

KARYA TULIS ILMIAH
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME (*TRUTH OR DARE*)
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS V
DI SD NEGERI 114 PALEMBANG



OLEH:
RISMA YOU NENSIH
NIM PO.71.25.1.23.008

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2026

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME (*TRUTH OR DARE*)
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS V
DI SD NEGERI 114 PALEMBANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memproleh Gelar Ahlimadya
Kesehatan



RISMA YOU NENSIH
NIM PO.71.25.1.23.008

KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya Tulis Ilmiah

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME (*TRUTH OR DARE*)
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS V
DI SD NEGERI 114 PALEMBANG”

Disusun oleh :
Risma You Nensih
PO.71.25.12.30.08

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

04 Mei 2026

Pembimbing Utama



drg. Sri Wahyuni, M.Kes
NIP:196607171993032001

Pembimbing Pendamping



Yufen Widodo, SKM, MDS
NIP:19840826200912110031

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Palembang



drg. Sri Wahyuni, M.Kes
NIP.196607171993032001

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME (*TRUTH OR DARE*)
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS V DI
SD NEGERI 114 PALEMBANG”

Disusun oleh:
Risma You Nensih
PO.71.25.12.30.08

Telah dipertahankan dalam seminar di depan dewan penguji pada tanggal:
04 Mei 2026

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua

Listrianah, S.Pd, M.Kes
NIP. 196402041988032001


(.....)

Anggota 1

drg. Sri Wahyuni, M.Kes
NIP. 196607171993032001


(.....)

Anggota 2

Yufen Widodo ,SKM,MDS
NIP:1984082620091211003


(.....)

Palembang, 23 Januari 2026
Ketua Jurusan Kesehatan Gigi



drg. Sri Wahyuni, M.Kes
NIP.196607171993032001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Karya tulis ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Risma You Nensih

NIM : PO.71.25.1.23.008

Tanda Tangan : 

Tanggal : 04 mei 2026

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

Hidup bukan saling mendahului ,bermimpilah sendiri- sendiri.

PERSEMBAHAN :

Dengan mengucap puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah saya, Karya Tulis Ilmiah ini dapat terselsaikan dan saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis tercinta Bapak Friadi Yanto dan Ibu lisma Wati duan orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis ,dua orang yang selalu mengusahaan anak pertama nya ini untuk menempuh pendidikan setingitingnya meskipun mereka berdua sendiri hanya menempuh pendidikan tahap atas dan dasar,kepada bapak tercinta , trimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah napkah demi anakmu bisa mencapai di tahap ini ,dan terimakasih sudah menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga . untuk ibuk tecinta terimakasih atas segala motivasi ,nasehat,doa,dan harapan yang diberikan kepada saya Semoga segala perjuangan, pengorbanan, dan rasa lelah yang telah kalian berikan dapat terbalaskan dengan keberhasilan dan kebahagiaan ,semoga Karya Tulis Ilmiah ini menjadi salah satu bentuk perjuangan dan bukti bahwa doa serta kerja keras kalian tidak pernah sia-sia.

2. Saudaraku tercinta, kehadiran kalian menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang dan menjadi contoh yang baik. Semoga apa yang penulis capai saat ini dapat menjadi motivasi bagi kita semua untuk bersama-sama meraih kesuksesan dan membanggakan kedua orang tua.
3. Teman seperjuanganku yang senantiasa hadir dan selalu menemani sejak awal perkuliahan hingga tersusunnya Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Terakhir penulis ucapkan terimakasih untuk diri sendiripemilik Nama Risma You Nensih terima kasih karena tetap bertahan dan terus melangkah meskipun sering dipenuhi keraguan pada diri sendiri. Terima kasih karena mampu mengubah rasa lelah menjadi kesabaran dan tidak memilih menyerah hingga akhirnya bisa sampai di titik ini. Karya Tulis Ilmiah ini menjadi bukti bahwa diri ini lebih kuat dari yang pernah dibayangkan. Semoga diri ini selalu menemukan nasib baik dalam setiap langkah kehidupan, dipermudah dalam meraih impian, dan diberikan kebahagiaan atas semua perjuangan yang telah dilewati.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME (*TRUTH OR DARE*)
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS V
DI SD NEGERI 114 PALEMBANG**

Risma ,Y.N.

Jurusan Kesehatan Gigi Polttekes Kemenkes Palembang,jl.sukabangun 1
palembang

Email : rismayounensih23@student.poltekkespalembang.ac.id

ABSTRAK

latar belakang: Kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar masih menjadi masalah akibat kurangnya pengetahuan dan kebiasaan menjaga kebersihan gigi. Penyuluhan dengan media yang menarik seperti game *truth or dare* dan video animasi dapat menjadi solusi.**tujuan penelitian:** Mengetahui pengaruh dan membandingkan efektivitas media game *truth or dare* dan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang.**metode penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment two group pre-test dan post-test design*. Sampel berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (*game truth or dare*) dan kelompok kontrol (video animasi). Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan uji T-Test .**hasil penelitian:** Rata-rata pengetahuan pada kelompok *truth or dare* meningkat dari 13,85 menjadi 19,25 (selisih 5,4), sedangkan video animasi dari 13,70 menjadi 17,20 (selisih 3,5). Nilai $p < 0,001$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.Kesimpulan: Kedua media efektif meningkatkan pengetahuan, namun *truth or dare* lebih efektif dibandingkan video animasi.

Kata Kunci: *truth or dare*, pengetahuan, kesehatan gigi dan mulut

THE EFFECT OF USING GAME-BASED MEDIA (*TRUTH OR DARE*) ON IMPROVING ORAL AND DENTAL HEALTH KNOWLEDGE AMONG FIFTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 114 PALEMBANG

Risma ,Y.N.

Department of Dental Health, Palembang Public Health Polytechnic, Ministry of Health, Jl. Sukabangun 1, Palembang

Email : rismayounensih23@student.poltekkespalembang.ac.id

ABSTRACT

Background: Oral health among elementary school children remains a problem due to a lack of knowledge and poor oral hygiene habits. Health education using engaging media such as the “Truth or Dare” game and animated videos can serve as a solution. **research objective:** To determine the impact and compare the effectiveness of the “Truth or Dare” game and animated videos in improving oral health knowledge among fifth-grade students at SD Negeri 114 Palembang. **research method:** This study employed a quantitative method using a quasi-experimental two-group pre-test and post-test design. The sample consisted of 40 students divided into two groups: the experimental group (Truth or Dare game) and the control group (animated video). Data were collected using a questionnaire and analyzed using the T-Test. **research results:** The average knowledge score in the “Truth or Dare” group increased from 13.85 to 19.25 (a difference of 5.4), while in the animated video group, it increased from 13.70 to 17.20 (a difference of 3.5). A $p\text{-value} < 0.001$ indicates a significant effect. **Conclusion:** Both media are effective in improving knowledge, but “Truth or Dare” is more effective than animated videos.

Keywords: Truth or Dare, knowledge, oral health

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul “Pengaruh penggunaan media game *truth or dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V di SDN 114 Palembang” Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Kesehatan Gigi.

Dalam proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini yaitu :

1. Bapak Muhammad Taswin, S.Si, Apt,MM, M.Kes selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang.
2. Ibu drg.Sri Wahyuni,M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang, sekaligus pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.
3. Bapak Yufen Widodo, SKM, MDS Sc selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.
4. Ibu Listrianah S.Pd, M.Kes. selaku Penguji Karya Tulis Ilmiah yang telah menguji dan memberikan saran Mengenai tata cara dan aturan dalam penulisan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini
5. Para dosen dan staf Karyawan Poltekkes Kemenkes Palembang Jurusan Kesehatan Gigi yang telah banyak membantu selama perkuliahan ini.
6. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa sepanjang masa perkuliahan ini.
7. Serta teman-teman yang telah memberikan Semangat dan motivasi pada perkuliahan ini

Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran bagi pembaca, dan semoga karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, akhir kata penulis ucapkan trima kasih.

Palembang, 4 mei 2026

Risma You Nensih

DAFTAR ISI

KARYA TULIS ILMIAH	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Konsep Anak Usia Sekolah Dasar	6
B. Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar	6
C. Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut	8
D. Penyuluhan Kesehatan Gigi.....	12
E. Media Pembelajaran <i>Truth Or Dare</i>	14
F. Kerangka Teori.....	23
G. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Cara Penggumpulan Data.....	27
C. Alat pengumpulan data dan prosedur kerja.....	28
D. Variabel	29
E. Kerangka Konsep.....	30
F. Definisi Operasional	31
G. Kerangka Operasional.....	32
H. Pengolahan Data dan Rencana Analisis Data	33
I. Rencana Kegiatan	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	39
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasioanal.....	31
Tabel 2	Rencana Kegiatan.....	36
Tabel 3	Distribusi frekuensi skor rata- rata pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan game <i>truth or dare</i>	37
Tabel 4	Distribusi frekuensi skor rata- rata pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan video animasi	37
Tabel 5	pengaruh game <i>truth or dare</i> dan vidio animasi terhadap peningkatan pengetahuan anak kelas V di SD Negeri 114 Palembang.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu <i>trut or dare</i>	15
Gambar 2.2 Vidio animasi kesechatan gigi.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Biodata
- Lampiran 2** Surat keterangan badan kesatuan bangsa dan politik
- Lampiran 3** Surat dinas pendidikan
- Lampiran 4** Surat keterangan penelitian dari SD Negeri 114 Palembang
- Lampiran 5** Sertifikat etik clearance
- Lampiran 6** Lembar persetujuan judul Penelitian
- Lampiran 7** Lembar konsultasi
- Lampiran 8** Formulir bimbingan karya tulis ilmiah
- Lampiran 9** Informed consent
- Lampiran 10** Lembar Pertanyaan Pre-Test - Post-Test
- Lampiran 11** Kunci jawaban
- Lampiran 12** Uji validitas dan reliabilitas
- Lampiran 13** Desain Permainan *Truth Or Dare*
- Lampiran 14** Rekapitulasi data
- Lampiran 15** Analisa data
- Lampiran 16** dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian penting dari kesehatan tubuh secara keseluruhan dan berpengaruh besar terhadap kualitas hidup anak usia sekolah dasar. Pada usia ini, anak rentan mengalami berbagai masalah kesehatan gigi dan mulut, seperti karies gigi dan penyakit periodontal. Kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh kebiasaan menjaga kebersihan mulut yang kurang baik serta rendahnya pengetahuan anak mengenai perawatan gigi yang benar (Ilmianti et al., 2024). Oleh karena itu, kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus sejak dini.

Prevalensi gangguan kesehatan gigi dan mulut pada anak berusia 10–12 tahun masih tergolong tinggi, yang sebagian besar dipicu oleh rendahnya tingkat pengetahuan serta perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang kurang. Keadaan ini menegaskan perlunya peningkatan berkesinambungan terhadap upaya promotif dan preventif, terutama melalui pendidikan kesehatan gigi dan mulut permasalahan kesehatan gigi dan mulut. Pada anak usia sekolah (5–14 tahun) masih tergolong tinggi dengan prevalensi lebih dari 50%, dimana masalah yang paling banyak ditemukan adalah karies gigi (gigi berlubang) yang disebabkan oleh rendahnya kebiasaan menyikat gigi pada waktu yang benar, yaitu setelah sarapan dan

sebelum tidur malam, serta kurangnya pengetahuan anak mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, yang tercermin dari masih rendahnya persentase anak yang menyikat gigi sesuai anjuran kesehatan yaitu sekitar 2,8% pada tahun 2018 dan meningkat menjadi sekitar 6,2% pada tahun 2023, sehingga menunjukkan perlunya upaya peningkatan pendidikan kesehatan gigi dan mulut melalui media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah (SKI, 2023).

Pengetahuan memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku individu dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Anak yang memiliki pengetahuan yang baik cenderung memiliki kebiasaan menyikat gigi yang benar dan rutin memeriksakan kesehatan giginya ke tenaga kesehatan. Sebaliknya, rendahnya pengetahuan siswa menjadi salah satu penyebab utama tingginya kasus gigi berlubang pada anak sekolah dasar (Notoatmodjo, 2014; Rahmi et al., 2024).

Namun demikian, pelaksanaan pendidikan kesehatan gigi dan mulut di sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah. Metode ini sering kali kurang menarik dan sulit dipahami oleh anak, sehingga materi yang disampaikan tidak terserap secara optimal. Padahal, anak usia sekolah dasar, khususnya kelas V, memiliki karakteristik aktif, senang bermain, dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan agar pesan kesehatan dapat diterima dengan lebih baik (Sari dkk.2019).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. Permainan edukatif seperti Media kartu ,puzzle, labirin, dan *mystery box* terbukti efektif dalam meningkatkan skor pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi kesehatan gigi dan mulut (Ahmar et al., 2025). Salah satu media permainan yang menarik digunakan adalah game *Truth or Dare*, yang menggabungkan unsur pertanyaan dan tantangan sehingga mendorong anak untuk berpikir, berani menjawab, serta aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan materi kesehatan gigi dan mulut sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Wahyuni, 2020).

Hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah mengenai kesehatan gigi dan mulut. Beberapa siswa belum mengetahui waktu menyikat gigi yang benar, faktor penyebab terjadinya gigi berlubang, serta pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut secara rutin. Selain itu, kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yang dilaksanakan di sekolah masih terbatas dan umumnya menggunakan metode ceramah, sehingga kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.(Rahmawati dan Handayani ,2022)

Berdasarkan kondisi tersebut serta belum banyak nya penelitian yang memanfaatkan media game *truth or dare* sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut ,peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengaruh penggunaan media game *Truth or Dare* terhadap Peningkatan pengetahuan kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yang menjadi perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pengetahuan dan keterampilan game *tuth or dare* terhadap anak SDN Kelas V di SDN 114 Palembang?

1. Berapa skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game *truth or dare* ?
2. Berapa skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media video animasi ?
3. Untuk menganalisis manakah yang lebih berpengaruh antara media game *truth or dare* dengan media video animasi terhadap pengetahuan dan keterampilan dalam kesehatan gigi dan mulut pada Siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh game interaktif *truth or dare* terhadap pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game *truth or dare*
- b. Diketahui skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media video Animasi
- c. Diketahui pengaruh penggunaan media game *truth or dare* dengan media video animasi terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada Siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang .

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian serta menerapkan ilmu tentang kesehatan gigi dan mulut di lapangan.

2. Manfaat bagi Poltekkes Kemenkes Palembang

Sebagai informasi dan referensi bagi Poltekkes Kemenkes Palembang dalam pengembangan metode edukasi kesehatan gigi dan mulut yang lebih menarik dan inovatif.

3. Manfaat bagi SD Negeri 114 Palembang

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, permainan, serta tanya jawab lebih sesuai dengan karakteristik anak dibandingkan metode pasif seperti ceramah saja. Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar (Uno, 2016).

Selain itu, anak kelas V memiliki rentang konsentrasi yang terbatas sehingga mudah merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton. oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan tidak membosankan agar perhatian anak tetap terjaga selama proses pembelajaran berlangsung (Dahar, 2011).

B. Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar

Berikut beberapa penyebab faktor utama yang mempengaruhi kesehatan gigi anak usia sekolah dasar:

1. Tingkat pengetahuan anak mengenai perawatan gigi dan mulut anak

Anak yang memiliki pengetahuan baik cenderung memahami pentingnya menyikat gigi secara teratur, mengetahui waktu menyikat gigi yang tepat, serta memahami dampak dari kebiasaan buruk seperti sering mengonsumsi makanan manis.

Pengetahuan yang kurang dapat menyebabkan anak tidak menyadari pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut sehingga meningkatkan risiko terjadinya karies dan penyakit gusi.,(Yuniarti.dkk, 2020).

2. Faktor perilaku anak

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, khususnya kebiasaan menyikat gigi. Anak sekolah dasar masih sangat bergantung pada kebiasaan yang dibentuk sejak dini, baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah.

Perilaku menyikat gigi yang tidak teratur, teknik menyikat gigi yang salah, serta jarang menyikat gigi sebelum tidur malam dapat mempercepat pembentukan plak yang menjadi penyebab utama karies gigi. Oleh karena itu, pembentukan perilaku yang benar menjadi faktor penting dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut anak.(Pontoluli.dkk,2021).

3. Pola konsumsi makanan

Anak sekolah dasar cenderung menyukai makanan manis dan lengket seperti permen, coklat, dan jajanan kemasan yang mudah ditemukan di lingkungan sekolah. Konsumsi makanan tersebut secara berlebihan tanpa diimbangi dengan kebiasaan menyikat gigi yang baik dapat meningkatkan risiko karies gigi.(Sari & Lestari, 2019).

4. Peran orang tua dan lingkungan keluarga

Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi kebiasaan menyikat gigi anak, menyediakan alat kebersihan gigi, serta membiasakan anak melakukan pemeriksaan gigi secara rutin. Anak yang mendapatkan perhatian dan bimbingan dari orang tua cenderung memiliki kebiasaan

menjaga kesehatan gigi dan mulut yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang mendapat pengawasan.(Rahmawati & Handayani, 2022).

Selain lingkungan keluarga lingkungan sekolah dan edukasi kesehatan juga berperan dalam membentuk perilaku kesehatan gigi dan mulut anak.Penyuluhan kesehatan gigi yang diberikan di sekolah dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.Namun, metode penyuluhan yang kurang menarik sering kali membuat anak cepat bosan dan sulit memahami materi.

Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar agar pesan kesehatan dapat diterima dengan lebih efektif.(Husna & Prasko, 2019).

C. Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari proses mengetahui yang diperoleh seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek melalui pancaindra, khususnya indera penglihatan dan pendengaran. Pengetahuan terbentuk setelah individu menerima informasi dan memahami pesan yang disampaikan melalui proses pendidikan atau pengalaman (Notoatmodjo, 2018).

Dalam konteks kesehatan gigi dan mulut, pengetahuan diartikan sebagai pemahaman anak mengenai cara menjaga kebersihan gigi dan mulut, waktu menyikat gigi yang benar, penyebab penyakit gigi, serta

dampak jika kesehatan gigi tidak dipelihara. Tingkat pengetahuan yang baik akan memengaruhi sikap dan perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut (Putri.dkk, 2020).

2. Tingkatan pengetahuan

Pengetahuan memiliki beberapa tingkatan yang menunjukkan kemampuan individu dalam memahami informasi kesehatan. Tingkatan tersebut meliputi:

a. Tahu (*know*)

Anak mampu mengingat dan menyebutkan informasi yang telah diterima, seperti mengetahui waktu menyikat gigi yang benar.

b. Paham (*comprehension*)

Anak mampu menjelaskan kembali informasi dengan kata-katanya sendiri, misalnya memahami alasan gigi harus disikat sebelum tidur.

c. Aplikasi (*application*)

Anak mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari, seperti mempraktikkan cara menyikat gigi dengan benar (Notoatmodjo, 2018; Rahmawati et al., 2021).

3. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan anak

Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a. Pengetahuan awal anak

Anak yang memiliki pengetahuan dasar yang baik akan lebih mudah menerima informasi baru mengenai kesehatan gigi dan mulut (Yuniarti, Kantohe, & Lampus, 2020).

b. Perilaku anak

Perilaku seperti kebiasaan menyikat gigi dan menjaga kebersihan mulut berhubungan erat dengan tingkat pengetahuan yang dimiliki anak. Pengetahuan yang baik akan mendorong perilaku yang lebih sehat (Pontoluli, Wowor, & Gunawan, 2021).

c. Pola makan

Kebiasaan mengonsumsi makanan manis dan lengket tanpa diimbangi dengan perawatan gigi yang baik dapat memengaruhi pemahaman anak tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi (Sari & Lestari, 2019).

d. Peran orang tua

Orang tua berperan penting dalam memberikan contoh, mengingatkan, serta mengawasi kebiasaan menjaga kesehatan gigi

anak. dukungan orang tua berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak (Rahmawati & Handayani, 2022).

e. Lingkungan sekolah dan edukasi kesehatan

Sekolah merupakan tempat strategis dalam memberikan pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Penyuluhan kesehatan yang dilakukan di sekolah dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut (Husna & Prasko, 2019).

4. Cara mengukur pengetahuan

Pengukuran pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang berisi pertanyaan terkait materi kesehatan gigi dan mulut. Kuesioner digunakan untuk menilai tingkat pemahaman anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi pendidikan kesehatan (Putri et al., 2020).

Penilaian pengetahuan umumnya dilakukan melalui metode *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum penyuluhan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal anak, sedangkan *post-test* diberikan setelah intervensi untuk mengetahui perubahan atau peningkatan pengetahuan. Perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan efektivitas media atau metode pendidikan kesehatan yang digunakan (Rahmawati et al., 2021; Pratiwi & Lestari, 2020).

D. Penyuluhan Kesehatan Gigi

1. Pengertian penyuluhan kesehatan

Penyuluhan kesehatan merupakan suatu bentuk intervensi edukatif yang dilaksanakan dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran, yang bertujuan untuk mendorong perubahan pengetahuan serta sikap individu atau kelompok. (Nurmala et al., 2018).

2. Tujuan penyuluhan kesehatan

Adapun tujuan utama dari penyuluhan kesehatan adalah mendorong terjadinya perubahan pada aspek kognitif masyarakat, termasuk pengetahuan, pemahaman, serta konsep-konsep yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penyuluhan juga bertujuan untuk mengubah pandangan dan keyakinan individu sebagai dasar dalam membentuk perilaku baru yang selaras dengan informasi kesehatan yang disampaikan (Nurmala et al., 2018).

3. Metode penyuluhan kesehatan

Menurut Tauchid (2016), Secara umum terdapat dua jenis metode yang digunakan dalam penyuluhan untuk kesehatan gigi, salah satunya adalah metode satu arah (*one way method*).

a. Metode satu arah (*one way method*)

Metode ini berfokus pada peran aktif dari penyuluh, sedangkan sasaran berperan pasif dalam proses pembelajaran. contoh dari metode ini meliputi ceramah, pemutaran film atau slide, penyebaran selebaran, dan pameran. Salah satu bentuk yang paling umum digunakan

adalah metode ceramah, yaitu penyampaian informasi secara lisan kepada kelompok sasaran, yang dapat disertai dengan sesi tanya jawab dan diskusi, serta didukung dengan alat bantu visual jika diperlukan.

Metode ceramah memiliki beberapa keunggulan, antara lain biaya pelaksanaan yang relatif rendah, kemudahan dalam pelaksanaan, serta fleksibilitas dalam pengaturan waktu oleh penyuluh. Selain itu, metode ini tidak memerlukan banyak alat bantu. namun demikian, metode ini juga memiliki keterbatasan, seperti perbedaan daya serap informasi di antara peserta, potensi kebosanan jika durasi penyampaian terlalu panjang, serta terbatasnya jumlah penyuluh yang mampu menjadi komunikator yang efektif dan menarik perhatian audiens secara konsisten.

b. Metode dua arah (*two way method*)

Metode dua arah memungkinkan terjadinya komunikasi timbal balik antara penyuluh dan sasaran, sehingga sasaran dapat lebih aktif terlibat dalam proses penyuluhan. metode ini meliputi wawancara, simulasi, diskusi, demonstrasi, permainan peran (*role playing*), dan tanya jawab (tauchid, 2016).

Wawancara dilakukan melalui tanya jawab untuk menggali informasi serta memengaruhi perilaku sasaran. ciri khasnya adalah adanya interaksi langsung antara penanya dan responden. Sementara itu, demonstrasi sering digunakan untuk memperlihatkan secara langsung suatu tindakan atau prosedur, seperti teknik menyikat gigi, agar lebih mudah dipahami dan ditiru oleh peserta penyuluhan.

E. Media Pembelajaran *Truth Or Dare*

1. Pengertian media pendidikan kesehatan

Media pendidikan kesehatan adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan kepada sasaran agar pesan yang diberikan lebih mudah pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri dipahami. media berfungsi membantu proses pembelajaran sehingga informasi kesehatan tidak hanya diterima, tetapi juga dapat diingat dan diterapkan oleh anak (Notoatmodjo, 2018).

Media pendidikan kesehatan gigi dan mulut untuk anak sekolah dasar disesuaikan dengan karakteristik usia anak, yaitu menyukai hal yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Media yang sering digunakan antara lain poster bergambar, leaflet, video animasi, permainan edukatif, serta media berbasis permainan game edukasi. Media-media tersebut dinilai efektif karena mampu menyampaikan pesan kesehatan secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak (Sari, Widiyanti & Nugraha, 2019).

Penggunaan media permainan edukatif dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Permainan memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, sehingga anak tidak merasa sedang diajari, tetapi tetap memperoleh pengetahuan baru.

a. Manfaat media permainan

Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas tetapi visual/audio
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra .
- 3) Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar .
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.(Putri, dkk, 2020).

2. Pengertian dan konsep game *truth or dare*

Gambar 2.1.kartu *truth or dare*



sumber:koleksi pribadi

Media *Truth or Dare* dengan ukuran 7 x 10 cm merupakan media kartu pembelajaran berbasis permainan yang mengombinasikan unsur pertanyaan dan tantangan untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam

proses belajar. Game *Truth or Dare* adalah permainan yang menggabungkan unsur pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang dapat dimodifikasi menjadi media dalam konteks pendidikan kesehatan gigi dan mulut, permainan ini dapat diisi dengan pertanyaan mengenai cara menjaga kebersihan gigi dan mulut serta tantangan berupa praktik atau demonstrasi sederhana, seperti memperagakan cara menyikat gigi yang benar. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir, berani menjawab, dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. (Nuraeni, 2019; Rahmawati & Handayani, 2021).

3. Mekanisme game *truth or dare* dalam pembelajaran kesehatan

Mekanisme pelaksanaan game *Truth or Dare* dalam pembelajaran kesehatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyusunan kartu *truth* yang berisi pertanyaan seputar kesehatan gigi dan mulut serta kartu *dare* yang berisi tantangan berupa aktivitas atau penjelasan singkat. Siswa dibagi ke 2 kelompok setiap kelompok bermain bersama bermain secara bergiliran dengan memilih kartu sesuai aturan permainan. Setiap siswa yang mendapatkan kartu diwajibkan menjawab pertanyaan atau melaksanakan tantangan yang diberikan (Pratiwi & Lestari, 2020).

Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Aktivitas menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan mendorong siswa untuk mengingat materi, memahami konsep kesehatan gigi dan mulut, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Pendekatan ini sejalan

dengan prinsip *learning by doing* yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Rahmawati et al., 2021).

4. Cara bermain game *truth or dare*

- a. Operator membagi dalam 1 kelas 2 kelompok
- b. Permainan di mulai untuk ke 2 kelompok sekaligus yaitu kelompok A dan kelompok B.
- c. Pada setiap ronde,Salah satu perwakilan melempar koin untuk menentukan pilihan antara truth atau dare
- d. Jika hasil sisi koin T di bagian atas,begitupun untuk kartu D maka operator mengambil salah satu kartu yang telah di sediakan di depan kelas.
- e. Operator membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu.
- f. Jika kelompok memperoleh kartu *truth* ,maka semua anggota kelompok memilih jawaban pada kartu jawaban untuk kartu truth yang telah di sediakan degan hasil diskusi ytang diberikan 90 detik
- g. tetapi jika untuk kartu *dare* maka kelompok memilih satu perwakilan untuk menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan yang diberikan.
- h. Kelompok yang berhak menjawab dahulu untuk kelompok yang pertama mengangkat kartu, atau tangan untuk menjawab pertanyaan dan tantangan atas dasar diskusi dalam memilih jawaban dalam waktu 2 menit.

- i. Jika jawaban benar, maka mendapatkan poin 1. Jika tidak menjawab atau jawaban dikemukakan salah ,maka pertanyaan di lempar ke kelompok lain
- j. Permainan sama berulang setelah menjawab koin di gunakan untuk mengundi sampai semua kartu soal habis
- k. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak adalah pemenang dari permainan *truth or dare*.

5. Pengaruh Media Game *Truth Or Dare* Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak.

Game edukatif seperti *Truth or Dare* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan anak karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. aktivitas tanya jawab dan tantangan yang berkaitan dengan materi kesehatan gigi dan mulut membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dibandingkan metode pembelajaran pasif. Keterlibatan langsung dalam permainan juga memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang diterima (Rahmawati et al., 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. dengan demikian, media game *Truth or Dare* berpotensi menjadi media edukasi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan

gigi dan mulut pada anak sekolah dasar, khususnya siswa kelas V (Putri et al, 2020).

6. Kelebihan media *truth or dare*

a. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa

Media permainan mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui tanya jawab dan tantangan, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup.

b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa tidak mudah bosan dan lebih tertarik mengikuti kegiatan edukasi.

c. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat

Belajar sambil bermain dan praktik langsung membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

d. Mendorong interaksi sosial dan keberanian

Permainan kelompok melatih siswa untuk berani berbicara, bekerja sama, dan belajar dari teman.

7. Kekurangan Permainan *Truth or Dare*

a. Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik

Permainan *Truth or Dare* dapat membuat suasana kelas menjadi ramai. Jika tidak diarahkan dengan baik, siswa bisa terlalu fokus bermain sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai.

b. Tidak semua siswa berani berpartisipasi aktif

Beberapa siswa merasa malu atau takut ketika harus menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan di depan teman-temannya, sehingga partisipasi tidak merata.

c. Pemahaman materi bergantung pada kualitas pertanyaan dan tantangan

Jika pertanyaan atau tantangan tidak disusun dengan jelas dan sesuai materi kesehatan gigi dan mulut, maka peningkatan pengetahuan siswa bisa menjadi kurang optimal.

d. Membutuhkan waktu yang lebih lama

Pelaksanaan game *Truth or Dare* memerlukan waktu untuk penjelasan aturan, pembagian kelompok, dan pelaksanaan permainan, sehingga harus disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia.

5. Hubungan media *truth or dare* dengan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

1. Peran media permainan dalam meningkatkan pengetahuan

Media permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dengan tujuan pendidikan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. media ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain dan belajar melalui pengalaman langsung. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih fokus dan mudah menerima informasi.

Dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut, media permainan digunakan untuk menyampaikan materi seperti cara menyikat gigi yang benar, dampak tidak menjaga kebersihan gigi, serta pentingnya pemeriksaan gigi. Penyampaian materi melalui permainan membantu anak memahami konsep kesehatan secara sederhana dan tidak membosankan, sehingga pengetahuan anak dapat meningkat.(Arsyad, 2017; Nurlisa et al., 2023)

2. Pengaruh media *Truth or Dare* terhadap pemahaman anak

Media *Truth or Dare* merupakan permainan edukatif yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan memasukkan unsur pertanyaan (*truth*) dan tugas atau tantangan (*dare*) sesuai materi pembelajaran. Pertanyaan berisi pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut, sedangkan tugas berupa praktik sederhana seperti memperagakan cara menyikat gigi yang benar.

Penggunaan media *Truth or Dare* membuat anak terlibat langsung dalam proses belajar sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpikir dan menjawab pertanyaan. Suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan konsentrasi dan daya tangkap anak terhadap materi, sehingga pemahaman anak tentang kesehatan gigi dan mulut menjadi lebih baik.(Hutami et al., 2019; Octavianita et al., 2024)

3. Mekanisme peningkatan pengetahuan melalui permainan

Peningkatan pengetahuan melalui permainan *Truth or Dare* terjadi melalui beberapa mekanisme, yaitu penerimaan informasi, proses berpikir, dan pengulangan materi. anak menerima informasi melalui pertanyaan dan tugas dalam permainan, kemudian memprosesnya dengan menjawab dan mempraktikkan materi yang diberikan.

Pengulangan pertanyaan dalam permainan membantu memperkuat ingatan anak terhadap materi kesehatan gigi dan mulut. Selain itu, interaksi sosial antar siswa memungkinkan terjadinya diskusi dan saling belajar sehingga pengetahuan anak semakin meningkat.

Dengan adanya proses penerimaan informasi, berpikir aktif, pengulangan, dan interaksi sosial, permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut secara efektif.(Nurlisa et al., 2023)

b. Vidio animasi sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut

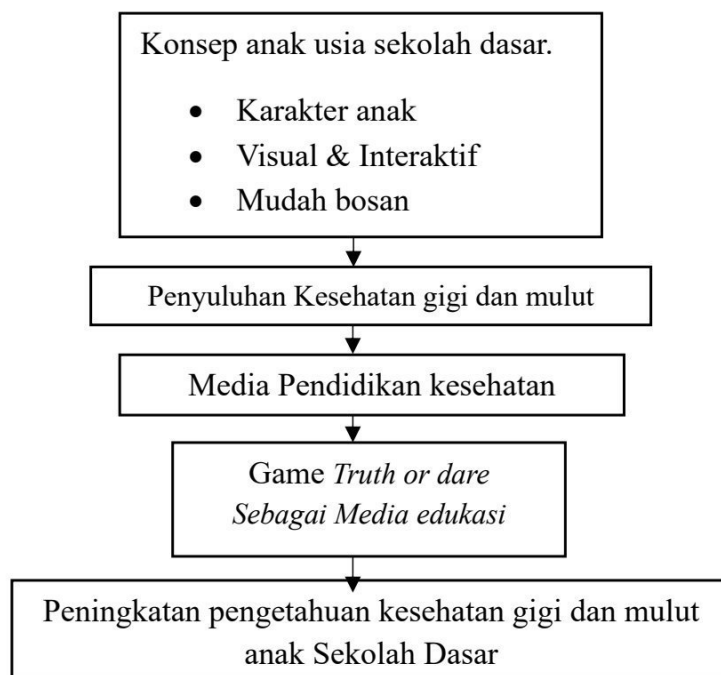
Gambar 2.2 video animasi kesehatan gigi dan mulut



Sumber: buku harian anak, 2019

Selain media game video animasi juga sebagai media pendidikan media audio-visual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. video animasi mampu mengilustrasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran, termasuk dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Penggunaan video animasi dinilai efektif karena melibatkan lebih dari satu indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Arsyad, 2017).

F. Kerangka Teori



Skema 2.1 Kerangka Teori

G. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media game *Truth or Dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V di SD Negeri 114 Palembang.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media game *Truth or Dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V di SD Negeri 114 Palembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan berupa Kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment* (eksperimen semu) menggunakan rancangan *Two Group Pre-test, Post-test design*. desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok eksperimen dan kelompok control (Notoatmodjo, 2018).

Kelompok eksperimen diberikan edukasi menggunakan media game *Truth or Dare*, sedangkan kelompok kontrol diberikan edukasi menggunakan media video animasi. Kedua kelompok diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan untuk mengukur perubahan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

1. Waktu dan tempat penelitian

a. Waktu

Waktu penelitian telah dilaksanakan pada bulan Maret 2026

b. Tempat

Tempat penelitian telah dilaksanakn di SD Negeri 114 Palembang .

2. Populasi dan sampel penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas V SDN 114 Palembang yang berjumlah 100 anak.

b. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah pengukuran menggunakan rumus federer, sebagai berikut :

rumus federer :

$$(t - 1) (n - 1) \geq 15$$

Keterangan :

t = jumlah perlakuan/kelompok

n = besar sampel (n) per kelompok

Diketahui :

$$(t - 1) (n - 1) \geq 15$$

$$(2 - 1) (n - 1) \geq 15$$

$$1(n - 1) \geq 15$$

$$n - 1 \geq 15$$

$$n \geq 16$$

$$n = 16 + 25\% \text{ (drop out)}$$

$$n = 20$$

Berdasarkan perhitungan di atas besar sampel untuk 1 kelompok adalah 16 responden, dan untuk mengantisipasi kejadian *drop out* maka besar sampel ditambah 25% sehingga menjadi 20 responden sehingga total sampel dalam penelitian ini yang menggunakan 2 kelompok yaitu 40 yang di ambil dari kelas 5A dan 5B responden yang disesuaikan dengan kriteria inklusi dan eksklusi, pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*.

