

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

By Fenita Purnama Sari Indah

INFORMASI ARTIKEL

Received: February, 04, 2020

Revised: May, 06, 2021

Available online: May, 08, 2021

at : <http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/holistik>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah

Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.

*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

Abstract

The effectiveness of educational videos and picture charades: A health teaching device in improving oral health knowledge among elementary school students

Background: Dental and oral health was one of the public health problems that required comprehensive treatment. Dental and oral health care efforts have to begin from an early age. To overcome the problem among elementary school students need health education used to counseling methods that were under the criteria target of health education.

Purpose: To determine of the effectiveness of educational videos and picture charades: A health teaching device in improving oral health knowledge among elementary school students.

Method: A quasi-experiment design with a non-equivalent control group with pretest posttest with a sample of 60 people. The group by a video method of 30 respondents and the group by picture charades of 30 respondents, The sample taken by purposive sampling. The technique of collecting data used to a questionnaire sheet. This studied used to Wilcoxon signed rank test statistics and Mann Whitney test for data analysis.

Results: There was a significant difference in oral health knowledge on educational videos group also picture charades group among elementary school students before and after interventions with (p value = 0.015) and (p value = 0.010) and differences both groups with (p value = 0.011).

Conclusion: The video method and picture charades were in the same effective for increasing the knowledge of dental and oral health for fourth-grade students at Government Elementary School (SDN Muncul 3).

Keywords: Educational; Videos; Picture charades; A health teaching device; Oral health knowledge; Elementary school students

Pendahuluan: Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat yang memerlukan penanganan secara komprehensif. Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Untuk mengatasi masalah pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan penyuluhan kesehatan menggunakan metode penyuluhan yang sesuai dengan kriteria sasaran penyuluhan kesehatan. Dari hasil studi pendahuluan didapatkan dari duapuluh siswa memiliki pemahaman kurang tentang kesehatan gigi dan mulut.

Tujuan: Mengetahui perbedaan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut antara penyuluhan kesehatan dengan metode audiovisual dan permainan tebak gambar.

Metode: Penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan *non-equivalent control group design with Pretest Posttest design* dengan sampel yaitu 60 orang. Untuk kelompok metode audiovisual sebanyak 30 responden dan untuk kelompok permainan tebak gambar sebanyak 30 responden dengan menggunakan *purposive sampling*.

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Analisa data menggunakan uji statistik uji *wilcoxon signed rank test* dan uji *mann whitney test*.

Hasil: Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan kesehatan dengan metode audiovisual ($p\ value = 0,015$) dan permainan tebak gambar ($p\ value = 0,010$) serta perbedaan diantara kedua pengguna metode penyuluhan kesehatan ($p\ value = 0,011$).

Simpulan: Metode audiovisual dan permainan tebak gambar sama - sama efektifnya untuk meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV SDN Muncul 3. Namun, jika dibandingkan kedua metode ini, metode permainan tebak gambar lebih dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci : Kesehatan gigi dan mulut; Audiovisual; Permainan tebak gambar; Pengetahuan

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu masalah kesehatan masyarakat yang memerlukan penanganan secara komprehensif karena dampaknya sangat luas sehingga perlu penanganan segera sebelum terlambat. Di tingkat dunia, 90% penduduk mengalami karies gigi (Gayatri, 2017). Padahal kebiasaan kesehatan gigi dan mulut merupakan hal terpenting, berdasarkan data waktu menyikat gigi menunjukkan bahwa perilaku pelihara dari masyarakat Indonesia dalam kesehatan mulut masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa 91,1% penduduk Indonesia sudah menyikat gigi, namun hanya 7,3% yang berperilaku benar dalam menyikat gigi (Hardianti, 2017).

Hasil Riset Kesehatan Daerah (RISKESDAS) tahun 2013 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menunjukkan prevalensi anak yang mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut berdasarkan karakteristik umur adalah 5 - 9 tahun sebesar 28,9%, umur 10 - 14 tahun sebesar 25,2% dan terjadi di pedesaan sebesar 25,9%. Data dari pengurus besar Persatuan Dokter Gigi Indonesia (PDGI) mengatakan bahwa ada 89% penderita karies gigi adalah anak - anak diusia dibawah 12 tahun (Warih, 2017). Menurut prevalensi nasional masalah gigi dan mulut sebesar 51,9% dengan proporsi didaerah perkotaan dan pedesaan yang hampir sama yaitu 26,0% dan 25,9% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2013).

