaining dental health in children. This type of research is quantitative with a quasi experiment and uses univariate and bivariate data analysis with the Wilcoxon test. The sample in this study was a minimum sample of 30 respondents in grade VI students of SDN 060934 Jl Luku II Kec. Medan Johor with a sampling technique using total sampling. This research was conducted in October 2024. using univariate and bivariate data analysis with the Wilcoxon test. The results of the statistical test of this study showed that there was a significant difference in increasing knowledge between before and after counseling using carpet media (question cards) with a p value <0.05. The conclusion of this study is that health promotion using carpet games (question cards) is effective in increasing dental and oral health knowledge in students. It is recommended that schools make dental health education programs more interesting by providing health education, so that student behavior and knowledge become better and of higher quality

**Keywords :** dental and oral health, carpet (question cards), knowledge

## ABSTRAK

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian penting dari kesehatan umum. Kesehatan gigi dan mulut memiliki dampak yang negatif pada perkembangan tubuh dan kualitas hidup serta kebersihan gigi dan mulut menyebabkan kerusakan pada gigi. Keberhasilan menjaga kesehatan gigi dan mulut bisa juga tergantung pada pengetahuan. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak akan mempengaruhi perilaku pemeliharaan kesehatan gigi pada anak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan *quasi experiment* dan menggunakan analisa data univariat dan bivariat dengan uji *wilcoxon*. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel minimal yaitu berjumlah 30 responden pada Siswa/I kelas VI SDN 060934 Jl Luku II Kec. Medan Johor dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2024. menggunakan analisa data univariat dan bivariat dengan uji *wilcoxon*. Hasil uji statistik penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan terhadap peningkatan pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan media *karpét (kartu pertanyaan)* dengan nilai  $p < 0.05$ . Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu promosi kesehatan menggunakan *Game karpét (kartu pertanyaan)* efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i. Disarankan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan responden penelitian yang lebih banyak.

**Kata kunci :** kesehatan gigi dan mulut, karpét (kartu pertanyaan), pengetahuan

## **PENDAHULUAN**

Definisi sehat menurut *World Health Organization* (WHO) adalah suatu keadaan dimana tidak hanya terbebas dari penyakit atau kelemahan, tetapi juga adanya keseimbangan antara fungsi fisik, mental, dan sosial. Sehingga pengukuran kualitas hidup yang berhubungan dengan kesehatan meliputi tiga bidang fungsi yaitu: fisik, psikologi (kognitif dan emosional), dan sosial. Sampai saat ini faktor penyebab turunnya kualitas hidup pada manusia baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama belum diketahui secara pasti. Masalahnya antara lain sulitnya melakukan penelitian terhadap manusia untuk mencari hubungan sebab-akibat. Diakui masalahnya sangat kompleks dan banyak faktor (multifaktorial) yang berpengaruh terhadap kualitas hidup manusia.

Kebersihan gigi dan mulut merupakan kondisi dimana gigi geligi yang berada di dalam rongga mulut dalam keadaan bersih, bebas dari plak, dan kotoran lain yang berada di atas permukaan gigi seperti debris, karang gigi, dan sisa makanan serta tidak tercium bau mulut. Pemeliharaan kebersihan mulut dapat dilakukan dengan menyikat gigi atau flossing untuk menghindari kerusakan gigi dan penyakit gusi yang tujuannya untuk menghilangkan penumpukan bakteri maupun makanan pada gigi sehingga mencegah terjadinya karies gigi (Andriany, 2016).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan bahwa 57,6% masyarakat Indonesia memiliki permasalahan gigi dan mulut dan masyarakat Indonesia yang mendapatkan pelayanan dari tenaga medis gigi hanya sekitar 10,2%. Berdasarkan kelompok usia, proporsi terbesar dengan masalah gigi dan mulut adalah kelompok usia 5-9 tahun (67,3%) dengan 14,6% telah mendapat perawatan oleh tenaga medis gigi.

Ardani (2018), menyatakan gigi merupakan bagian terpenting dari alat pengunyahan pada sistem pencernaan didalam tubuh manusia. Tamami., dkk, (2023), menyatakan bahwa penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut diantaranya adalah faktor perilaku yang kurang tepat dalam perawatan gigi dan mulut yang dilandasi oleh

pengetahuan dan sikap akan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Kebersihan gigi dan mulut yang tidak dijaga menjadi penyebab kesehatan gigi dan mulut yang buruk.

Media yang dapat digunakan untuk melakukan promosi kesehatan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar salah satunya yaitu dengan menggunakan kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan adalah salah satu alat peraga berbentuk kartu bergambar yang menarik dimana didalamnya berisi soal ataupun masalah yang terjadi dikehidupan nyata. Media kartu pertanyaan menekankan siswa untuk mampu berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan pernyataan yang terdapat pada kartu jawaban (Wulansari, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lailia (2019), dapat disimpulkan bahwa permainan kartu pertanyaan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sangat layak digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, hal tersebut didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli evaluasi dan ahli media yang masing-masing mendapatkan rata-rata presentase sebesar 93% dan 88,86% dengan kriteria sangat layak, serta permainan kartu pertanyaan sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Menurut Kusumawati (2019), media kartu pertanyaan ini digunakan untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik lagi untuk belajar dan dapat membuat semua siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran.

Media kartu pertanyaan juga digunakan agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian Wulansari (2017), menyatakan bahwa media kartu pertanyaan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotorik dan afektif. Penelitian Apriliani (2022) yang dilakukan pada 35 responden di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya juga menyatakan bahwa promosi kesehatan dengan menggunakan media Question Card (Kartu Pertanyaan)

mempengaruhi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut..

Dari hasil survei awal yang dilakukan pada 10 siswa SDN 060934 JL LUKU II Kec. Medan johor diperoleh data bahwa 7 Siswa memiliki pengetahuan yang rendah tentang pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut serta 3 siswa memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut. Hal ini dapat diartikan bahwa Tingkat pengetahuan siswa tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut cukup rendah

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi experiment*. Penelitian dilakukan dengan *pre test* dan *post test* yaitu memberikan *pre test* terlebih dahulu sebagai pengamatan awal sebelum diberikan intervensi, kemudian diberikan *post test* sebagai pengamatan akhir. Kelompok responden diberikan promosi kesehatan menggunakan *game* karpas (kartu pertanyaan dan uji penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *Wilcoxon* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dan uji *Man Whitney* dimana penelitian ingin

mengetahui efektivitas *game* karpas (kartu pertanyaan). Adapun rancangan yang digunakan yaitu sebagai berikut :

Pre test            perlakuan            post test  
 $O_1 \rightarrow X_1 \rightarrow O_2$

Keterangan :

- $O_1$  : Pengetahuan sebelum diberikan promosi kesehatan dengan *game* karpas  
 $X_1$  : Perlakuan berupa promosi kesehatan dengan *game* karpas  
 $O_2$  : Pengetahuan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *game* karpas

## HASIL

Hasil penelitian telah diperoleh data dengan melakukan pengumpulan data analisa data dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi untuk masing-masing kelompok sampel.

### 1. Analisa Univariat

Hasil penelitian ini dilakukan untuk menganalisis terkait efektivitas promosi kesehatan menggunakan *game* karpas (kartu pertanyaan) terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i Medan Johor.

**Tabel 1.1**

**Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Dan Sesudah Promosi Kesehatan Dengan *Game* Karpet (kartu pertanyaan) Pada Siswa/i Kelas V SDN 060934 JL. Luku II Kec. Medan Johor**

Tingkat Pengetahuan	Sebelum Dilakukan Penyuluhan		Sesudah Dilakukan Penyuluhan	
	Jumlah (n)	Persentase (%)	Jumlah (n)	Persentase (%)
Baik	0	0	13	86,6
Sedang	14	93,3	2	13,3
Buruk	1	6,6	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa, pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan dengan media karpet (kartu pertanyaan) dengan kategori baik sebanyak 0 siswa (0%), kategori sedang sebanyak 14 siswa (93,3%), dan kategori buruk sebanyak 1 siswa (6,6%). Pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah penyuluhan dengan menggunakan karpet (kartu pertanyaan ) dengan kategori baik sebanyak 13 siswa (86,6%), kategori sedang sebanyak 2 siswa (13,3% ), dan kategori buruk sebanyak 0 siswa (0%).

**Tabel 1.2**

**Tabel 1.2 Frekuensi Rata Rata Tingkat Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Kartu Pertanyaan Pada Siswa/I SDN 060934**

No	Kelompok	Mean		Selisih
		Pre test	Post test	
1	Karpet (kartu pertanyaan)	8	12,6	4,6

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan pada kelompok media Karpet (kartu pertanyaan ) dengan rata-rata selisih 4,6 dapat disimpulkan bahwa ada perubahan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan

## **2 Analisa Bivariat**

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan perlakuan oleh peneliti dilakukan uji *Wilcoxon*

**Tabel 1.3**

**Tabel 1.3 Hasil Uji Wilcoxon Antara Pre Test Dan Post Test Pengetahuan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Menggunakan *Game* Karpet (kartu pertanyaan)**

Media	Perlakuan	Nilai sig	Interpretasi
<i>Karpet (kartu pertanyaan )</i>	Pre test	0.001	Signifikan
	Post test		
	Post test		

Berdasarkan tabel 1.3 diketahui bahwa hasil uji statistik menggunakan uji wilcoxon untuk melihat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan promosi kesehatan menggunakan media Karpet (kartu pertanyaan) 0,001 ( $p < 0,05$ ) yang berarti bahwa terdapat perbedaan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan menggunakan *game* karpet

## PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk mengetahui promosi kesehatan menggunakan *game* karpet (kartu pertanyaan) terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i kelas V SDN 060934 Jl. Luku II Medan Johor.

1. Pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan menggunakan Game karpet (kartu pertanyaan)

Pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan menggunakan Game karpet (kartu pertanyaan) menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengetahuan dengan kategori sedang yaitu 93,3% (14 responden) dan 6,6% (1 responden) dengan pengetahuan kategori buruk. Hasil kuesioner sesudah diberikan penyuluhan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) terjadi perubahan tingkat pengetahuan yaitu sebagian sebesar memiliki pengetahuan dengan kategori baik sebesar 86,6% (13 responden) dan 13,3% (2 responden) dengan kategori sedang, dan 0% responden dengan kategori buruk. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan).

Hal ini juga diperkuat dengan hasil hipotesis menggunakan uji wilcoxon yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukannya promosi kesehatan tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut menggunakan karpet (kartu pertanyaan) pada siswa/i kelas V SDN 060934 Jl. Luku II kec. Medan Johor, dimana nilai  $p$ -value  $0.001 < 0.05$ .

Menurut peneliti, responden setelah diberikan promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) mengalami perubahan pengetahuan disebabkan karena penggunaan game karpet (kartu pertanyaan) menarik perhatian siswa/i karena penggunaan media game karpet (kartu pertanyaan) yang unik dapat menumbuhkan minat belajar siswa/i. Selain itu, game karpet (kartu pertanyaan) memiliki kelebihan yaitu salah satu alat peraga berbentuk kartu bergambar yang menarik sehingga seluruh siswa/i antusias dalam menyimak penyuluhan tersebut.

Menurut Kusumawati (2019), media kartu pertanyaan ini digunakan untuk menciptakan suasana proses pembelajaran

yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik lagi untuk belajar dan dapat membuat semua siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Media kartu pertanyaan juga digunakan agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian Wulansari (2017), menyatakan bahwa media kartu pertanyaan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara efektif.

2. Efektivitas promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji man whitney didapatkan hasil  $p$ -value sebesar  $0.404 > 0.05$  yang menunjukkan bahwa penyuluhan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut terhadap siswa/i.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penyuluhan menggunakan media karpet (kartu pertanyaan) terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut siswa/i dapat disimpulkan bahwa :

1. Promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut terhadap siswa/i dan dapat diketahui melalui hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* dengan nilai  $p$ -value  $0.001$  ( $p < 0.05$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Alini, T. (2021). Hubungan Pengetahuan Dengan Sikap Ibu Hamil Tentang Pemanfaatan Buku KIA. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 6(3), 18-25.
- Andriany, P., Novita, C. F., dan Aqmaliya. 2016. Perbandingan Efektivitas Media Penyuluhan Poster dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut. *Journal of Syiah Kuala Dentistry Society*. Vol 1(1): 65-68.
- Ardani, I. G. 2018. *Gigi Sehat Anak Cerdas*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

- Aulia, H., Laksmiastuti, S. R., dan Widhianingsih, D. 2021. Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Dhe Dengan Pembuatan Video Edukasi (Kajian Pada Siswa Kelas III SD IT Alamy Subang). *Muhammadiyah Public Health Journal*. Vol 2(1): 55-59.
- Azalea, F., Oenzil, F., dan Mona, D. 2019. Perbedaan Pengaruh Media Leaflet Dan Buku Saku Sebagai Alat Bantu Pendidikan Terhadap Perubahan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Kelas 3. *Andalas Dental Journal*. 20.
- Jacob, D. E. dan Sandjaya. 2018. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Hidup Masyarakat Karubaga District Sub District Tolikara Propinsi Papua. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK)*. Vol 1(1):1-2.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1>. 66.
- Lailia, N. (2019). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237> . 61-68.
- Linasari. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Poster dan Leaflet Terhadap Pengetahuan Siswa SMA di Bandar Lampung Tentang Karies Gigi. <https://ejurnal.poltekkes->
- Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Notoatmodjo, S. 2014. Promosi Kesehatan, Teori, & Aplikasi (edisi revisi 2014). Rineka Cipta.
- Nubatonis,O.M 2017 . Promosi Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sekolah Dasar Kupang. *Jurnal Info Kesehatan*. Vol 15 (2) : 456-458.
- Nubatonis, M., & Ayatulah, M. 2019. Promosi Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media Leaflet terhadap Pengetahuan, Sikap, Status Kebersihan Gigi dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*. Vol 6(2): 147-156.
- Ramadhan.Gilang, A. 2010. Serba Serbi Kesehatan Gigi Dan Mulut. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Bukune: Jakarta.
- Suwanti, I., & Aprilin, H. (2017). Studi Korelasi Pengetahuan Keluarga Pasien Tentang Penularan Hepatitis Dengan Perilaku Cuci Tangan. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 13-13
- WHO. 2017. Shanghai Declaration On Promoting Health In The 2030 Agenda For Sustainable Development. Ninth Global Conference On Health Promotion, Shanghai, 21-24 November 2016. Diadakan Oleh World Health Organization. Shanghai: WHO.
- Wulansari, E. W. S. 2017. Penggunaan Question Card Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ekuivalen Pendidikan Matematika*. Vol 28(1).