1) Kriteria Inklusi

- a) Bersedia menjadi responden
- b) Berusia 10-12 tahun
- c) Siswa yang mendapatkan izin orang tua untuk berpartisipasi dalam penelitian

2) Kriteria Eksklusi

- a) . Siswa yang sakit saat penelitian
- b) . Siswa yang mengundurkan diri atau tidak masuk sekolah

B. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer

1. Data Primer

Data primer dalam suatu penelitian didapatkan langsung dari sumbernya dengan mengukur dan menghitung hasil secara mandiri seperti data pengetahuan siswa kelas V SDN 114 Palembang mengenai pengetahuan dalam kesehatan gigi yang didapat melalui pengisian kuisisioner.

2. Alat dan bahan Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur atau pengumpul data yang digunakan pada saat pre-test dan post-test yang dapat berpengaruh pada variabel dalam penelitian (Notoatmodjo,2018).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut.

C. Alat pengumpulan data dan prosedur kerja

1. Alat yang digunakan adalah:

- a. Alat tulis
- b. Media kartu *truth or dare* dan Leptop (video animasi)
- c. Daftar pertanyaan (Kuisisioner)
- b. Model gigi

2. Prosedur Kerja

a. Persiapan

- 1) Peneliti datang ke sekolah melapor meminta izin kepada kepala sekolah dan guru Sekolah Dasar Negeri 114 Palembang.
- 2) Peneliti menyiapkan alat.
- 3) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kepada responden.

b. Pelaksanaan

- 1) Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian kepada Institusi pendidikan dan pihak tempat penelitian di SDN 114 Palembang
- 2) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada siswa kelas V yang menjadi responden, serta menjelaskan ke ikutsertaan dalam penelitian bersifat sukarela.
- 3) Peneliti membagikan *informed consent* kepada responden.
- 4) Responden dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:
 - a) .Kelompok eksperimen yang mendapatkan edukasi menggunakan media game *truth or dare*

- b) Kelompok *control* yang mendapatkan edukasi menggunakan media video animasi kesehatan gigi dan mulut.
- 5) Memberikan lembar *pre-test* sebelum dilakukannya penyuluhan pada hari ke-1
- 6) Di lakukan intervensi kepada kelompok eksperimen menggunakan media game *truth or dare*.
- 7) Memberikan lembar kuesioner pos-test hari ke-1
- 8) Memberikan lembar *pre-test* sebelum dilakukan intervensi pada kelompok kontrol, pada hari ke-2
- 9) Di lakukan intervensi kepada kelompok kontrol menggunakan media video animasi
- 10) Memberikan lembar kuesioner *pos test* hari ke-2
- 11) Mengumpulkan hasil seluruh data
- 3. Tahap Penyelesaian
 - a. Mengolah data
 - b. Menganalisa data pertanyaan
 - c. Menyusun laporan

D. Variabel

1. Variabel Independen

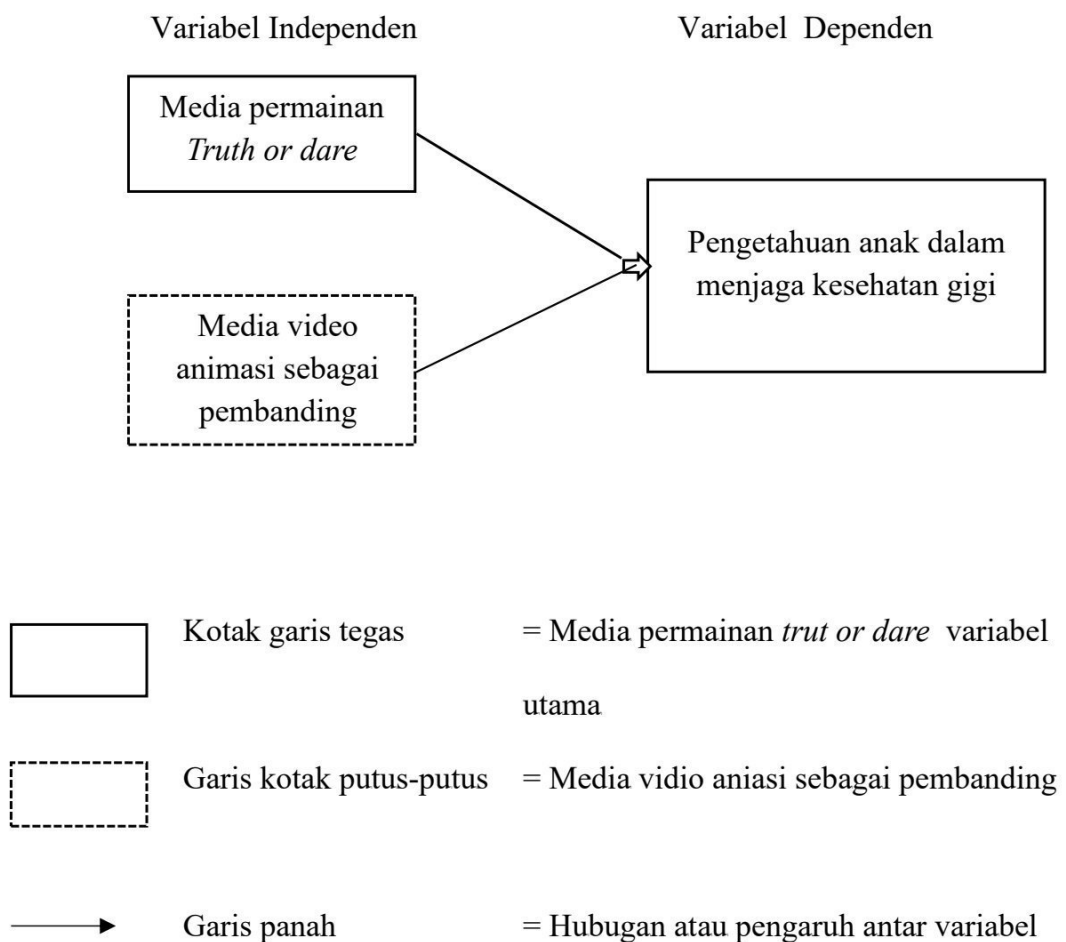
Variabel Independen (variabel bebas) adalah media *truth or dare* dan video animasi

2. Variabel Dependen

Variabel Dependent (variabel terikat) adalah pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian "pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan dan keterampilan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas SD V Negeri 114 Palembang" adalah sebagai berikut.

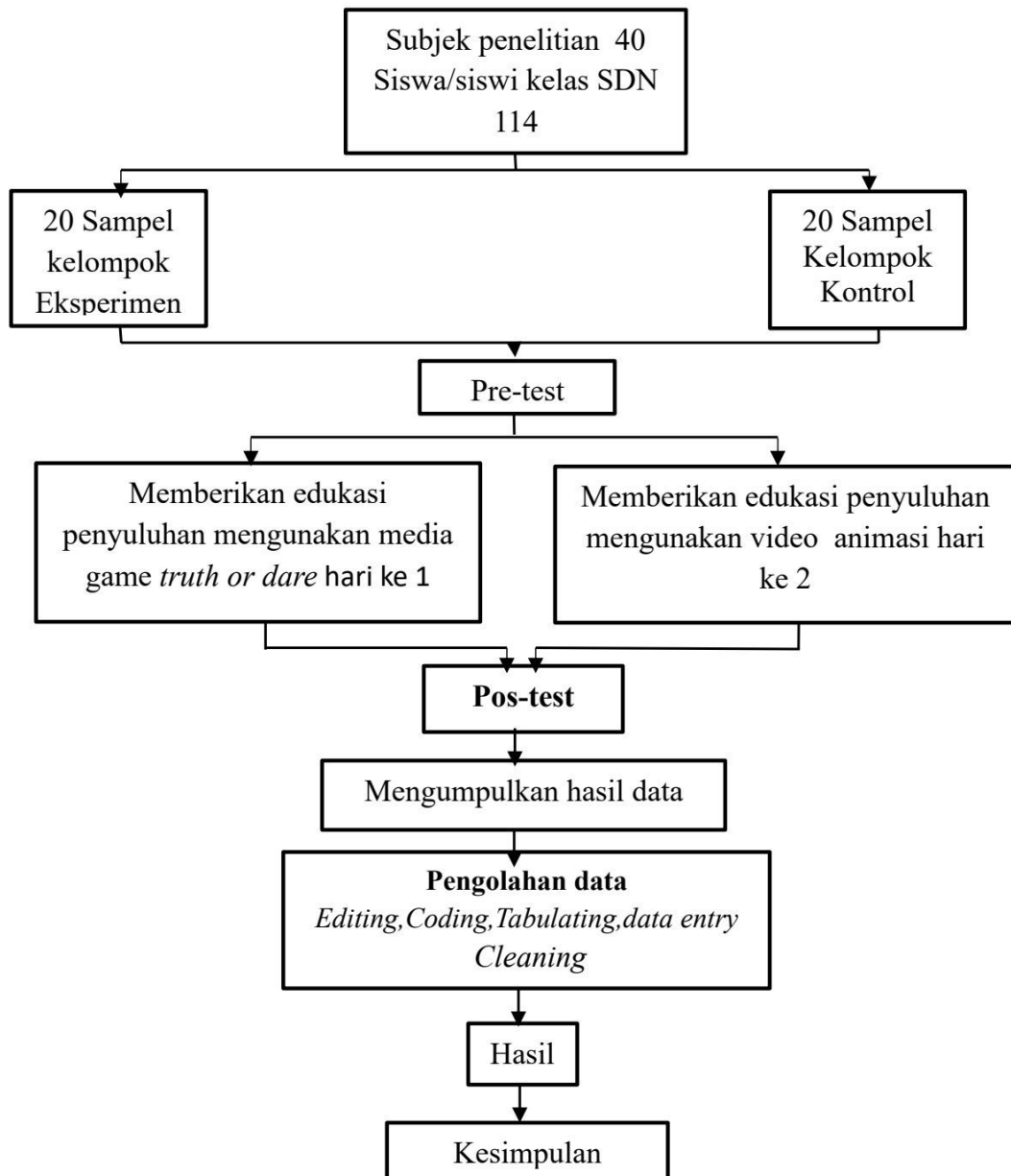


F. Definisi Operasional

Tabel 1 Definisi Operasional

No .	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala	Hasil ukur
1.	Media game <i>truth or dare</i>	Media permainan yang berisi Pengetahuan tentang kesehatan gigi terhadap anak kelas V di SD N 114 Palembang yang dimainkan selama 20 Menit.	Pancaindra	Observasi	Nominal	- ya - tidak
2.	Media video animasi	Media pembelajaran berupa video animasi kesehatan gigi dan mulut yang ditampilkan kepada siswa sebagai media pembandingan pada anak siswa/i kelas V di SD N 114 Palembang yang di tayangkan selama 20 Menit.	Pancaindra	Observasi pelaksanaan media	Nominal	- ya - tidak
3.	pengetahuan kesehatan gigi dan mulut	pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut yang dimiliki dan dipahami oleh anak kelas V SD N 114 Palembang berisi sebelum dan sesudah di berikan	kuesioner	Wawancara	rasio	Nilai 1 = benar, Nilai 0 = salah

G. Kerangka Operasional



Skema3.2 Krangka Oprasional

H. Pengolahan Data dan Rencana Analisis Data

1. Pengolahan data

Penelitian ini dalam mengolah data menggunakan *software statistik*.

Menurut Notoatmodjo (2018), pengolahan data adalah sebagai berikut:

a. *Editing*

Data hasil dari lapangan harus dilakukan penyuntingan terlebih dahulu. Penyuntingan *editing* merupakan kegiatan untuk mengecek dan melakukan perbaikan pada data. Apabila ada data yang belum lengkap, jika memungkinkan maka perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi data-data tersebut. Apabila tidak memungkinkan untuk melengkapi data-data tersebut maka data tersebut tidak dimasukkan dalam pengolahan data "*data missing*"

b. *Coding*

Coding adalah suatu kegiatan mengubah data yang berbentuk kalimat yang selanjutnya diubah menjadi bentuk angka atau bilangan untuk mempermudah dalam memasukkan data .

c. *Data Entry*

Data entry adalah proses memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam data base komputer. Proses ini merupakan suatu kegiatan memasukkan data dalam bentuk kode ke dalam program komputer

d. Tabulating

Tabulating adalah suatu kegiatan membuat tabel-tabel data sesuai dengan tujuan dari penelitian.

e. Cleaning

Cleaning adalah proses dimana semua data yang telah didapat dari responden yang selesai dimasukkan, perlu dilakukan pengecekan kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan kode, ketidaklengkapan dan hal lain sebagainya yang selanjutnya dilakukan koreksi. (Notoatmodjo, 2018),

2. Analisa Data

Analisa data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game *Truth or Dare* dibandingkan dengan media video animasi terhadap peningkatan 114 Palembang. data dianalisis secara bertahap sesuai dengan tujuan penelitian dan desain *quasi experimental* yang digunakan, (Sugiyono, 2019).

a. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui variabel dari hasil analisis digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengetahuan sebelum dan sesudah setelah diberikan edukasi menggunakan media game *truth or dare* dan video animasi sebagai kelompok kontrol. (Notoatmodjo, 2018).

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Dalam Penelitian ini dapat dilakukan pengujian dengan uji-T berpasangan, atau uji paired T-test untuk menganalisis hasil perbedaan *pre-test* dan *pos-test* pada kelompok yang sama, serta untuk menganalisis antara kedua kelompok yang berbeda digunakan uji Independent T-test. (Notoatmodjo, 2018).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa-siswi kelas V SD Negeri 114 Palembang pada bulan Maret tahun 2026 dengan jumlah Sample 40 orang, menampilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi frekuensi skor pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan game *truth or dare*

No.	Tingkat pengetahuan	N	Jumlah skor hasil	Rata -rata	Selisih
1	Pre test	20	277	13,85	5,4
2	Post test		384	19,25	

Sumber : Data primer 2026

Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media *truth ot dare*, dimana nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata- rata *pre-test* nya yaitu nilai rata- rata sebelum *pre-test* sebesar 13,85 dan *post-test* 19,25 yaitu mengalami peningkatan nilai sebesar 5,4

Tabel 4 Distribusi frekuensi skor pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi menggunakan video animasi

No.	Tingkat pengetahuan	N	Jumlah skor hasil	Rata-rata	Selisih
1	Pre test	20	274	13,70	3,5
2	Post test		344	17,20	

Sumber : Data primer

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media video animasi dimana nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* nya dengan nilai rata-rata *pre - test* sebesar 13,70 dan *post test* 17,20 yaitu mengalami peningkatan nilai sebesar 3,5

Tabel 5 Perbedaan peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara kelompok *game truth or dare* dan video animasi pada siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang.

Variabel	N	Mean <i>Pre test</i>	Mean <i>Post test</i>	Selisih mean	T hitung	P value*
Game <i>truth or dare</i>	20	13,85	19,25	5,4	4,368	< 0,001
Video animasi (Kelompok kontrol)		13,70	17,20	3,5		

Sumber; data primer 2026

*) Uji Independent T tes dengan interval kepercayaan 95%

*) ($p < 0,05$), maka terdapat pengaruh yang bermakna

*) ($p > 0,05$), maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan dengan uji statistic program SPSS didapatkan hasil P-value=0,001 karena nilai $p < 0,05$ secara statistic terdapat perbedaan bermakna tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *game truth or dare* dan video animasi. pada kelompok *game truth or dare*, nilai rata-rata *pre- test* sebesar 13,85 meningkat menjadi 19,25 pada *post-test* dengan selisih sebesar 5,4, sedangkan pada kelompok video animasi nilai rata-rata *pre-test* sebesar 13,70 meningkat menjadi 17,20 pada *post-test* dengan selisih sebesar 3,5.

Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p\text{-value} < 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dari kedua media. Namun, berdasarkan nilai selisih rata-rata, media game *truth or dare* lebih berpengaruh dibandingkan media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game *truth or dare* mengenai kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V SDN 114 Palembang, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bulan Maret tahun 2026, terjadi peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi menggunakan media game *truth or dare* dan video animasi. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok, dimana kelompok game *truth or dare* mengalami peningkatan sebesar 5,4 sedangkan kelompok video animasi sebesar 3,5. Berdasarkan uji statistik program SPSS didapatkan nilai $p\text{ value}$ 0,001 ($<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa kedua media efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa, namun media game *truth or dare* memberikan peningkatan yang lebih besar.

Menurut pengamatan peneliti selama kegiatan berlangsung, media game *truth or dare* membuat siswa lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat antusias ketika menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung.

Suasana belajar juga menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat siswa tidak cepat merasa bosan karena mereka terlibat langsung selama proses edukasi berlangsung. akan tetapi, dalam pelaksanaannya peneliti juga mengalami beberapa kendala, seperti adanya siswa yang sulit diatur dan terlalu bersemangat saat permainan berlangsung, sehingga peneliti harus lebih sabar dalam mengelola kelas.

Pada kelompok video animasi, peningkatan pengetahuan juga terjadi, namun hasilnya tidak lebih tinggi dibandingkan kelompok game *truth or dare*. berdasarkan pengamatan peneliti, saat pemutaran video masih ada beberapa siswa yang mengobrol dan kurang memperhatikan materi yang ditampilkan. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami materi juga berbeda-beda tergantung tingkat fokus dan daya tangkap masing-masing siswa. Kondisi tersebut menyebabkan tidak semua siswa dapat menerima informasi secara maksimal melalui media video animasi.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma,& Fajrina (2024) yang menyatakan bahwa media *permainan truth or dare* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. penelitian Isnanita,dkk.(2023) juga menyebutkan bahwa *media truth or dare* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa ikut berpartisipasi secara aktif.selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam

bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. (Kurniawan,& Satria 2024).

Sementara itu, penelitian Pratiwi,dkk.(2022) menyebutkan bahwa media video animasi memiliki keterbatasan karena pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga interaksi siswa masih kurang. Penelitian Rahmawati dkk.(2021), juga menyatakan bahwa efektivitas video animasi dipengaruhi oleh perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian Sari & Handayani (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan media pembelajaran yang bersifat pasif.

Dari beberapa pendapat dan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media game *truth or dare* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri 114 Palembang. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga ikut terlibat secara langsung melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan yang berkaitan dengan kesehatan gigi dan mulut.

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa sehingga siswa lebih fokus selama kegiatan berlangsung. Karakteristik permainan yang interaktif, adanya tantangan, serta suasana belajar yang tidak monoton memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. dengan demikian, media game *truth or dare* tidak hanya memberikan pembelajaran yang informatif, tetapi juga menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kedua media, yaitu media game *truth or dare* dan video animasi, sama-sama berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak kelas V SD Negeri 114 Palembang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Skor pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi menggunakan media game *truth or dare* mengalami peningkatan dari 13,85 menjadi 19,25 dengan selisih 5,4
2. Skor pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi menggunakan media video animasi juga mengalami peningkatan dari 13,70 menjadi 17,20 dengan selisih 3,5.
3. Media game *truth or dare* menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan video animasi, sehingga game *trut or dare* dapat dikatakan lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa dibandingkan media video animasi. hal ini terlihat dari selisih peningkatan skor rata-rata yang lebih besar pada media *truth or dare* yaitu 5,4 dibandingkan dengan media video animasi sebesar 3,5 Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa media *truth or dare* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa ($p < 0,05$).

B. Saran

1. Bagi institusi pendidikan diharapkan Poltekkes Kemenkes Palembang dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dalam mengembangkan metode edukasi kesehatan gigi dan mulut yang lebih menarik, khususnya melalui media permainan seperti *truth or dare*.
2. Bagi pihak sekolah pihak SD Negeri 114 Palembang dan guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *truth or dare* dan video animasi, agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi. Selain itu, sekolah juga bisa bekerja sama dengan tenaga kesehatan untuk mengadakan penyuluhan secara rutin.
3. Bagi peneliti selanjutnya penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan metode yang lebih variatif, dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan melibatkan kelompok usia yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmar, A. R., Yusuf, M., & Lestari, S.2025. Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 14(1), 20–28. <https://ojs.poltekkes-malang.ac.id/jpk/index>, diakses 13 Januari 2026
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. diakses 13 Januari 2026
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga <https://search-lib.ums.ac.id/bib/51010>. Diakses Pada ,12 Januari 2026.
- Fitratunisa, M. A., & Lestari, S. Y.2025. *Dental health labyrinth game education to improve dental and oral health knowledge in elementary school students*.*Jurnal Kesehatan Gigi*,12(1),45 53.<https://ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id/index.php/jchat/article/view/2224>, diakses 10 januari 2026
- Herijulianti, E., Indriani, T. S., & Artini, S.2022. *Pendidikan Kesehatan Gigi. Jakarta: EGC*.Diakses 10 Januari 2026
- Husna, N. & Prasko, P.2019. Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media *Busy Book* terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 51–55. <https://ejournal.poltekkes smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/article/view/4408>Di akses 10 Januari 2026
- Hutami, A. R., Sari, M., & Pratama, D. 2019. Penerapan permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 112–119. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/JPM/article/view/341>, diakses 12 januari 2026
- Ilmianti, R., Sari, D. K., & Pratama, A. 2024. Pengetahuan dan perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah. *Jurnal Kesehatan Anak*, 13(2), 77–85.diakses7 januari 2026.
- Isnanita, N., Rakhmawati, F., & Reflina. 2023. Efektivitas media pembelajaran truth or dare terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Relevan: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 22-30. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1122>□,Diakses pada 5 mei 2026/
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.2023. *Survei Kesehatan Indonesia (SKI) Tahun 2023*. Jakarta: Kemenkes RI.<https://www.badan.kebijakan.kemkes.go.id>. Diakses Pada ,diakses 7 Januari 2026.

- Kurniawan, R., & Satria, A. P. 2024. Pengaruh media truth or dare terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendas*, 6(1), 15-24. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29755>, Diakses pada 5 mei 2026.
- Nadita, H. 2023. Pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan dan keterampilan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut anak kelas III di SDN 177 Palembang. *Repository Poltekkes Kemenkes Palembang*. <https://repository.poltekkespalembang.ac.id/items/show/6408>. Diakses Pada , diakses pada 30 Januari 2026.
- Notoatmodjo, S. 2014. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. diakses pada 10 januari 2026.
- Nuraeni. 2019. Pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 8(1), 55–62. diakses pada 10 januari 2026
- Nurlisa, F., Ramadhan, R., & Suryani, L. 2023. Peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar ditinjau dari media permainan. *International Journal of Oral Health and Medicine*, 2(1), 33–41. <https://rcipublisher.org/ijohm/index.php/ijohm/article/view/179>, diakses pada 12, januari 2026
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., & Erlyani, N. 2018. *Promosi Kesehatan*. Surabaya: Airlangga University Press, diakses pada 10 januari 2026
- Octavianita, D., Putri, A. R., & Wijaya, T. 2024. *Bingo game in improving dental health knowledge in elementary school students*. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut*, 11(1): 21_29. <https://ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id/index.php/jchat/article/view/1784> diakses pada 12 januari 2026.
- Piaget, J. dalam Santrock, J. W. 2018. *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Education. diakses pada 12 januari 2026.
- Pontoluli, A., Wowor, V. N., & Gunawan, P. 2021. Hubungan perilaku menyikat gigi dengan kejadian karies gigi pada anak sekolah dasar. *Jurnal e-GiGi*, 9(1), 12–18. diakses pada 12 januari 2026
- Pratiwi, A., Rahma, D., & Putri, S. (2022). Keterbatasan media video animasi dalam interaksi pembelajaran siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 33-40. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17623>, Diakses pada 5 mei 2026
- Pratiwi, D., & Lestari, S. 2020. Efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(2), 145–152. diakses pada 12 januari 2026.

- Pratiwi, N. L., & Lestari, R. 2020. Efektivitas penyuluhan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan metode *pre-test* dan *post-test*. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 15(1), 3441. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpki/article/view/33852>, diakses pada 13 Januari 2026.
- Putri, M. H., Herijulianti, E., & Nurjannah, N. 2020. *Ilmu Pencegahan Penyakit Jaringan Keras dan Jaringan Pendukung Gigi*. Jakarta: EGC, diakses tanggal 13 Januari 2026.
- Rahma, Y. S., & Fajrina, S. 2024. Penggunaan media permainan truth or dare dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 45-52. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13798>, Diakses pada 18 april 2026.
- Rahmawati, D., & Handayani, S. 2021. Media permainan edukatif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(1), 30–38, diakses tanggal 13 Januari 2026.
- Rahmawati, I., & Handayani, D. 2022. Peran orang tua dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 17(2), 101–108. diakses pada 12 januari 2026.
- Rahmawati, N., Putri, A., & Handayani, S. (2021). Pengaruh perhatian dan minat belajar terhadap efektivitas video animasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 50-58. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14542>, diakses pada 5 mei 2026.
- Rahmi, A., Putri, R. D., & Hasanah, U. 2024. Hubungan tingkat pengetahuan dengan kejadian karies gigi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut*, 15(1), 18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/egigi/article/view/51333> ,diakses pada 15 januari 2026
- Sari, D., Widiyanti, E., & Nugraha, A. 2019. Media edukasi kesehatan gigi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 5(1), 45–52. diakses pada 12 januari 2026
- Sari, R., & Handayani, D. 2020. Media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 20-28. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5506>,
- Sari, R., & Lestari, Y. 2019. Hubungan pola konsumsi makanan manis dengan kejadian karies gigi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(2), 120–127. diakses pada 12 januari 2026
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. diakses pada 12 januari 2026

- Tauchid, S. N., Pudentiana R. R. E., & Subandini, S. L. 2016. *Buku Ajar Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta:EGC. diakses pada 12 januari 2026
- Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. 2020. Penggunaan media permainan *truth or dare* sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 60–67. diakses 14 januari 2026.
- Yuniarti, E., Kantohe, Z. R., & Lampus, B. S. 2020. Hubungan tingkat pengetahuan dengan status kebersihan gigi dan mulut anak sekolah dasar. *Jurnal e Gigi*, 8(2), 89 96 <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/egigi/article/view/51333>, diakses 14 januari 2026. Diakses pada 14 januari 2026.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA



Nama : Risma You Nensih
Tempat, Tanggal Lahir : OKU Timur, 27 November 2005
Alamat : Cempaka jln,kapten anwar sastro Kec.Cempaka
Kab, OKU Timur,RT007,RW007
Agama : Islam
Nama Orang Tua
Ayah : Friadi Yanto
Ibu : Lisma Wati
Jumlah Saudara : 4
Anak Ke : 1

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 1 Cempaka : 2011-2017
2. SMP Negeri 1 Cempaka : 2017-2020
3. SMA Negeri 1 Cempaka : 2020-2023
4. D-III Kesehatan Gigi Poltekkes Palembang : 2023-Sekarang

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KOTA



PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
JL. Lunjuk Jaya No. 3, Demang Lebar Daun, Palembang, Sumatera Selatan 30137
Telepon : (0711) 368726, Faksimile : (0711) 368726
Laman : kesbangpol.palembang.go.id, Pos-el : bankesbangpolpalembang@gmail.com

SURAT IZIN
NOMOR : 070/00640/BAN-KBP/2026

TENTANG

IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Poltekkes Kemenkes Palembang dengan Nomor :
PP.06.02/F.XXXII/1100/2026, Tanggal 13 Februari 2026, Perihal
Permohonan Izin Penelitian

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Risma You Nensih (NPM/NIM P07125123008)
Jabatan : Mahasiswa D-III KESEHATAN GIGI Poltekkes Kemenkes Palembang
Alamat : Jl. Sukabangun 1 No.KM.6, RW.5, Suka Bangun, Sukarami,
Palembang City, South Sumatra 30151, SUKA BANGUN, SUKARAMI,
KOTA PALEMBANG 30151
Untuk : **Melaksanakan Penelitian** di SD Negeri 114 Kota Palembang - Dinas
Pendidikan Kota Palembang
Judul : Pengaruh penggunaan media game Truth or Dare Terhadap
Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada anak Kelas
V di SD Negeri 114 Palembang
Data Yang Dibutuhkan : Tidak
Status Penelitian : Permohonan Baru
Waktu Pelaksanaan : 02 Maret 2026 s/d 02 Juni 2026

Dengan Catatan :

1. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melapor kepada pemerintah setempat.
2. Dalam melakukan penelitian tidak diizinkan menyebarkan data serta menanyakan soal politik yang sifatnya tidak ada hubungan dengan kegiatan penelitian yang telah diprogramkan.
3. Dalam melakukan penelitian agar dapat mentaati peraturan perundang-undangan dan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
4. Setelah selesai melakukan penelitian diwajibkan memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Palembang
Pada tanggal : 02 Maret 2026

**Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Kota Palembang,**

Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan
Politik Kota Palembang

Rudi Indawan, SH., M.Kn.
Pembina Utama Muda (IV/c)
NIP. 196804091992031001



SURAT DINAS PENDIDIKAN



PEMERINTAH KOTA PALEMBANG DINAS PENDIDIKAN

Jalan Pramuka KM. 5,5 Kel. Srijaya Kec. Alang-Alang Lebar Palembang, Provinsi Sumatera Selatan
Telepon : (0711) 5614060, Faksimile : (0711) 5614060 Kode Pos 30153
Laman : www.disdikpalembang.go.id, Pos-el : disdik@palembang.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070/238/Disdik-I/2026

TENTANG IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang Nomor :
070/00640/BAN.KBP/2026 tanggal 2 Maret 2026 Perihal Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN :

Kepada :
Nama : Risma You Nensih
NIM : PO7125123008
Program Studi : D-III Kesehatan Gigi
Untuk : Melaksanakan Izin Penelitian di SD Negeri 114 Palembang
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Game Truth or Dare Terhadap Peningkatan
Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Kelas V di SD Negeri 114
Palembang

Dengan Catatan :

1. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melapor kepada Kepala SD Negeri 114 Palembang.
2. Dalam melakukan penelitian tidak diizinkan menanyakan soal politik, yang sifatnya tidak ada hubungannya dengan judul yang telah ditentukan.
3. Dalam melakukan penelitian agar dapat mentaati Peraturan dan Perundang-Undangan yang berlaku.
4. Apabila izin penelitian telah habis masa berlakunya, sedangkan tugas penelitian belum selesai maka harus ada perpanjangan izin.
5. Surat izin penelitian berlaku 3 (tiga) bulan terhitung dari tanggal dikeluarkan
6. Setelah selesai mengadakan izin penelitian harus menyampaikan laporan tertulis kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Palembang melalui Kasubbag Umum dan Kepegawaian.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan : di Palembang

Pada tanggal : 3 Maret 2026

Sekretaris Dinas Pendidikan Kota Palembang



H. M. Heru Hermawan, S.STP., SH., M.Si
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP 197809271997031001

Tembusan :
Direktur Politeknik Kesehatan Palembang

Lampiran 4

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI SD NEGERI 114
PALEMBANG**



**PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 114**

Jln. Sosial KM.5 Kel. Sukabangun Kec.Sukarami Palembang

Email : Sdn114.Sukarami@gmail.com, @sdnegeri114palembang, SD Negeri 114 Palembang



Nomor : 148/SDN.114/SKR/III/2026
Lampiran : -
Perihal : Telah Melaksanakan Pengambilan Data Penelitian

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Poltekes Kemenkes Palembang
Di-
Palembang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

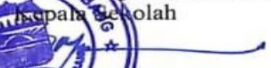
Berdasarkan dengan surat Nomor : 070/238/Disdik-I/2026, maka bersama ini disampaikan bahwa :

No	Nama	NIM	Prodi/Jurusan
1.	Risma You Nensih	PO7125123008	D-III Kesehatan Gigi

Telah melaksanakan kegiatan Pengambilan Data Penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Game Trurt or Dare Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada anak Kelas V di SD Negeri 114 Palembang” mulai tanggal 6 - 7 Maret 2026, dan telah selesai melaksanakan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawab yang bersangkutan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 16 Maretl 2026
Kepala Sekolah

Nasirun S.Pd.,M.Si
196803192008011002



SERTIFIKAT ETICAL CLEARENTCE



**KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
HEALTH POLYTECHNIC OF MINISTRY OF HEALTH OF PALEMBANG**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

"ETHICAL APPROVAL"

DP.04.03/F.XXXII.10/1979/2026

Protokol penelitian yang diusulkan oleh
The research protocol proposed by
Tanggal/ Date : 2 Maret 2026

Peneliti Utama/ Principal Investigator

Risma You Nensih

Nama Institusi/ Name of the Institution

D III Kesehatan Gigi

Dengan Judul/ Title

**Pengaruh Penggunaan Media Game (Truth or Dare) Terhadap Peningkatan Pengetahuan
Kesehatan Gigi dan Mulut pada anak Kelas V di SD Negeri 114 Palembang**

Dinyatakan laik etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1). Nilai Sosial, 2). Nilai Ilmiah, 3). Pemerataan Beban dan Manfaat, 4). Risiko, 5). Bujukan/Eksploitasi, 6). Kerahasiaan dan Privacy, dan 7). Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standard, 1). Social Values, 2). Scientific Values, 3). Equitable Assessment and Benefits, 4). Risks, 5). Persuasion/Exploitation, 6). Confidentiality and Privacy, and 7). Approval After Explanation, Which refers to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of indicators for each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu satu tahun sejak tanggal diterbitkan.
This statement of ethical clearance is valid for a duration of one year from its issuance date

Anggota :

Palembang, 17 Maret 2026
Ketua Komite Etik



Erwin Edyansyah, S.KM., M.Sc
NIP. 197503061994031002

Lampiran 6

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN

Lembar Persetujuan Judul Penelitian

Nama : Risma You Nensih
NIM : PO.71.25.1.23.008
Dosen Pembimbing KTI : Pembimbing I : drg.Sri Wahyuni M.Kes
Pembimbing II : Yufen Widodo,SKM,MDS

Judul yang disetujui :

Pengaruh penggunaan media game *truth or dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V di SD Negeri 114 Palembang

Tanggal Persetujuan : Januari, 2026

Yang Menyetujui Judul,
Dosen Pembimbing KTI



drg. Sri Wahyuni M. Kes
NIP.196607171199320001

Koordinator Akademik



drg. Meyrisa Bastari, M. Biomed
NIP.198705062014023002

Lampiran 7

LEMBAR KONSULTASI



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI



JADWAL KONSULTASI DAN BIMBINGAN
MAHASISWA POLTEKKES KEMENKES PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI

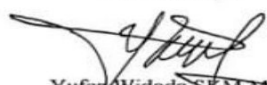


Nama Mahasiswa : Risma You Nensih
NIM : PO7125123008
Judul KTI : Pengaruh penggunaan media game *truth or dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V di SD Negeri 114 Palembang

Pembimbing : 1. drg. Sri Wahyuni, M.Kes
2. Yufen Widodo, SKM, MDSc

NO.	Tanggal	Topik Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
1	2-01-20	Pengajuan judul	lanjut bab I	HP	HP
2	6-01-20	Pengajuan bab I	Revisi bab I	HP	HP
3	7-01-20	revisi bab I	lanjut bab II, III	HP	HP
4	19-01-20	Acc bab I, revisi bab II	revisi bab II	HP	HP
5	15-01-20	bimbingan bab III	Perbaikan materi	HP	HP
6	17-01-20	revisi bab III	revisi kerangka	HP	HP
7	17-01-20	Acc bab III	lanjut bab II	HP	HP
8	16-01-20	Pengajuan bab II	revisi materi	HP	HP
9	16-01-20	Acc bab II	Acc proposal	HP	HP
10	17-01-20	Pengajuan bab IV	Perbaikan Tabel	HP	HP
11	22-04-20	revisi bab IV	Perbaikan materi	HP	HP
12	24-04-20	Acc bab IV	lanjut bab V	HP	HP
13	28-04-20	bimbingan bab V	Perbaikan Abstrac	HP	HP
14	28-01-20	Acc bab V	Acc bab V	HP	HP

Pembimbing II


Yufen Widodo, SKM, MDSc
NIP. 198408262009121003

Pembimbing I


drg. Sri Wahyuni M.Kes
NIP. 1966071771993032001

Koordinator akademik


drg. Meyrisa Bastari, M.Biomet
NIP. 198705062014032002

Lampiran 8

FORMULIR BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI



FORMULIR BIMBINGAN REVISI KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : Risma You Nensih
NIM : PO.71.25.1.23.008
Judul KTI : Pengaruh Penggunaan Media Game *Truth Or Dare* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Kelas V SD Negeri 14 Palembang

Penguji : Listrianah, S.Pd.M.Kes

No.	Saran Penguji	Perbaikan	Paraf Penguji
1.	Perbaiki bagian tujuan khusus agar lebih jelas dan sesuai dengan variabel penelitian	Memperbaiki bagian tujuan khusus dengan menghilangkan kata setelah	
2.	Perbaiki bagian tabel dengan mengganti persentase menjadi selisih pada peningkatan media	Telah diperbaiki pada bagian tabel hasil penelitian menjadi selisih agar hasil penelitian lebih mudah dipahami	
3.	Perbaiki pembahasan BAB IV dengan menambahkan kelebihan dan kekurangan media penelitian.	Memperbaiki BAB IV pada bagian pembahasan dengan menambahkan penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan dari kedua.	
4.	Perbaiki penulisan awal kata dan susunan kalimat sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar	Memperbaiki penulisan pada awal kata dan susunan kalimat agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan penulisan ilmiah.	

Koordinator Akademik

drg. Meyrisa Bastari, M. Biomed
NIP. 19870506201432002

Pembimbing I KTI

drg. Sri Wahyuni, M. Kes
NIP. 1966071771993032001

FORMULIR BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI



FORMULIR PERBAIKAN KARYA TULIS ILMIAH

Peserta Ujian Karya Tulis Ilmiah di Prodi Kesehatan Gigi Program Diploma Tiga
Poltekkes Kemenkes Palembang Tahun Akademik 2025/2026

Nama Mahasiswa : Risma You Nensih
NIM : PO.71.25.1.23.008
Judul KTI : Pengaruh Penggunaan Media Game *Truth Or Dare* Terhadap
Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada
Anak Kelas V SD Negeri 114 Palembang

Dinyatakan telah menyelesaikan perbaikan karya tulis ilmiah yang disetujui oleh :

	Nama	Tanda Tangan
Pembimbing I	drg.Sri Wahyuni,M.Kes NIP. 1966071771993032001	
Pembimbing II	Yufen widodo,SKM,MDS NIP. 198408262009121003	
Penguji	Listrianah,S.Pd.M.Kes NIP.196402041988032001	

Palembang, Mei 2026
Koordinator Akademik

drg. Meyrisa Bastari, M. Biomed
NIP. 19870506201432002

LEMBAR INFORMED CONSENT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah mendapatkan penjelasan mengenai penelitian yang berjudul: " Pengaruh penggunaan Media Game *truth or dare* terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas 5 di SDN 114 Palembang" Penelitian dilakukan dengan cara pengisian persetujuan oleh orang tua anak.

Saya telah memahami bahwa:

1. Keikutsertaan dalam penelitian ini bersifat sukarela tanpa adanya paksaan.
2. Saya berhak menolak atau menghentikan keikutsertaan kapan saja.
3. Data dan informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya.
4. Penelitian ini tidak menimbulkan risiko yang membahayakan bagi anak.

Nama Anak :.....
Umur Anak :.....Tahun
Nama Orang Tua/Wali :.....
Tanda Tangan :.....

Dengan ini saya menyatakan bersedia anak saya untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

Peneliti

Palembang.....2026

Responden

Risma You Nensih

(.....)

Lampiran 10 Daftar Pertanyaan

DAFTAR PERTANYAAN PRE-TEST POST- TEST

Nama :

Tempat tanggal lahir :

Umur :

Jenis kelamin :

Petunjuk Pengisian Beri tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai menurut anda benar

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah coklat dan permen adalah makan - makanan manis yang dapat merusak gigi ?		
2.	Apakah adik berkumur -kumur atau menyikat gigi setelah makan ?		
3.	Apakah mengurangi makan es krim giginya bisa sehat ?		
4.	Apakah menurut adik susu itu bagus untuk kesehatan gigi ?		
5.	Apakah adik mengetahui menyikat gigi adalah salah satu cara memelihara kesehatan gigi dan mulut ?		
6.	Jika gigi adik terdapat karang gigi apakah adik cukup menyikat gigi saja untuk menghilangkannya ?		
7.	Apakah adik suka makan buah dan sayur ?		
8.	Apakah adik takut mencabut gigi susu yang goyang dan tidak mencabutnya sampai gigi permanen tumbuh ?		
9.	Apakah adik mengetahui jika jarang menggosok gigi akan mengakibatkan karang gigi ?		
10.	Apakah adik mengetahui penyebab gigi kita sakit karena bakteri ?		

11.	Apakah adik mengetahui kapan waktu yang tepat untuk mengganti sikat gigi ?		
12.	Apakah adik mengetahui untuk menyikat gigi cukup menggunakan pasta gigi sebanyak biji jagung?		
13.	Apakah adik menggosok gigi bagian kunyah pada gigi bagian atas menggunakan gerakan bulat- bulat ?		
14.	Apakah adik menggosok gigi bagian depan dengan cara naik turun ?		
15.	Apakah adik menggunakan sikat gigi bersama -sama di dalam satu rumah ?		
16.	Apakah adik menyikat gigi bagian belakang menghadap kepipi menggunakan gerakan bulat - bulat ?		
17.	Apakah adik menggosok gigi bagian kunyah dengan cara maju mundur ?		
18.	Apakah adik ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali ?		
19.	Apakah adik menggosok bagian lidah juga saat sikat gigi ?		
20.	Apakah setiap ada permasalahan gigi adik langsung berobat ke dokter gigi ?		

Sumber : (K.T. I Imiah Nadita (2023)

Lampiran 11 kunci jawaban

Kunci jawaban

1. Ya
2. Ya
3. tidak
4. Ya
5. Ya
6. Tidak
7. Ya
8. tidak
9. ya
10. Ya
11. ya
12. ya
13. tidak
14. Ya
15. tidak
16. ya
17. Ya
18. Ya
19. Ya
20. ya

UJIVALIDITAS DAN REABILITAS

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Validitas dan reability

Pertanyaan	Nilai r tabel	Nilai r hasil	Kriteria
Pertanyaan 1	0,361	0,899	Valid
Pertanyaan 2	0,361	0,664	Valid
Pertanyaan 3	0,361	0,703	Valid
Pertanyaan 4	0,361	0,453	Valid
Pertanyaan 5	0,361	0,829	Valid
Pertanyaan 6	0,361	0,393	Valid
Pertanyaan 7	0,361	0,631	Valid
Pertanyaan 8	0,361	0,664	Valid
Pertanyaan 9	0,361	0,689	Valid
Pertanyaan 10	0,361	0,664	Valid
Pertanyaan 11	0,361	0,632	Valid
Pertanyaan 12	0,361	0,447	Valid
Pertanyaan 13	0,361	0,548	Valid
Pertanyaan 14	0,361	0,589	Valid
Pertanyaan 15	0,361	0,535	Valid
Pertanyaan 16	0,361	0,644	Valid
Pertanyaan 17	0,361	0,763	Valid
Pertanyaan 18	0,361	0,664	Valid
Pertanyaan 19	0,361	0,570	Valid
Pertanyaan 20	0,361	0,444	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	20

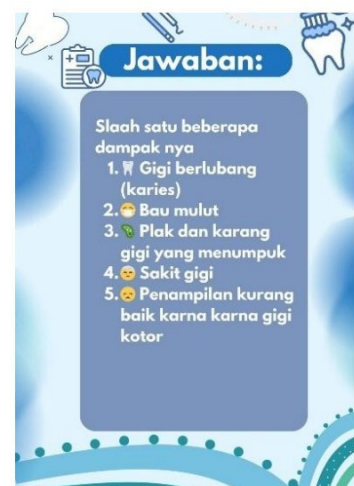
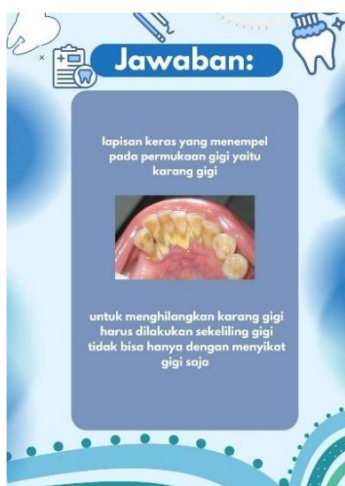
Nilai cronbach's alpha >0,6 dapat disimpulkan bahwa intrument yang diujikan adalah reliabel

DESAIN MEDIA GAME *TRUT OR DARE*





Desain Jawaban kartu truth



Jawaban:

gerakan memutar-mutar
(bulat-bulat)



Agar plak dan sisa makanan hilang tanpa melukai gusi sehingga gigi tetap sehat.

Jawaban:

menyikat gigi



berkumur -kumur



Alasan nya untuk menghilangkan sisa makanan yang menempel agar tidak menjadi makanan bakteri

Jawaban:

Pagi setelah sarapan



malam sebelum tidur untuk menyikat gigi



Jawaban:

Segera pergi ke dokter gigi dan tetap menjaga kebersihan gigi.

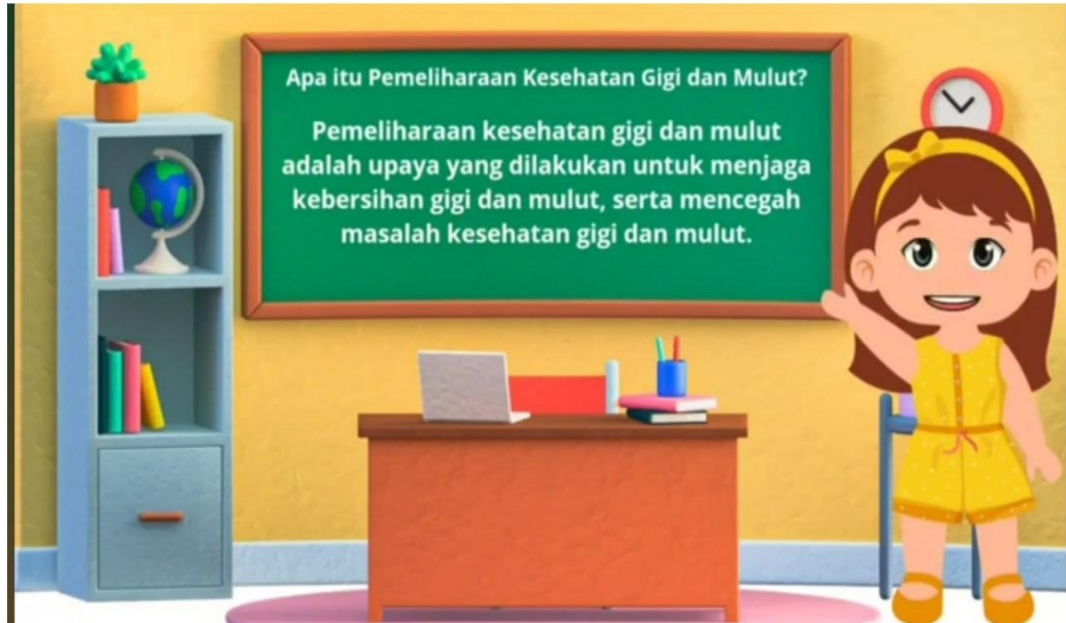


jangan mengorek atau menekan permukaan gigi yang sakit





Media video animasi sebagai (kelompok kontrol)



Lampiran 14

REKAPITULASI DATA
DATA TABULASI RESPONDENT
KELOPOK GAME *TRUTH OR DARE*

RESPONDENT	UMUR	JENIS KELAMIN	PRE TEST	POST TEST	SELISIH
Respondent 1	10 Tahun	Laki-laki	11	19	8
Respondent 2	11 Tahun	Laki-laki	13	19	6
Respondent 3	11 Tahun	Laki-laki	14	19	5
Respondent 4	11 Tahun	Laki-laki	13	20	7
Respondent 5	11 Tahun	Laki-laki	14	18	4
Respondent 6	11 Tahun	Perempuan	14	20	6
Respondent 7	10 Tahun	perempuan	14	20	6
Respondent 8	11 Tahun	perempuan	14	20	6
Respondent 9	11 Tahun	Laki-laki	13	19	6
Respondent 10	11 Tahun	Laki-laki	15	19	4
Respondent 11	10 Tahun	Laki-laki	15	19	4
Respondent 12	11 Tahun	Laki-laki	14	20	6
Respondent 13	11 Tahun	Laki-laki	14	20	6
Respondent 14	12 Tahun	Laki-laki	15	19	4
Respondent 15	10 Tahun	perempuan	15	20	5
Respondent 16	10 Tahun	Laki-laki	14	20	6
Respondent 17	11 Tahun	perempuan	14	19	5
Respondent 18	11 Tahun	perempuan	14	17	3
Respondent 19	11 Tahun	Laki-laki	13	19	6
Respondent 20	11 Tahun	Laki-laki	14	19	5
JUMLAH			277	384	
RATA-RATA			13,85	19,25	

DATA TABULASI RESPONDENT
KELOPOK VIDEO ANIMASI (KONTROL)

RESPONDENT	UMUR	JENIS KELAMIN	PRE TEST	POST TEST	SELISIH
Respondent 1	11 Tahun	Perempuan	18	20	2
Respondent 2	10 Tahun	Perempuan	11	16	5
Respondent 3	12 Tahun	Laki-laki	12	16	4
Respondent 4	10 Tahun	Laki-laki	15	19	4
Respondent 5	11 Tahun	Laki-laki	13	18	5
Respondent 6	12 Tahun	Laki-laki	14	18	4
Respondent 7	11 Tahun	Laki-laki	13	17	4
Respondent 8	11 Tahun	Laki-laki	14	17	3
Respondent 9	11 Tahun	Perempuan	12	19	7
Respondent 10	11 Tahun	perempuan	11	14	3
Respondent 11	11 Tahun	perempuan	14	16	2
Respondent 12	11 Tahun	perempuan	14	17	3
Respondent 13	10 Tahun	perempuan	12	17	5
Respondent 14	10 Tahun	perempuan	14	16	2
Respondent 15	10 Tahun	perempuan	14	16	2
Respondent 16	11 Tahun	Laki-laki	16	18	2
Respondent 17	11 Tahun	Laki-laki	15	18	3
Respondent 18	11 Tahun	Laki-laki	15	18	3
Respondent 19	11 Tahun	Laki-laki	15	17	2
Respondent 20	11 Tahun	Laki-laki	12	17	5
JUMLAH			274	344	
RATA-RATA			13,70	17,20	

Lampiran 15

ANALISA DATA

Skor Rata-Rata

		Statistics			
		Pretest A	Posttest A	Pretset B	Posttest B
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	68	68	68	68
Mean		13,85	19,25	13,70	17,20
Median		14,00	19,00	14,00	17,00
Std. Deviation		,933	,786	1,750	1,361
Variance		,871	,618	3,063	1,853
Minimum		11	17	11	14

Pretest_trut or dare					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	1,1	5,0	5,0
	13	4	4,5	20,0	25,0
	14	11	12,5	55,0	80,0
	15	4	4,5	20,0	100,0
	Total	20	22,7	100,0	
Missing	System	68	77,3		
Total		88	100,0		

Posttest_truth or dare					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17	1	1,1	5,0	5,0
	18	1	1,1	5,0	10,0
	19	10	11,4	50,0	60,0
	20	8	9,1	40,0	100,0
	Total	20	22,7	100,0	
Missing	System	68	77,3		
Total		88	100,0		

Pretset_video animasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	2	2,3	10,0	10,0
	12	4	4,5	20,0	30,0
	13	2	2,3	10,0	40,0
	14	6	6,8	30,0	70,0
	15	4	4,5	20,0	90,0
	16	1	1,1	5,0	95,0
	18	1	1,1	5,0	100,0
	Total	20	22,7	100,0	
Missing	System	68	77,3		
Total		88	100,0		

Posttest_video animasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	1	1,1	5,0	5,0
	16	5	5,7	25,0	30,0
	17	6	6,8	30,0	60,0
	18	5	5,7	25,0	85,0
	19	2	2,3	10,0	95,0
	20	1	1,1	5,0	100,0
	Total	20	22,7	100,0	
Missing	System	68	77,3		
Total		88	100,0		

Uji Normalitas

Case Processing Summary

		Valid		Cases Missing		Total	
Kelompok penelitian		N	Percent	N	Percent	N	Percent
nilai sebelum edukasi	trut or dare	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	video animasi	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
nilai sesudah edukasi	trut or dare	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	video animasi	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

Kelompok penelitian		Statistic		Std. Error
nilai sebelum edukasi	trut or dare	Mean	13.8500	.20869
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.4132
			Upper Bound	14.2868
		5% Trimmed Mean	13.9444	
		Median	14.0000	
		Variance	.871	
		Std. Deviation	.93330	
		Minimum	11.00	
		Maximum	15.00	
		Range	4.00	
		Interquartile Range	.75	
		Skewness	-1.402	.512
		Kurtosis	3.608	.992
	video animasi	Mean	13.7000	.39135
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	12.8809
			Upper Bound	14.5191
		5% Trimmed Mean	13.6111	
		Median	14.0000	
		Variance	3.063	
nilai sesudah edukasi	trut or dare	Std. Deviation	1.75019	
		Minimum	11.00	
		Maximum	18.00	
		Range	7.00	
		Interquartile Range	3.00	
		Skewness	.446	.512
		Kurtosis	.476	.992
	video animasi	Mean	19.2500	.17584
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18.8820
			Upper Bound	19.6180
		5% Trimmed Mean	19.3333	
		Median	19.0000	
		Variance	.618	
		Std. Deviation	.78640	
		Minimum	17.00	
		Maximum	20.00	
		Range	3.00	
		Interquartile Range	1.00	
		Skewness	-1.218	.512
		Kurtosis	2.248	.992
	video animasi	Mean	17.2000	.30435
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	16.5630
			Upper Bound	17.8370
		5% Trimmed Mean	17.2222	
		Median	17.0000	
		Variance	1.853	
		Std. Deviation	1.36111	
		Minimum	14.00	
		Maximum	20.00	
		Range	6.00	
		Interquartile Range	2.00	
		Skewness	-.122	.512
		Kurtosis	.665	.992

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok penelitian		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai sebelum edukasi	trut or dare	.314	20	<.001	.798	20	<.001
	video animasi	.168	20	.141	.939	20	.232
nilai sesudah edukasi	trut or dare	.275	20	<.001	.767	20	<.001
	video animasi	.158	20	.200 [*]	.945	20	.292

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji t Paired

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest A	13,85	20	,933	,209
	Posttest A	19,25	20	,786	,176
Pair 2	Pretest B	13,70	20	1,750	,391
	Posttest B	17,20	20	1,361	,304

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest A & Posttest A	20	,054	,822
Pair 2	Pretest B & Posttest B	20	,623	,003

Paired Samples Test

		Paired Differences							
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest A - Posttest A	-5,400	1,188	,266	-5,956	-4,844	-20,334	19	,000
Pair 2	Pretest B - Posttest B	-3,500	1,395	,312	-4,153	-2,846	-11,217	19	,000

T-Test

Group Statistics

KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
SELISIH POSTES EXPERIMEN	20	5.4500	1.31689	.29447
POSTES KONTROL	20	3.5500	1.43178	.32016

Independent Samples Test

				Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
SELISIH	Equal variances assumed	4.368	38	<.001	<.001	1.90000	.43498	1.01942	2.78058
	Equal variances not assumed	4.368	37.737	<.001	<.001	1.90000	.43498	1.01922	2.78078

Independent Samples Effect Sizes

			95% Confidence Interval		
		Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
SELISIH	Cohen's d	1.37554	1.381	.681	2.067
	Hedges' correction	1.40345	1.354	.668	2.026
	Glass's delta	1.43178	1.327	.567	2.063

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the pooled standard deviation.

Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor.

Glass's delta uses the sample standard deviation of the control (i.e., the second) group.

Lampiran 16

DOKUMENTASI

1.hari pertama (kelompok eksperimen)



Membagikan lembar soal *pre test*



Menjawab lembar soal *pre test*



Menjelaskan cara bermain *truth or dare*



Membacakan pertanyaan kartu *truth*



Menjawab pertanyaan kartu truth



Membacakan pertanyaan kartu *dare*



Siswa mempraktekkan tantangan pertanyaan kartu *dare*



Membagikan soal *post test*

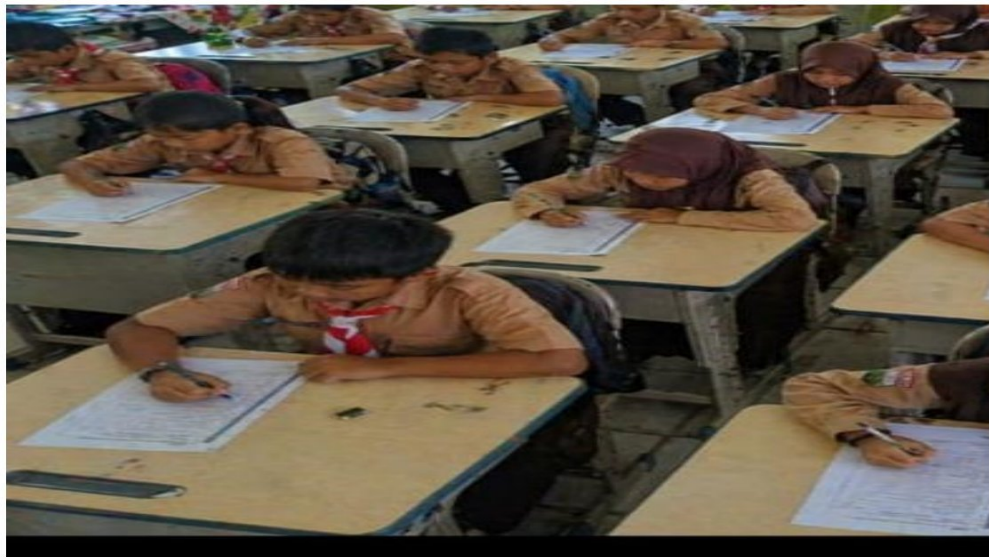


Menjawan soal *post test*

2. Hari ke dua (kelompok Kontrol)



Meberikan lembar soal *pre test*



Meenjawab lembar soal *pre test*



Menampilkan video animasi



Menampilkan video animasi



Mebagikan soal *post test*



Menjawab soal *post test*



Poto bersama degan kelas A



Poto bersama degan kelas B