

Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Media Permainan Monopoli Pada Anak Sd Negeri 27 Samaelo

Wanda Nur Aida¹, Surya Irayani Yunus², Nurhikmayanti³

¹²³Jurusan Kesehatan Gigi

¹²³Poltekkes Kemenkes Makassar

Email : nurhikmayanti@gmail.com

ABSTRAK

Kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan kebiasaan menjaga kebersihan gigi. Kurangnya pemahaman tentang perawatan Kesehatan gigi dan mulut menjadi salah satu factor terjadinya gangguan Kesehatan gigi dan mulut pada anak. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang Kesehatan gigi dan mulut adalah melalui media permainan monopoli. Permainan ini memungkinkan penyampaian pesan-pesan Kesehatan dengan cara yang lebih menarik bagi anak-anak, serta menjadi lebih antusias serta terlibat dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk perbandingan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan media permainan monopoli. Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan berjumlah 130 siswa. Sampel yang digunakan dengan teknik *Stratified sampling* yang berjumlah 50 orang yang diambil secara acak sebanyak 10 orang. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 15 pertanyaan terkait Kesehatan gigi dan mulut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari 58,7 (kategori cukup) menjadi 91,68 (kategori baik) dengan selisih 32,98. Hal ini membuktikan bahwa permainan monopoli efektif sebagai media edukasi yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik anak sekolah dasar.

Kata kunci: Kesehatan gigi dan mulut ; permainan monopoli ; anak sekolah

Improving Dental and Oral Health Knowledge through Monopoly Game Media among Elementary School Students at SD Negeri 27 Samaelo

ABSTRACT

Oral and dental health in school-aged children is greatly influenced by their knowledge and oral hygiene habits. Limited understanding of oral health care often leads to various oral health problems. Educational media such as the Monopoly game can be an effective tool to increase children's knowledge by delivering health messages in an engaging and interactive manner. This study aimed to compare students' knowledge before and after health education using the Monopoly game. The research employed a Quasi-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 130 students, and a sample of 50 was selected using stratified random sampling. Data were collected through a questionnaire consisting of 15 questions on oral and dental health. The results revealed an improvement in the average knowledge score from 58.7 (fair category) to 91.68 (good category), with a mean difference of 32.98. These findings indicate that the Monopoly game is effective as an educational medium that is interactive, enjoyable, and suitable for the learning characteristics of elementary school children.

Keywords: Oral health ; monopoly game ; elementary school children

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi kesehatan umum dan kualitas hidup anak. Pada usia sekolah dasar, masalah gigi dan mulut yang paling sering ditemukan adalah karies gigi. Karies dapat menimbulkan rasa sakit, kesulitan makan, gangguan tidur, hingga menurunkan konsentrasi belajar. Kondisi ini berdampak pada prestasi sekolah anak serta dapat menurunkan rasa percaya diri mereka.

Data dari World Health Organization (WHO) menunjukkan bahwa prevalensi karies gigi pada anak usia sekolah mencapai 80–90% di berbagai negara, terutama pada rentang usia 6–12 tahun (Adam et al., 2022). Di Indonesia, hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 melaporkan prevalensi karies pada anak usia

5–9 tahun sebesar 92,6%, dan pada usia 10–14 tahun sebesar 73,4% (Elsa et al., 2023). Tingginya angka ini menandakan bahwa masalah kesehatan gigi anak masih menjadi persoalan serius yang perlu segera diatasi.

Salah satu penyebab utama tingginya karies pada anak adalah kurangnya pengetahuan tentang cara menjaga kebersihan gigi dan mulut. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung menyukai makanan manis dan kurang memperhatikan kebiasaan menyikat gigi dengan benar (Rahmawati et al., 2022). Rendahnya pemahaman ini seringkali disebabkan oleh metode penyuluhan yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, yang kurang menarik minat anak (Abral et al., 2020).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode edukasi kesehatan gigi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Media permainan dapat menjadi alternatif yang tepat karena selain menyenangkan, juga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Salah satu media permainan yang potensial adalah monopoli, yaitu permainan papan yang dapat dimodifikasi dengan memasukkan pesan-pesan edukasi kesehatan gigi dan mulut. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti monopoli dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus melatih keterampilan sosial anak (Ghufron et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah melalui media permainan monopoli.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan pada bulan April–Mei 2025 di SD Negeri 27 Samaelo Kabupaten Pangkep. Populasi penelitian berjumlah 130 siswa, dengan sampel 50 siswa yang dipilih menggunakan *stratified random sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner berisi 15 item pilihan ganda terkait kesehatan gigi dan mulut. Intervensi dilakukan dengan memberikan penyuluhan melalui media permainan monopoli yang dimodifikasi untuk memuat pesan edukasi kesehatan gigi. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1.

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin

Jenis Kelamin	F	(%)
Laki-Laki	23	46%
Perempuan	27	54%
Total	50	100%

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa responden penelitian ini didominasi oleh siswa perempuan (54%), sedangkan siswa laki-laki berjumlah 46%. Perbedaan jumlah ini cukup seimbang sehingga distribusi responden dapat mewakili kondisi populasi siswa di sekolah. Komposisi ini juga memberi gambaran bahwa edukasi kesehatan gigi dan mulut diperlukan baik pada laki-laki maupun perempuan, mengingat keduanya sama-sama berisiko mengalami masalah kesehatan gigi.

Tabel 2.

Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum dilakukan Permainan Monopoli

Kategori	F	(%)
Baik	7	14%
Cukup	22	44%
Kurang	21	42%
Total	50	100%

Berdasarkan Tabel 2, sebelum intervensi permainan monopoli dilakukan, mayoritas siswa berada pada kategori cukup (44%) dan kurang (42%). Hanya 14% siswa yang sudah memiliki pengetahuan baik tentang kesehatan gigi dan mulut. Hal ini menandakan bahwa pemahaman awal siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut masih rendah, sehingga perlu adanya strategi edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Tabel 3.

Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sesudah Dilakukan Permainan Monopoli

Kategori	F	(%)
Baik	48	96%
Cukup	2	4%
Kurang	0	0%
Total	50	100%

Tabel 3 menunjukkan adanya perubahan yang sangat signifikan setelah siswa diberikan intervensi melalui permainan monopoli. Hampir seluruh responden (96%) masuk dalam kategori baik, sementara hanya 4% yang berada pada kategori cukup. Tidak ada satupun responden yang termasuk kategori kurang. Hasil ini membuktikan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa secara menyeluruh

Tabel 4.

Distribusi Rata-Rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah dilakukan Permainan Monopoli

Pengetahuan	Sebelum	Sesudah	Selisih rata-rata	Keterangan
Rata- Rata	58,7	91,68	32,98	Terjadi peningkatan

Pada Tabel 4 terlihat peningkatan rata-rata pengetahuan siswa dari 58,7 (kategori cukup) menjadi 91,68 (kategori baik), dengan selisih sebesar 32,98 poin. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perbaikan pemahaman yang mengalami perubahan setelah diberikan media edukasi berupa permainan monopoli

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 27 Samaelo, dapat diketahui bahwa penggunaan media permainan monopoli memberikan perubahan terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang nyata antara nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan monopoli. Pada tahap pre-test, sebagian besar siswa masih berada pada kategori pengetahuan kurang dan cukup, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan hasil survei awal yang dilakukan peneliti, di mana ditemukan banyak siswa mengalami kerusakan gigi seperti karies akibat kurangnya pengetahuan dan kebiasaan menjaga kebersihan gigi. Setelah dilakukan intervensi dengan media permainan monopoli, terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan siswa. Hasil post-test menunjukkan mayoritas siswa telah mencapai kategori pengetahuan baik. Peningkatan ini terlihat jelas pada tabel distribusi frekuensi dan rata-rata pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa SD Negeri 27 Samaelo.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutami et al., (2019), yang membuktikan bahwa media permainan monopoli yang dimodifikasi sebagai media edukasi gigi dan mulut dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Permainan tersebut terbukti efektif karena menggabungkan unsur edukatif dengan suasana yang menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, Dianaturrohman et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam edukasi kesehatan gigi meningkatkan pengetahuan siswa hampir merata. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif, kompetitif, dan terlibat dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, permainan terbukti lebih efektif karena memadukan pembelajaran dengan aktivitas yang menyenangkan.

Penelitian Ghufro et al., (2024) mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam permainan edukatif menjadi faktor kunci dalam peningkatan pemahaman materi. Interaksi langsung dengan konten pembelajaran melalui media permainan membantu siswa lebih mudah menangkap dan mengingat informasi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian ini, di mana keterlibatan aktif selama permainan monopoli meningkatkan daya serap informasi siswa secara signifikan.

Hasil serupa juga ditemukan oleh Aida et al., (2024), meskipun menggunakan media visual berupa video animasi dan booklet. Mereka menyimpulkan bahwa media interaktif dan visual lebih efektif dibandingkan media pasif seperti flipchart. Ini menunjukkan bahwa keaktifan dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar menjadi kunci dalam peningkatan pemahaman.

Sementara itu, penelitian Elsa et al. (2023) menunjukkan bahwa media video edukasi membantu anak memahami teknik menyikat gigi yang benar. Walaupun video bersifat satu arah, keberhasilan media ini terletak pada visualisasi nyata yang membantu siswa memahami langkah-langkah perawatan. Dibandingkan dengan permainan monopoli yang bersifat dua arah dan melibatkan interaksi kelompok, keduanya tetap memiliki kesamaan dalam menciptakan ketertarikan siswa terhadap materi.

Selain media video, Liasari et al., (2023) membuktikan efektivitas penggunaan media busy book yang bersifat aktif dan melibatkan interaksi langsung anak dengan materi pembelajaran. Kegiatan dalam buku tersebut memungkinkan siswa melakukan eksplorasi sambil belajar, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Prinsip yang digunakan dalam media busy book sejalan dengan permainan monopoli, yaitu menjadikan siswa subjek aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan keseluruhan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman langsung mampu memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Media permainan monopoli, dalam hal ini, tidak hanya membantu siswa memahami konsep pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, tetapi juga melatih keterampilan sosial, kerjasama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab.

Dengan kata lain, keberhasilan media permainan monopoli dalam meningkatkan pengetahuan siswa didukung oleh teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih bermakna ketika siswa aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman. Permainan monopoli memberikan pengalaman tersebut dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan edukatif, sehingga sangat cocok diterapkan pada anak-anak usia sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Permainan monopoli terbukti mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak. Permainan edukatif seperti monopoli dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung program pendidikan kesehatan gigi di sekolah dasar.

SARAN

1. Sekolah diharapkan menggunakan permainan edukatif seperti monopoli dalam pembelajaran kesehatan.
2. Tenaga kesehatan dapat memanfaatkan media permainan untuk penyuluhan agar lebih menarik.
3. Orang tua perlu membiasakan anak menjaga kebersihan gigi di rumah.
4. Peneliti selanjutnya disarankan menambah sampel dan variabel lain terkait perilaku kesehatan gigi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abral, A., Kristianto, J., Maryani, Y., Setiawaty, N., & Sofian, R. (2020). Smart Dental Box sebagai media penyuluhan untuk peningkatan pengetahuan dan perilaku kesehatan gigi mulut. *Quality: Jurnal Kesehatan*, 14(1), 38–45.
- Adam, Z., D'Arc, J., Ratuela, E., & Jeineke. (2022). Tingkat pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Public Health and Community Medicine*, 3(1), 6.
- Aida, W. N., Liasari, I., Hamid, E. M., & K, E. P. K. (2024). Efektivitas media booklet, flipchart, dan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa jurusan kesehatan gigi, Poltekkes Kemenkes Makassar. *Media Kesehatan Gigi*, 23(2), 20–23.
- Dianaturrohman, D., Nurnaningsih, H., Fatimah, S., & Mulyanti, S. (2025). The effectiveness of the dental health monopoly game as an educational media in improving knowledge. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 17(1), 398–405.
- Elsa, S. A., Roslita, R., & Wisanti, E. (2023). Peningkatan pengetahuan menggosok gigi yang benar pada anak usia sekolah melalui edukasi kesehatan gigi dan mulut dengan media video. *BIMIKI (Berkala Ilmiah Mahasiswa Ilmu Keperawatan Indonesia)*, 11(1), 46–55.
- Ghufron, M. R., Mahirawatie, I. C., & P, I. G. A. K. A. N. (2024). Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 5 setelah menggunakan media papan game. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(2), 23–28.
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, N. A. P., & Kaswindarti, S. (2019). Penerapan permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi Tengah. *Denthalib Journal*, 1(1), 1–23.
- Indarti, N. (2020). Hakikat ilmu pengetahuan. *Jurnal Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 1–30.

- Liasari, I., Priyambodo, R. A., Utari, N., & Aida, W. N. (2023). Peningkatan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar melalui penggunaan media busy book: Pendekatan menarik dalam pendidikan kesehatan gigi. *Media Kesehatan Gigi*, 22(1), 1–7.
- Pratiwi, D., Ariyani, A. P., & Sari, A. (2020). Penyuluhan kesehatan gigi pada masyarakat Tegal Alur. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 120–128.
- Rahmawati, I., & Nuryati, S. (2023). Hubungan pengetahuan menyikat gigi dengan kejadian karies pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Terapis Gigi dan Mulut*, 3(2), 74–82.
- Saraswati, D. (2021). *Pengaruh metode bermain Mogi (Monopoli Gigi) dan ceramah terhadap pengetahuan kesehatan gigi mulut siswa kelas 3 dan 4 SDN Pulo Lor 1 Jombang* [Skripsi, Universitas Brawijaya]. Universitas Brawijaya Repository.