

PENGARUH PENYULUHAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA KELAS IV, V, DAN VI SDN SUNGAI BATANG 2 KABUPATEN BANJAR

Nurvania Agitha Ida Yanti¹, Naning Kisworo Utami², Isnawati³, Danan⁴

1.2.3.4

Poltekkes Kemenkes Banjarmasin Jurusan Kesehatan Gigi

Email : niaagida13@gmail.com

Abstract: The first step to improve knowledge and preventive measures for dental and oral health complaints in children is to provide dental and oral health counseling or education. Conducting dental and oral health counseling for elementary school children is important, because during this period children will develop habits that often persist into adulthood, one example is the habit of maintaining dental and oral hygiene. The study aims to determine the effect of congklak game media counseling on dental and oral health knowledge in grade IV, V, and VI students of Sungai Batang Elementary School 2, Banjar Regency. The type of research is analytical research with quasi-experimental design (like an experiment). Research samples using techniques total sampling, where all students in grades IV, V, and VI student of Sungai Batang Elementary School 2 total 50 children. The results showed that knowledge of dental and oral health before counseling using the congklak game media was 11.12 and after counseling was 16.20. The test results Paired Sample T- Test in the congklak game media, the value is obtained $p = 0.000$, so it is smaller than $\alpha = 0.05$ then H_0 rejected and H_a accepted. In conclusion, there is an influence of counseling with congklak game media on dental and oral health knowledge in grade IV, V, and VI students of Sungai Batang Elementary School 2, Banjar Regency. It is recommended that health promotion activities can use congklak game media because it is effective for promotive efforts and school dental health unit.

Keyword : Influence of Congklak Game Media; Health Knowledge Teeth and Mouth;

Abstrak: Langkah pertama untuk meningkatkan pengetahuan dan tindakan pencegahan keluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak adalah dengan memberikan konseling atau penyuluhan kesehatan gigi dan mulut. Melakukan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar penting dilakukan, karena pada periode ini anak akan mengembangkan kebiasaan yang seringkali menetap sampai dewasa, salah satu contohnya adalah kebiasaan menjaga kebersihan gigi dan mulut. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penyuluhan Media Permainan Congklak terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Kelas IV, V, dan VI SDN Sungai Batang 2, Kabupaten Banjar. Jenis penelitian adalah penelitian analitik dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experiment*). Sampel penelitian menggunakan teknik *Total Sampling* dimana seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sungai Batang 2 berjumlah 50 anak. Hasil menunjukkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan dengan media permainan congklak adalah 11,12 dan sesudah penyuluhan adalah 16,20. Hasil uji *Paired Sample T- Test* pada media permainan congklak diperoleh nilai $p = 0,000$, sehingga lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penyuluhan dengan media permainan congklak terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sungai Batang 2, Kabupaten Banjar. Disarankan kegiatan promosi kesehatan dapat menggunakan media permainan congklak karena efektif untuk upaya promotif dan UKGS (Unit Kesehatan Gigi Sekolah).

Kata Kunci: Pengaruh Media Permainan Congklak; Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut

PENDAHULUAN

Berdasarkan *Global Oral Health Status Report*, diperkirakan 3,5 miliar individu di seluruh dunia mengalami penyakit gigi dan mulut. Secara global, terdapat 2 miliar orang mengalami karies gigi permanen dan 514 juta anak mengalami karies gigi sulung (WHO, 2022). Berdasarkan data yang dihimpun dari *World Health Organization* (WHO) tahun 2018, ditemukan angka sebesar 60-90% kejadian karies pada anak (Damanik HD dkk., 2021). Kasus di Indonesia prevalensi terjadinya karies gigi yaitu 88,8% (Riskesdas, 2018). Prevalensi Riset Kesehatan Dasar kesehatan gigi dan mulut menunjukkan 59,60% dari penduduk Kalimantan Selatan mengeluhkan mengenai masalah pada kesehatan gigi dan mulut yang mana angka ini tergolong tinggi untuk di skala nasional. Data pada Kabupaten Banjar ditemukan masyarakat terkena masalah kesehatan gigi dan mulut 52,29% dari angka total provinsi. Anak yang berada di rentang usia sekolah dasar di Kabupaten Banjar adalah salah satu populasi yang cukup besar menjadi penderita masalah kesehatan gigi dan mulut, dimana prevalensi anak usia 5-9 tahun sebesar 71,17% dan anak usia 10-14 sebesar 59,56%.

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian yang bagian penting pada kehidupan setiap manusia, begitu juga pada usia anak, gigi juga gusi yang mengalami kerusakan serta tidak diperhatikan dengan baik akan mengakibatkan keluhan sakit, kesulitan mengunyah, dan bisa berakibat pada kesehatan tubuh lain. Masalah gigi dan mulut pada anak bisa juga mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan (Jelita IT dkk, 2021). Masalah kesehatan anak di Indonesia yang masih sering dikeluhkan salah satunya adalah gigi dan mulut, oleh karena itu, diperlukan perhatian sungguh-sungguh dari tenaga kesehatan. Kesehatan gigi dan mulut seringkali bukan menjadi fokus utama bagi sebagian orang, padahal gigi dan mulut adalah "pintu gerbang" akses masuk bakteri dan kuman yang membuat gangguan kesehatan organ lain dalam tubuh (Febrianti D dkk., 2019).

Data penjarangan anak Sekolah SDN Sungai Batang 2 Kecamatan Martapura Barat, Kabupaten Banjar ditemukan data yang menunjukkan di dalam satu kelas hampir 100% atau seluruhnya dari jumlah siswa terkena karies dan masalah kesehatan gigi dan mulut. Lokasi sekolah terletak di pinggiran irigasi dengan akses yang masih terbatas serta jauh dari daerah perkotaan.

Dampak ini harus dirubah mulai dari sekarang sebagai salah satu langkah untuk mewujudkan kesehatan gigi dan mulut yang layak bagi anak. Salah satu usaha yang dapat dilaksanakan adalah intervensi ke anak usia sekolah. Anak usia sekolah adalah periode kritis untuk melakukan penerimaan terhadap pelatihan perilaku kesehatan menuju kehidupan pada masa dewasa yang sehat (Rohmah dkk, 2021). semakin banyak indera yang digunakan saat belajar, semakin efektif otak dalam menyerap informasi. (Laiskodat, 2020). Menurut (Mujib dan Rahmawati, 2011) permainan dapat menambah jenis, semangat, dan kegembiraan pada sebagian program belajar apabila dimanfaatkan dengan sangat baik dan bijak. Salah satu permainan tradisional yang mudah dimainkan dan dapat memberikan pengetahuan adalah congklak. Berdasarkan data tersebut penulis merasa perlu untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan congklak terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sungai Batang 2, Kabupaten Banjar.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian adalah penelitian analitik dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experiment*) dan rancangan *pretest and posttest group design* (Husna dan Prasko, 2019). Penelitian ini dilakukan di SDN Sungai Batang 2 Kabupaten Banjar. Populasi penelitian ini berjumlah 50 anak terdiri dari siswa kelas IV, V dan VI. Sampel penelitian menggunakan teknik *Total Sampling* dimana seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN Sungai Batang yang berjumlah 50 anak (Septiani UN dkk, 2024). Data yang telah dihimpun dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel univariat yaitu mencari nilai *mean*, modus, median, minimal, maksimal, dan standar deviasi, kemudian di analisa menggunakan uji statistik dengan *Uji Paired T-test* yaitu sebuah sampel dengan subyek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda (Misalnya: *Pre* dan *Post*) dengan tingkat kemaknaan 5% (Santoso I, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas IV, V dan VI di SDN Sungai Batang 2 didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Karies Gigi Sebelum Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Congklak

Media Permainan Congklak	Mean	Mode	Median	Std. Deviation	Min	Max
Pengetahuan Sebelum Penyuluhan	11,12	13	11,00	2,708	3	17

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media permainan congklak yang berisi materi tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut diperoleh nilai rata-rata pengetahuan (*mean*) adalah 11,12, nilai yang sering muncul (*mode*) adalah 13, dan nilai tengah (*median*) adalah 11,00, simpangan baku (*std. deviation*) adalah 2,708. Pengetahuan terendah (*min*) adalah 3 dan pengetahuan tertinggi (*max*) adalah 17.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Karies Gigi Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Congklak

Media Permainan Congklak	Mean	Mode	Median	Std. Deviation	Min	Max
Pengetahuan Sesudah Penyuluhan	16,20	16	16,00	2,695	9	20

Berdasarkan tabel 2 pengetahuan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan congklak yang berisi materi tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut diperoleh nilai rata-rata pengetahuan (*mean*) adalah 16,20, nilai yang sering muncul (*mode*) adalah 16, dan nilai tengah (*median*) adalah 16,00, simpangan baku (*std. deviation*) adalah 2,695. Pengetahuan terendah (*min*) adalah 9 dan pengetahuan tertinggi (*max*) adalah 20.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Congklak

	Paired Samples Test		Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	
Pengetahuan Sebelum Penyuluhan			
Pengetahuan Sesudah Penyuluhan	-5,080	3,457	0,000

Berdasarkan data tabel 3 Hasil Uji Paired Sampel t-Test didapatkan nilai p (*value*) lebih kecil dari α , $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan congklak terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV, V dan VI SDN Sungai Batang 2 Kabupaten Banjar.

Hal ini sejalan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi E dkk (2020) dimana pengetahuan dan kecerdasan anak meningkat signifikan yaitu pada siklus pertama pada pertemuan kedua kualitas belajar anak meningkat hingga 55%. Pada siklus kedua dan pertemuan pertama terjadi peningkatan pada kecerdasan anak sebesar 83%. Pada siklus kedua dan pada pertemuan kedua, ada peningkatan yang sangat signifikan dalam pembelajaran yaitu sebesar 94%. Respon serta antusias yang ditunjukkan anak sangat tinggi.

Tingkat keberhasilan penerimaan pengetahuan tidak terlepas dari metode pembelajaran, proses penyampaian pesan dan media yang mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu proses belajar mengajar. Informasi, intruksi, dan pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan dengan menarik dan menyenangkan. Salah satu menyampaikan materi dengan menyenangkan adalah menggunakan media permainan (Wulandari AP dkk, 2023).

Peningkatan pengetahuan yang terjadi juga didukung oleh peningkatan psikososial dan interaksi yang dilakukan oleh anak saat melakukan permainan, ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan Julianti R dkk (2022) yang menunjukkan bahwa anak mampu bersikap positif dan meningkatkan psikososialnya serta terjadi perubahan kearah yang lebih baik setelah melakukan permainan congklak. Permainan tradisional yaitu congklak juga terlaksana dengan baik.

Hasil penelitian ini diperkuat pada tabel 5 yaitu hasil uji menggunakan aplikasi komputer SPSS menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* ditemukan peningkatan pengetahuan pada siswa kelas IV, V, VI SDN Sungai Batang 2 Kabupaten Banjar karena mampu menarik perhatian dan minat anak usia sekolah, dapat dilakukan kelompok besar atau kecil, awet dan tahan lama sehingga mampu digunakan berkali-kali, bisa dilakukan di dalam maupun luar ruangan sehingga mempermudah penyampaian pesan pada anak usia sekolah. Saat kegiatan penyuluhan siswa tertuju dan fokus pada media dan materi serta membentuk kerjasama antar kelompok yang kuat dan seringkali mengomentari pengetahuan atau pertanyaan yang diberikan, hal ini menunjukkan adanya umpan balik yang diberikan siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Purwanti D. (2018) hasil Uji *Independent T-Test* didapatkan adanya pengaruh yang sangat signifikan media permainan congklak terhadap peningkatan pengetahuan dan kemampuan anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan congklak yaitu nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig.(2-tailed) < 0,05.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan congklak terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV, V dan VI SDN Sungai Batang 2, Kabupaten Banjar. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media permainan congklak didapatkan nilai sebesar 11,12. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan congklak didapatkan nilai sebesar 16,20. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan congklak terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV, V, VI SDN Sungai Batang 2 Kabupaten Banjar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua Jurusan, Ketua Program Studi, staf kepastakawan Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Banjarmasin, dan kepala sekolah, dewan guru, staf, serta siswa SDN Sungai Batang 2 Kabupaten Banjar terutama kelas IV, V dan VI sebagai responden dan semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Damanik HD. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dengan Status Kesehatan Gigi Pada Pasien Di Poli Gigi RSUD Kota Tanjungbalai. Tanjung Balai. Jurnal Stikes Sakinah Husada Tanjungbalai. 19-26.
2. Dewi E, Mulayana E, Santana FDT. (2020) Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuh Kembangkan Sosial Emosional Pada Anak-Anak Usia Antara 5-6 Tahun. Cimahi. Jurnal Ceria.
3. Febrianty D, Mardhatilah, Ramlan P. (2022). Promosi Kesehatan. Jawa Tengah. Buku Ajar.
4. Husna N, Prasko P. (2019). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut. Jurnal Kesehatan Gigi.
5. Jelita I. T, Hanum N. A, Wahyuni S. (2021). Pengaruh Penyuluhan Dengan Metode Pemutaran Video Animasi Secara Virtual Terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Kelas 5 SD. Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Palembang.
6. Julianti RR, Dimyati A, Nugroho S, Sulistyowati N. (2022). Sosialisasi Permainan Tradisional Congklak Berbasis Aplikasi Untuk Anak Disabilitas Tunagrahita Di Kabupaten Karawang. Jawa Barat. Jurnal Vol 6 No 2.
7. Laiskodat SA. (2020). Efektivitas Penyuluhan dengan Video Powerpoint dan Video Rekaman terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Cara Menyikat Gigi.
8. Mujib F, Rahmawati N. (2011). Metode permainan-permainan edukatif dalam bahasa arab. Yogyakarta: Diva Press.
9. Purwanti D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A Di Ra Arrohmah Kalibatur. Tulungagung. Skripsi.
10. Riset Kesehatan Dasar. (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Tahun 2018. Tim Riskesdas. Penerbit Badan Litbang Kesehatan.
11. Rohmah A., Edi IS, Purwaningsih, E. (2021). Teeth brushing behavior with dental caries of first permanent molar in 3th-grade students of SDN Panaongan III District Pasongsongan Sumenep. JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy, 2(2), 45–51.
12. Santoso I. (2013). Manajemen data untuk Analisis Data Penelitian Kesehatan. Buku. Banjarbaru. Gosyen Publishing.
13. Septiani UN, Utami NK, Fansurna A, Nurwati B. (2024). Perbedaan Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Dan Booklet Terhadap Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Pada Murid Sekolah Dasar Kelas Iv Dan V Sdn Pulang Pisau 5 Kabupaten Pulang Pisau. Banjarbaru. Jurnal Terapis Gigi dan Mulut. Poltekkes Kemenkes Banjarmasin.
14. WHO. (2022). (Monitoring health of the SDGs) [Internet]. 2022. 1–131 p. Available from: <http://apps.who.int/bookorders>.