Persentase kebiasaan kesehatan gigi dan mulut di Provinsi Banten khususnya di Kota Tangerang Selatan digambarkan dengan kebiasaan kesehatan gigi dan mulut yang kurang baik. Persentase yang kesehatan gigi dan mulut setelah makan sebesar 5,3% dan sebelum tidur

malam hanya 52,7%. Sementara itu, persentase masyarakat Kota Tangerang Selatan yang kesehatan gigi dan mulut setiap hari adalah 98,9%. Meskipun sebagian besar penduduk Banten sudah rajin kesehatan gigi dan mulut setiap hari namun ternyata persentase penduduk yang berperilaku benar dalam kesehatan gigi dan mulut sangat rendah yaitu hanya 4,5% (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2013).

Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Usia sekolah dasar merupakan usia yang tepat untuk melatih kemampuan motorik seorang anak, termasuk menyikat gigi (Kumiasih, 2017; Ni'mah, 2017). Kesehatan gigi dan mulut anak di Indonesia masih menjadi masalah yang didominasi oleh penyakit karies gigi serta periodontal. Faktor yang sangat berpengaruh pada kedua penyakit ini yaitu faktor perilaku. Salah satu cara untuk merubah perilaku yakni dengan melakukan intervensi lewat pendidikan untuk meningkatkan pemahaman anak (Kantohe, Wowor & Gunawan, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Muncul 3 Kota Tangerang Selatan didapatkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas 4 di SDN Muncul 3 Kota Tangerang Selatan, didapatkan data bahwa dari 20 (duapuluh) siswa yang diwawancarai, sebanyak 16 siswa kurang memperhatikan kesehatan gigi dan mulut mereka. Dari penuturan siswa, masih banyak yang memiliki pemahaman kurang baik tentang kesehatan gigi dan mulut seperti kurang teratur kesehatan gigi dan mulut, ketidaktahuan cara yang benar untuk kesehatan gigi dan mulut, waktu yang tidak tepat untuk menggosok hingga makanan dan minuman yang memiliki potensi untuk merusak gigi, sehingga hal

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

ini dikhawatirkan dapat meningkatkan kasus karies gigi pada siswa .

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experiment design* dan desain *non-equivalent control group design with Pretest Posttest design*. Dalam desain ini, baik kelompok siswa yang diberikan edukasi kesehatan dengan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual dibandingkan. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*.

Responden penelitian merupakan siswa yang duduk di bangku kelas IV SDN Muncul 3 Tangerang Selatan. Populasi berjumlah 71 anak. Sampel dihitung dengan menggunakan rumus *Issac Michael*, berjumlah 60 anak. Pada kelompok 1 yaitu kelompok intervensi penyuluhan kesehatan dengan metode audiovisual sebanyak 30 anak, sedangkan kelompok 2 yaitu kelompok intervensi penyuluhan kesehatan dengan permainan tebak gambar sebanyak 30 anak. Pada kelompok intervensi dengan menggunakan audiovisual, anak diberikan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut melalui video animasi yang variatif, menarik serta menyenangkan karena ada suara dan gambar bergerak.

Pada kelompok 2 yaitu kelompok intervensi penyuluhan kesehatan dengan permainan tebak gambar, anak diberikan informasi mengenai kesehatan gigi dan mulut, setelah itu diberikan

pertanyaan-pertanyaan melalui sebuah gambar, misalkan peneliti memegang dua buah gambar berisi cokelat pada gambar 1, dan buah pada gambar 2, maka selanjutnya para siswa diminta untuk menebak makanan mana yang dapat menyebabkan karies gigi.

Adapun kriteria inklusi dari penelitian ini adalah umur 9 – 11 tahun, duduk di bangku kelas IV SDN Muncul 3, tidak pernah mendapatkan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut sebelumnya, pada sekolah tidak terdapat klinik mandiri gigi, bersedia menjadi responden, berangkat ke sekolah pada saat penelitian. Sedangkan untuk kriteria eksklusi dari penelitian ini adalah anak yang tidak mampu berkomunikasi dengan baik dan anak yang tidak hadir di sekolah pada saat penelitian

Pada pemahaman mengenai kesehatan gigi dan mulut, siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan pada 31 responden siswa kelas IV SDN Muncul 2. Alasan mengapa dipilihnya sekolah tersebut karena sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan responden penelitian yaitu sama – sama tidak pernah mendapatkan penyuluhan kesehatan tentang menggosok gigi dengan metode audiovisual dan permainan tebak gambar, serta berada pada suatu wilayah yang sama di Kecamatan Setu. Penelitian ini telah mendapatkan uji layak etik dari komisi etik penelitian kesehatan Widya Dharma Husada (KEPK Widya Dharma Husada) No.LB.01.02/06.02/2020.

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

HASIL

Tabel 1. Data Demografi Responden Dan Hasil Evaluasi Test

Variabel	Audiovisual (n=30)	Permainan Tebak Gambar (n=30)	<i>p-value</i>
Data Demografi			
Usia (Mean ± SD) (Rentang)(Tahun)	10 ± 1,32 (9-11)	10 ± 1,02 (9-11)	
Jenis kelamin (n/%)			
Laki-laki	8/44	10/56	
Perempuan	21/51	20/49	
Pemahaman			
(Mean ± SD) (Rentang)	18,86 ± 2,06 (15-21)	21,14 ± 1,76 (18-24)	
Pretest	27,52 ± 1,52 (24-29)	34 ± 1,12 (24-37)	0.011
Posttest			
<i>p-value</i>	(<i>p value</i> 0.015)	(<i>p value</i> 0.010)	

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata – rata (*mean*) nilai pemahaman sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode audiovisual. Peningkatan pemahaman dapat dilihat dari rata – rata nilai *Pretest* sebesar 18,86 meningkat menjadi 27,52 pada rata – rata nilai *Posttest*. Pada kelompok permainan tebak gambar dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata – rata (*mean*) nilai pemahaman sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan tebak gambar. Peningkatan pemahaman dapat dilihat dari rata – rata nilai *Pretest* sebesar 21,14 meningkat menjadi 34 pada rata – rata nilai *Posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Pemahaman	Uji Shapiro Wilk		Distribusi Data	Pilihan Statistik
	Audiovisual	Tebak gambar		
Pretest	0,001	0,000	Tidak Normal	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>
Posttest	0,000	0,011	Tidak Normal	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>

Sumber : Data Primer, 2019

Uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut pada kelompok audiovisual maupun kelompok permainan tebak gambar dilihat dari perbandingan hasil pengukuran awal (*Pretest*) dengan pengukuran akhir (*Posttest*).

PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengolahan secara bivariat, maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro wilk*. Uji *Shapiro wilk* dipilih karena sampel masing-masing kelompok

berjumlah 30 responden (kurang dari 50 responden). Uji normalitas berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Data yang diujikan adalah data variabel *Pretest* dan

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

Posttest pada kelompok audiovisual dan kelompok permainan tebak gambar.

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa hasil uji yang diperoleh dari masing – masing kelompok yaitu *Pretest* kelompok audiovisual ($p\text{-value} = 0.001$) dan kelompok permainan tebak gambar ($p\text{-value} = 0.000$). Sedangkan hasil *Posttest* kelompok audiovisual ($p\text{-value} = 0.000$) dan kelompok permainan tebak gambar ($p\text{-value} = 0.011$). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil uji normalitas antara *Pretest-Posttest* pemahaman dari kedua kelompok $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut terdistribusi tidak normal.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan diantara variabel independen (metode audiovisual dan permainan tebak gambar) dengan variabel dependen (pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut) yang ditunjukkan dari hasil yang $< 0,05$. Analisa bivariat dilakukan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan tingkat pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan, sedangkan uji statistik *Mann Whitney Test* digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan tingkat pemahaman dari nilai *Pretest-Posttest* pada kedua kelompok perlakuan antara kelompok audiovisual dan kelompok permainan tebak gambar.

Berdasarkan tabel 2 dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok audiovisual *Pretest-Posttest* didapatkan $p\text{-value} = 0,015$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan metode audiovisual. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifai tahun 2018 yang menunjukkan adanya perbedaan pengukuran tingkat pemahaman sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan metode audiovisual efektif dalam meningkatkan pemahaman penyikatan gigi pada anak usia 9 – 12 tahun.

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, jelas, variatif, menarik serta menyenangkan. Media video termasuk dalam

media pendidikan elektronik yang mempunyai kelebihan seperti mengikutsertakan banyak panca indera sehingga lebih mudah dipahami, lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak (Ulfa & Soenarto, 2017; Aisyah, Gipayana & Djatmika, 2017; Fitriana, 2018). Hal ini juga sejalan dengan penelitian terkait yang mengatakan bahwa penyuluhan dengan menggunakan media video memiliki hasil yang efektif dalam peningkatan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa (Da Costa, 2021; Tandilangi, Mintjelungan, & Wowor, 2016; Rahman, & Purwakanthi, 2020). Namun hal ini tidak sejalan dengan Hanif & Prasko, 2018 yang mengatakan pemberian penyuluhan menggunakan media video dan boneka tangan tidak meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar.

Pada kelompok permainan tebak gambar *Pretest-Posttest* didapatkan $p\text{-value} = 0,010$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan metode permainan tebak gambar. Tebak gambar merupakan media yang efektif bagi anak sekolah dasar dalam meningkatkan sikap terhadap karies gigi. Hal ini disebabkan karena tebak gambar dibuat sesuai dengan karakteristik sasaran penyuluhan yaitu anak usia sekolah (Bagaray, Wowor, & Mintjelungan, 2016; Ghea, 2018; Fatmasari, Utami, & Supriyana, 2020). Pada cerita bergambar ataupun tebak gambar, yang dalam proses penyampaian informasi anak dituntut untuk berfikir dan mengasah kreatifitas (Ria, & Kurniawati, 2020). Dalam permainan tebak gambar sendiri pada dasarnya adalah bermain. Bermain ini memberikan dasar yang kuat bagi pertumbuhan intelegensi, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Bermain juga merupakan alat untuk perkembangan emosi serta pengembangan keterampilan - keterampilan sosial dasar anak. Meskipun masih jarang metode penyuluhan yang menggunakan permainan tebak gambar namun ada beberapa penyuluhan yang menggunakan media cetak lainnya seperti buku atau *booklet*, modul, brosur, poster, *flipchart*, leaflet dan sebagainya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kantohe tahun 2016

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

yang menunjukkan adanya perbedaan nilai hasil pengukuran tingkat pemahaman sebelum dan sesudah diberikan PKG menggunakan media *flipchart* (Kantohe, Wowor & Gunawan, 2016). Metode kertas bergambar diharapkan memacu responden untuk mengidentifikasi materi tentang kesehatan gigi dan mulut. Hal ini sesuai dengan satu teori bahwa dalam mengembangkan daya nalar anak, dapat dilakukan dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat atau gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi disekitarnya (Sari, Elianora, & Bakar, 2017; Andriyani, Novita, & Aqmaliya, 2016; Shorayasari, Effendi & Puspita, 2017).

Berdasarkan tabel 3 dengan uji statistik *Mann Whitney Test*. Uji statistik *Mann Whitney Test* untuk membandingkan perbedaan tingkat pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut antara kelompok audiovisual dan kelompok permainan tebak gambar setelah diberikan edukasi kesehatan. menunjukkan bahwa pengukuran akhir (*Posttest*) pada kelompok audiovisual dan kelompok permainan tebak gambar didapatkan *P value* = 0,011 atau $p < 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan antara metode audiovisual dan permainan tebak gambar.

Berbagai metode dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman maupun keterampilan anak, salah satunya melalui penyuluhan kesehatan tentang kebersihan gigi dan mulut yang hasilnya dapat mengubah pemahaman maupun keterampilan anak menjadi lebih baik. Pada metode permainan tebak gambar, yang dilakukan bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak – anak juga dapat belajar. Permainan tebak gambar dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompok menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar yang ditunjukkan oleh penyuluh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kantohe tahun 2016 yang berjudul “Perbandingan efektivitas edukasi kesehatan gigi menggunakan metode video dan *flipchart* terhadap peningkatan pemahaman kesehatan gigi dan mulut anak” menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan selisih jumlah skor antara pemberian PKG

menggunakan media video dan media *flipchart* dalam meningkatkan pemahaman anak (*p-value* = 0,007) (Kantohe, Wowor & Gunawan, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian ini, metode dengan tebak gambar lebih efektif dibandingkan dengan metode audiovisual. Hal ini dikarenakan adanya proses *feedback* yang terjadi lebih banyak terdapat pada kelompok siswa/i dengan penyuluhan menggunakan tebak gambar dibandingkan kelompok audiovisual. Pada kelompok audiovisual hanya diberikan penyuluhan berupa pemutaran video tanpa adanya interaksi lain selain untuk melakukan *Pretest-Posttest*, sedangkan untuk kelompok permainan tebak gambar dengan menggunakan gambar terjadi interaksi lebih banyak dengan siswa/i dikelas yang mengakibatkan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Hal inilah yang memicu daya ingat siswa/i tentang pemahaman kesehatan gigi dan mulut.

SIMPULAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan kesehatan dengan metode audiovisual (*p value* = 0,015) dan permainan tebak gambar (*p value* = 0,010) serta perbedaan diantara kedua pengguna metode penyuluhan kesehatan (*p value* = 0,011). Jadi dapat disimpulkan bahwa metode audiovisual dan permainan tebak gambar sama - sama efektifnya untuk meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV SDN Muncul 3, Tangerang Selatan. Namun, jika dibandingkan kedua metode ini, metode permainan tebak gambar lebih dapat meningkatkan pemahaman siswa.

SARAN

Diharapkan agar tenaga kesehatan ataupun instansi terkait lebih meningkatkan kampanye peningkatan pemahaman mengenai kesehatan gigi dan mulut dengan cara dan metode yang menarik dan dapat melakukan secara rutin dengan melibatkan keluarga.

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. W., Gipayana, M., & Djatmika, E. T. (2017, June). Mengembangkan Kebermaknaan Belajar Dengan Rancangan Pembelajaran Tematik Bercirikan Quantum Teching. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Andriany, P., Novita, C. F., & Aqmaliya, S. (2016). Perbandingan efektifitas media penyuluhan poster dan kartun animasi terhadap pengetahuankesehatan gigi dan mulut (Studi pada Siswa/i Kelas V SDN 24 Kota Banda Aceh). *Journal of Syiah Kuala Dentistry Society*, 1(1), 65-72.
- Bagaray, F. E., Wowor, V. N., & Mintjelungan, C. N. (2016). Perbedaan efektivitas DHE dengan media booklet dan media flip chart terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 126 Manado. *e-GiGi*, 4(2).
- Da Costa, F. (2021). *Perbandingan pendidikan kesehatan gigi menggunakan media poster dan media video dalam meningkatkan pengetahuan gigi dan mulut pada murid SD Inpres Batu Putih* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Kupang).
- Fatmasari, D., Utami, W. J. D., & Supriyana, S. (2020). Edukasi dan pendampingan selama 21 hari dengan mogigu meningkatkan perilaku menggosok gigi dengan benar pada anak dan orang tua SD Bulusan Semarang. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 7(1), 29-34.
- Fitriana, L. B. (2018). Pengaruh pendidikan kesehatan tentang cara menggosok gigi dengan video pembelajaran pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 5(2), 378-382
- Gayatri, R. W. (2017). Hubungan tingkat pengetahuan dengan perilaku pemeliharaan kesehatan gigi anak sdn kauman 2 malang. *JHE (Journal of Health Education)*, 2(2), 194-203.
- Ghea, P. N. (2018). *Edukasi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar (Studi pada Siswa Siswi di SD Muhammadiyah 2 Pontianak)* (Doctoral dissertation).
- 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.
- Hardianti, H. (2017). *Pengaruh penyuluhan melalui metode simulasi dan audiovisual terhadap tingkat keterampilan menggosok gigi pada murid SD Inpres Cambaya IV* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Kantohe, Z. R., Wowor, V. N., & Gunawan, P. N. (2016). Perbandingan efektivitas pendidikan kesehatan gigi menggunakan media video dan flip chart terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. *e-GiGi*, 4(2), 96-101
<https://doi.org/10.35790/eq.4.2.2016.13490>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2013). Riset kesehatan dasar. *Jakarta, Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI*.
- Ni'mah, M.(2017). *Pengaruh paket pendidikan kesehatan gigi terhadap pengetahuan, sikap, dan tindakan gosok gigi di SD Inpres 02 Cireundeu Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, 2017).
- Rahman, A. O., & Purwakanthi, A. (2020). Penyuluhan cara menyikat gigi melalui media video di PAUD Islam Annur Jambi. *Jurnal MEDIC (Medical Dedication)*, 3(2), 64-67.

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

- Ria, R. J., & Kurniawati, D. (2020). *Efektivitas media promosi kesehatan gigi dan mulut terhadap tingkat pengetahuan anak usia 6-12 tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sari, R. P., Elianora, D., & Bakar, A. (2017). Perbandingan efektivitas penyuluhan dengan video dan animasi tentang makanan kariogenik terhadap pengetahuan siswa kelas IV di SDN 027sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang. *B-Dent: Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah*, 4(2), 117-125.
- Shorayasari, S., Effendi, D. P., & Puspita, S. (2017). Perbedaan pengetahuan setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang menggosok gigi dengan video modeling. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 8(1). <https://doi.org/10.26553/jikm.2017.8.1.43-48>
- Tandilangi, M., Mintjelungan, C., & Wowor, V. N. (2016). Efektivitas dental health education dengan media animasi kartun terhadap perubahan perilaku kesehatan gigi dan mulut siswa SD Advent 02 Sario Manado. *e-GiGi*, 4(2).
- Ulfa, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22-34.

Fenita Purnama Sari Indah*, Tri Okta Ratnaningtyas, Rita Dwi Pratiwi, Ida Listiana, Desty Alyumah
Jurusan Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Banten.
*Email: fenita.purnama@masda.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33024/hjk.v15i1.3809>

Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES < 10%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON