

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Kegiatan

Penelitian ini dilakukan di SDN Noyosutan yang merupakan sekolah dasar yang beralamat Karangrejo, Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri pada tahun 1958 dan terakreditasi B.

Memiliki siswa sebanyak 90 anak dan memiliki daya tampung 20 anak setiap kelasnya. Terdapat fasilitas-fasilitas sebagai penunjang belajar siswa seperti ruang perpustakaan serta terdapat LCD proyektor untuk penyampaian pembelajaran. Pada kelas 1,2,dan 3 terdapat pojok baca anak dimana terdapat rak yang berisikan buku sehingga dapat meningkatkan minat baca anak. Setiap kelas memiliki 1 guru sebagai wali kelas sedangkan untuk mata pelajaran agama dan olahraga masing-masing memiliki guru khusus. Untuk kegiatan belajar mengajar sekolah menggunakan kurikulum 2013 dimana terdapat pelajaran tema yang berisikan 1 buah subjek yang harus dipelajari oleh anak disetiap tahapannya. Selain bidang akademik sekolah juga mendukung siswanya dalam kegiatan non akademik seperti aktif dalam anggota pramuka juga terdapat alat musik rebana untuk siswa yang memiliki minat dalam kegiatan seni musik rohani.

Disetiap awal tahun pembelajaran diadakan pemeriksaan kesehatan rutin oleh tim puskesmas meliputi pemeriksaan kesehatan gigi, kesehatan mata, kesehatan telinga dan juga pemeriksaan indeks massa tubuh untuk deteksi stunting. Kemudian untuk dilakukan tindakan kuratif apabila ditemukan masalah gigi siswa didata kemudian dilaporkan pada guru penanggung jawab kemudian diberi rujukan ke puskesmas untuk mendapatkan penanganan perawatan di poli gigi.

2. Analisis Hasil Univariat

Penelitian ini dilakukan di SDN Noyosutan dengan jumlah responden sebanyak 36 siswa yang terdiri dari kelas 1, 2, dan 3. Data ini merupakan data primer yang didapatkan dari siswa.

a. Distribusi Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden di SDN Noyosutan

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Usia		
	7 Tahun	17	47,2
	8 Tahun	10	27,8
	9 Tahun	9	25,0
2	Jenis kelamin		
	Laki-laki	19	52,8
	Perempuan	17	47,2
3	Kelas		
	Kelas 1	14	38,9
	Kelas 2	15	41,7
	Kelas 3	7	19,4
	Jumlah	36	100%

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan Tabel 4.1 sebagian besar karakteristik responden berusia 7 tahun sebanyak 47,2% siswa, berdasarkan jenis kelamin siswa laki-laki sebanyak 52% dan untuk kelas 2 memiliki jumlah berjumlah 41,7%.

b. Gambaran Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Permainan Edukatif *Flashcard*

Tabel 4.2 Gambaran Pengetahuan Kesehatan Gigi Sebelum Dan Sesudah Permainan Edukatif *Flashcard*

Pengetahuan Kesehatan Gigi	Min	Max	Median
Pre Test	3	9	7
Post Test	6	10	8

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai siswa pada pretest terendah adalah nilai 3 dan tertinggi nilai 9 sedangkan untuk nilai

posttest nilai meningkat menjadi 6 untuk nilai terendah dan 10 untuk nilai tertinggi. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan pada sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif *flashcard*.

3. Analisis Hasil Bivariat

Peneliti melakukan uji bivariat menggunakan uji wilcoxon didapatkan hasil pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengaruh Permainan Edukatif

Pengetahuan Kesehatan Gigi	Min	Max	Median	<i>p value</i>
Pre Test	3	9	7	0,000
Post Tes	6	10	8	

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai *p value* sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antar sebelum dan sesudah dilakukan permainan edukatif *flashcard*.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan karakteristik responden berdasarkan usia yang memiliki jumlah terbanyak yaitu usia 7 tahun sebanyak (47,2%) Menurut Ilyas dan Putri (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kelompok usia 7-11 tahun merupakan usia kelompok rentan terhadap terjadinya masalah kesehatan gigi dan mulut karena pada usia ini mempunyai sifat khusus yaitu transisi pergantian gigi susu ke gigi permanen diperlukannya pengawasan dari orang tua dalam mencegah masalah gigi. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sutomo (2020) yang menyimpulkan bahwa semakin baik peran orang tua

dalam membimbing anak maka semakin baik pula perilaku perawatan gigi pada anak, sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai peran orang tua yang dilakukan oleh Masyitah (2020), yaitu terdapat pengaruh peran orang tua terhadap pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di Kecamatan Pantai Labu.

Karakteristik responden berdasarkan kelas terbanyak ada di kelas 2 sebanyak (41,7%) Selain bimbingan dan stimulasi dari orang dewasa, yang juga perlu diketahui oleh orang dewasa ialah bahwa siswa usia kelas 2 SD masih memerlukan benda-benda konkret dalam pembelajarannya. Pada fase ini siswa sekolah dasar memerlukan proses kegiatan belajar mengajar dengan penglogikaan melalui benda-benda kongkret (Tohari,2022). Sejalan dengan penelitian Arifin (2021) bahwa memasukkan media berupa gambar atau video yang dikemas dalam aplikasi power point dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II-A SDN 3 Pandean. Sejalan dengan penelitian Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media nyata dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dan pembagian bilangan dua angka.

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin siswa laki-laki lebih banyak. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Yuniarly (2019) bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki memiliki tingkat pengetahuan lebih rendah dibanding perempuan. Siswa berjenis kelamin laki-laki kurang memperhatikan kebersihan gigi dan mulutnya. Hal ini kemungkinan dapat disebabkan karena pada siswa perempuan memiliki kecenderungan untuk lebih menjaga penampilannya termasuk kebersihan gigi dan mulutnya sedangkan pada sebagian siswa laki-laki lebih tidak peduli dengan penampilannya.

2. Pengetahuan Siswa Sebelum Permainan Edukatif *Flashcard*

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang didapatkan oleh anak sebelum diberikan permainan edukatif menggunakan flashcard adalah 9 dan nilai terendah adalah 3 menunjukkan bahwa pengetahuan anak

mengenai kesehatan gigi masih kurang. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Julianti (2022) pengetahuan anak di SD Sindangkepeng tentang kesehatan gigi didapatkan hasil dengan kriteria kurang sebanyak (55,3%) dimana setengah dari jumlah siswa masih kurang pengetahuan mengenai kesehatan gigi kurangnya pengetahuan ini juga mempengaruhi status karies gigi.

Sejalan dengan penelitian Astanudinsyah (2019) didapatkan hasil adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan kesehatan gigi dengan status karies gigi pada anak sekolah MIN 1 Kota Banjarmasin. Selanjutnya nilai Odds Ratio (OR)=6,429 artinya anak dengan pengetahuan kesehatan gigi kurang akan memiliki resiko 6,43 kali terhadap karies gigi.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang diantaranya pendidikan, media massa/ sumber informasi, sosial budaya dan ekonomi, lingkungan, pengalaman dan usia. Semakin tinggi pendidikan dan pertambahan usia seseorang dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang (Erlin, 2017). Sejalan dengan penelitian Yossy (2022) mengenai faktor yang mempengaruhi pengetahuan anak didapatkan hasil variabel yang paling mempengaruhi pengetahuan anak usia sekolah adalah anak usia sekolah yang mempunyai pengalaman terkena penyakit pada dirinya atau anggota keluarga serumah mempunyai pengetahuan sebesar 3,2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak usia sekolah yang tidak pernah punya pengalaman sakit, selain pengalaman faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah umur responden. Bertambahnya umur seseorang dapat mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikologis (mental) berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Martilova (2020) hasil bivariat menunjukkan bahwa responden dengan Umur <17 tahun berpeluang 3.4 kali memiliki pengetahuan kurang dibandingkan dengan responden dengan umur >17 tahun.

3. Pengetahuan Siswa Sesudah Permainan Edukatif *Flashcard*

Hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai terendah yang didapatkan oleh anak meningkat menjadi 6 dan terdapat peningkatan nilai tertinggi

menjadi 10 dimana anak dapat menjawab semua item pertanyaan dengan jawaban yang benar setelah diberikan permainan edukatif. Kang, Liu, dan Qu (2017) mengatakan bahwa, penggunaan strategis alat permainan sangat penting untuk menyelesaikan tugas anak. Alat permainan edukatif merupakan sarana yang dapat digunakan guru untuk menyelesaikan tugas-tugas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, melalui strategi yang terencana siswa ditantang untuk mengumpulkan informasi yang tertanam dalam alat yang berbeda dan mengintegrasikan informasi tersebut untuk memecahkan masalah yang kompleks meskipun dengan cara yang tidak terstruktur. Strategi penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dapat merangsang ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga mendorongnya untuk aktif dalam melakukan eksplorasi-eksplorasi di kegiatan tersebut. Sehingga alat permainan edukatif ini dapat menjadi metode dalam peningkatan pengetahuan.

Sejalan dengan penelitian Nubatonis (2019) perubahan peningkatan pengetahuan dalam penelitian ini terjadi karena responden diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya untuk mempelajari dan memahami materi kesehatan gigi melalui media leaflet, melalui tampilan gambar, sehingga tidak menimbulkan kebosanan responden, dapat menarik perhatian dan menimbulkan rangsangan untuk diikuti dan pemahaman yang komperhensif. Sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai proses pendidikan dapat meningkatkan dan merubah pengetahuan dan sikap (Lintang, 2015). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Adiarti (2009), yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dapat menumbuhkan kepekaan perilaku pada anak.

4. Pengaruh Permainan Edukatif *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Siswa

Hasil dari *uji statistic* Wilcoxon menunjukan bahwa terdapat pengaruh perubahan nilai antara sebelum dan setelah intervensi perbedaan dengan nilai $p = 0.000$. Penelitian ini terdapat peningkatan nilai antara

sebelum dan sesudah dilakukannya permainan edukatif menggunakan *flashcard*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Usman dkk (2014) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang bermakna antara tingkat pengetahuan sebelum dan setelah diberikan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Halawany dkk, (2018) bahwa penyuluhan yang diberikan kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan setelah intervensi diikuti dengan peningkatan tindakan pencegahan karies. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Niswatin (2023) Rata-rata tingkat pengetahuan responden meningkat setelah diberikan pendidikan kesehatan gigi menggunakan media modul, hal ini terbukti ketika sebelum dilakukan pendidikan kesehatan gigi dengan media modul mayoritas responden berpengetahuan kurang sebesar (56,4%). Namun sesudah dilakukan pendidikan kesehatan, mayoritas responden berpengetahuan cukup sebesar (56,4%).

Permainan edukatif kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini. Perkembangan tersebut didapatkan dari peningkatan nilai yang didapatkan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif (Mustika,2022). Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Suryana (2022) mengenai permainan edukatif setatak angka dapat menstimulasi perkembangan kognitif berfikir simbolik anak, hal ini disebabkan emosional anak yang senang dengan kegiatan permainan maka kemampuan dalam membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan akan muncul dengan baik.

Banyak media yang dapat digunakan dalam penyampaian pendidikan kesehatan terkait dengan hal tersebut, banyak penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menonton animasi sebagai media penyuluhan juga dianggap efektif dalam menyampaikan pesan kepada siswi sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami. Sejalan dengan

penelitian sebelumnya oleh Ismayati (2021) dalam pendidikan kesehatan mengenai kesehatan gigi dan mulut menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dengan memakai media banner permainan edukasi ular tangga yang dilakukan pada anak usia sekolah, didapatkan hasil sampel yang melakukan permainan dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai *flashcard* terbukti menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang sudah dimodifikasi dengan design semenarik mungkin. Selain itu, dengan menggunakan media *flashcard* peserta didik juga akan diajak untuk lebih aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak peserta didik sehingga peserta didik memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran (Krisdiana,2023). Sejalan dengan penelitian Safitri (2021) penggunaan media *flashcard* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Karena *flashcard* merupakan cara mengakses informasi melalui kecerdasan spasial-visual dan kinestetik. Sehingga proses belajar mengajar dengan menggunakan media *flashcard* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, kemudian dari penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam dan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flashcard* lebih baik dan meningkat dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media *flashcard*. Dalam konteks ini, alat permainan edukatif dapat membantu siswa memproses informasi dengan cara yang lebih interaktif dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori pembelajaran sosial juga relevan dalam konteks penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran (Affandi, 2023).

Perlakuan berisi stimulus akan merubah perilaku seseorang, terbentuknya perilaku kesehatan tersebut dimulai dari tahap kognitif (pengetahuan), yaitu seseorang tahu terhadap stimulus yang diberikan

berupa materi dan menimbulkan pengetahuan baru. Proses selanjutnya adalah terjadi respon dalam batin dalam bentuk sikap. Pada akhirnya, stimulus tersebut akan disadari sepenuhnya dan menimbulkan respon yang lebih jauh dan ditunjukkan dalam bentuk tindakan. Penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut berisi stimulus yang diharapkan dapat merubah perilaku seseorang dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut (Yunitasari, 2022). Pengetahuan yang baik mempengaruhi perilaku kesehatan dalam meningkatkan kesehatan khususnya kesehatan gigi dan mulut sebaliknya pengetahuan yang kurang mengenai pentingnya kesehatan gigi dan mulut dapat menyebabkan timbulnya sikap mengabaikan kebersihan gigi dan mulut (Kawuryan, 2010). Salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa adalah melalui permainan edukatif yang hasilnya di harapkan dapat mengubah pengetahuan kesehatan gigi siswa menjadi lebih baik lagi.

B. Keterbatasan

Dalam penelitian ini telah dilakukan perencanaan pelaksanaan dan pembatasan-pembatasan dengan tujuan agar proses penelitian yang dilakukan akan menjadi lebih fokus. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala dan kekurangan dalam pelaksanaan penelitian diantaranya yaitu:

1. Kelemahan

Peneliti hanya meneliti pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi sehingga tidak mengetahui bagaimana pola perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi.