

Dinda Amirah Lutfiah

Turnitin Hikma.docx

-  10000
-  DATA SKRIPSI DAN KTI 2024-2025
-  Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3366783044

Submission Date

Oct 9, 2025, 9:49 AM GMT+7

Download Date

Oct 9, 2025, 9:51 AM GMT+7

File Name

Turnitin_Hikma.docx

File Size

114.8 KB

33 Pages

6,028 Words

39,129 Characters

11% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 5%  Internet sources
 - 8%  Publications
 - 12%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

5%	Internet sources
8%	Publications
12%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
	Badan PPSPDM Kesehatan Kementerian Kesehatan		5%
2	Internet		
	eprints.poltekkesjogja.ac.id		<1%
3	Publication		
	Dianaturrohmah Dianaturrohmah, Hera Nurnaningsih, Siti Fatimah, Sri Mulyanti....		<1%
4	Publication		
	Yanathia Jesica Amelia, Ida Rahmawati, Rasuna Ulfah, Waljuni Astu Rahman. "PER...		<1%
5	Publication		
	Myrna Apriany Lestari, Eli Hermawati, Rini Ramdhania, Yani Fitriyani. "Workshop ...		<1%
6	Student papers		
	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V		<1%
7	Internet		
	jurnal.widyahumaniora.org		<1%
8	Student papers		
	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia		<1%

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut data dari *WHO*, sebaran karies gigi di berbagai negara seperti Eropa, Amerika, Asia, dan Indonesia mencapai 80-90% pada anak-anak di bawah usia 18 tahun, khususnya pada usia 6-12 tahun. Diperkirakan sekitar 90% anak usia sekolah di seluruh dunia pernah mengalami karies gigi, dengan prevalensi terendah ditemukan di Afrika. Karies gigi merupakan salah satu penyakit kronis yang umum dialami oleh anak-anak.(Adam et al., 2022)

Menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, angka prevalensi karies gigi di Indonesia pada kelompok usia 5-9 tahun mencapai 92,6%, sementara di usia 10-14 tahun adalah 73,4%. Di antara kelompok usia 5-9 tahun, 54% memiliki gigi yang rusak, berlubang, atau sakit, sedangkan pada kelompok usia 10-14 tahun angkanya mencapai 41,4%. Masalah gusi atau abses cenderung lebih tinggi 11% anak usia 5-9 tahun, dan 11,3% pada usia 10-14 tahun. Informasi ini mengungkapkan bahwa gigi berlubang dan gangguan pada gusi adalah masalah gigi dan mulut yang paling sering terjadi pada anak-anak.(Elsa et al., 2023)

Kebersihan gigi dan mulut adalah faktor utama buat menjaga kesehatan gigi serta mulut. Syarat kebersihan rongga mulut sangat bekerjasama dengan pertumbuhan gigi pada anak-anak. Usia anak, terutama waktu SD, artinya periode penting dalam pertumbuhan serta perkembangan gigi permanen. Di periode ini, anak-anak sering kali mengalami problem kesehatan gigi dan mulut, salah satunya adalah karies gigi.(A. Rahmawati et al., 2022)

Sikap yang mengabaikan perawatan kesehatan gigi dan mulut menjadi salah satu faktor penyebab gangguan kesehatan gigi dan mulut dikalangan warga. Hal ini tak jarang kali ditimbulkan oleh kurangnya pemahaman wacana pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Mengetahui perihal kesehatan gigi serta mulut bisa membantu mempertahankan kondisi gigi yang sehat secara tak pribadi dan mencegah terjadinya gigi berlubang dalam jangka panjang,

menggunakan kata lain, pencerahan akan pentingnya kesehatan gigi dan mulut mempengaruhi terjadinya karies gigi.(I. Rahmawati & Nuryati, 2023)

Salah satu cara untuk menaikkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan ekspresi merupakan melalui penyuluhan kesehatan gigi dan ekspresi. Penyuluhan kesehatan ialah upaya promotif yang bertujuan buat menaikkan pengetahuan yang sempurna serta sikap positif di individu atau kelompok. Tujuan penyuluhan adalah buat mendorong penerapan pola hidup sehat menjadi bagian berasal gaya sehari-hari, yang didorong oleh pencerahan serta keinginan pribadi. Penyuluhan disampaikan menggunakan menyebarkan pesan dan memperkuat keyakinan supaya masyarakat memahami dan menyadari, namun pula bisa menerapkan apa yang dianjurkan terkait kesehatan.(Abral et al., 2020)

Penting untuk berbagi media edukasi yang simpel diakses dan menyenangkan buat mendukung pemeliharaan kebersihan gigi serta mulut. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui permainan berbasis edukasi, mirip permainan papan serta monopoli. Permainan ini memungkinkan penyampaian pesan-pesan kesehatan dengan cara yang lebih menarik bagi anak-anak, menggunakan mengintegrasikan materi edukasi kesehatan ke dalam mekanisme permainan, anak-anak cenderung lebih antusias serta terlibat pada pembelajaran. Permainan papan serta monopoli memiliki potensi untuk menjadi alternatif media edukasi yang menarik, interaktif, serta menyenangkan. Selain itu, permainan ini bisa memupuk rasa ingin tahu, kompetisi yang sehat, serta keterampilan sosial pada anak-anak.(Ghufron et al., 2024)

Berdasarkan hasil penelitian Hutami (2019) di SD Negeri I Bumi Tengah seputar penggunaan permainan molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai sarana edukasi tentang kesehatan gigi dan mulut, disimpulkan bahwa permainan monopoli dapat digunakan sebagai alternatif sarana untuk mengedukasi siswa mengenai cara menjaga kebersihan gigi dan mulut. Penelitian yang dilakukan ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap kesehatan gigi dan mulut mereka, yang terbukti dengan kenaikan nilai rata-rata pretest dari 64,11 menjadi 82,94.

1

Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dan pemeriksaan langsung di SD sebagian besar siswa kelas IV & V mengalami kerusakan gigi seperti karies. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **"Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut melalui Media Permainan Monopoli pada Anak SD Negeri 27 Samaelo"**.

B. Rumusan Masalah

Apakah metode permainan monopoli sebagai media edukasi dapat menambah pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak SD Negeri 27 Samaelo?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa SD Negeri 27 Samaelo sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media permainan monopoli.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui skor pengetahuan siswa sebelum diberi penyuluhan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media permainan monopoli.
- b. Untuk mengetahui skor pengetahuan siswa sesudah diberi penyuluhan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media permainan monopoli.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Menambah wawasan siswa dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut melalui media permainan monopoli.

4

2. Bagi Sekolah

Memberi edukasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan pemberian pengetahuan tentang cara memelihara kesehatan gigi dan mulut dengan metode permainan monopoli.

3. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis dan upaya dalam meningkatkan kesehatan khususnya cara menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan metode permainan monopoli.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan usaha manusia untuk menemukan kebenaran dan keyakinan dalam kehidupan mereka dan membuat keputusan yang tepat. (Situmeang, 2021)

Pada dasarnya, pengetahuan merupakan hasil asal proses mengetahui tentang suatu objek, yang mampu berupa hal atau peristiwa yang dialami oleh subjek. Pengetahuan insan, menjadi yang akan terjadi dari aktivitas mengetahui, merupakan kekayaan batin yang tersimpan dalam pikiran dan hati setiap individu. Pengetahuan yang dimiliki seseorang lalu dapat diungkapkan serta dibagikan menggunakan orang lain dalam kehidupan sosial, baik melalui bahasa juga tindakan. dengan cara ini, pengetahuan antar individu akan semakin berkembang serta saling memperkaya. Selain tersimpan dalam pikiran dan hati, pengetahuan yang diperoleh insan juga mampu disimpan pada berbagai bentuk wahana, seperti kitab, kaset, disket, dan karya-karya atau kebiasaan hidup manusia yang bisa diwariskan serta dikembangkan berasal satu generasi ke generasi berikutnya. (Octaviana & Ramadhani, 2021)

Pengetahuan artinya proses kehidupan yang bisa diidentifikasi secara langsung sang individu melalui pengalaman langsung mereka. dalam program ini, individu yang mengetahui memiliki pengetahuan ihwal diri mereka secara aktif, sehingga individu tadi dapat mengorganisasi pengetahuan mereka pada bentuk unit yang aktif. (Indarti, 2020)

Pengetahuan adalah keseluruhan gagasan, pemikiran, ide, konsep, dan pemahaman yang dimiliki manusia tentang dunia dan segala isinya termasuk manusia dan kehidupannya. Pengetahuan tidak hadir dengan sendirinya terdapat beberapa faktor yang mendorong seseorang yang terjadinya hanya sekedar tau kemudian menjadi paham terhadap suatu objek, ada beberapa

faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang diantaranya umur, pendidikan, pekerjaan, pengalaman dan media massa. (Nurhikmah & Mappangaja, 2024)

2. Jenis-Jenis Pengetahuan

Menurut Ridwan (2021) pengetahuan umumnya terbagi dalam beberapa kategori, diantaranya :

a. Pengetahuan Langsung (*immediate*)

Pengetahuan langsung ialah pengetahuan yang muncul secara spontan dalam pikiran tanpa melalui proses interpretasi atau pemikiran lanjutan. Para pendukung paham realisme mendefinisikan pengetahuan dengan cara ini. Biasanya, pengetahuan ini dipandang sebagai pemahaman kita terhadap sesuatu sebagaimana adanya, terutama untuk hal-hal yang sudah familiar bagi kita, seperti pengetahuan tentang pohon, rumah, hewan, dan manusia.

b. Pengetahuan Tidak Langsung (*mediated*)

Pengetahuan tidak langsung merupakan hasil dari proses interpretasi, pemikiran, dan pengalaman masa kemudian. Apa yang kita ketahui wacana benda-benda eksternal acapkali kali dipengaruhi sang cara kita menafsirkan serta menyerap info melalui pikiran kita.

c. Pengetahuan Indrawi (*perceptual*)

Pengetahuan indrawi ialah pengetahuan yang diperoleh melalui indera fisik kita. menjadi model, waktu kita melihat objek seperti pohon, batu, atau kursi, yang termasuk dalam kategori tersebut masuk ke pada pikiran kita melalui indera penglihatan dan membentuk pemahaman kita. Memang, interaksi kita dengan global luar terjadi melalui alat-alat fisik ini, namun pikiran kita tidak bekerja mirip film yang merekam gambaran berasal apa yang kita tangkap melalui alat tadi.

d. Pengetahuan Konseptual (*conceptual*)

Pengetahuan konseptual erat kaitannya dengan pengetahuan yang diperoleh melalui indera. Tanpa pengalaman inrawi, pikiran manusia

tidak dapat membentuk konsep objek atau hal-hal yang terdapat pada luar diri tanpa adanya hubungan menggunakan dunia eksternal.

e. Pengetahuan Partikular (*particular*)

Pengetahuan partikular berhubungan dengan individu, objek, atau realitas yang spesifik misalnya, ketika kita membicarakan suatu kitab atau individu eksklusif, hal tersebut berafiliasi pribadi menggunakan pengetahuan partikular yang dimaksud..

f. Pengetahuan umum (*universal*)

Pengetahuan yang mencakup segala sesuatu yang ada, mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti halnya agama dan filsafat.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut pendapat Pariati & Jumriani (2021) pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh enam faktor, yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan adalah proses memberi orang lain informasi untuk membantu mereka memahami sesuatu. Tidak dapat diragukan lagi bahwa dengan meningkatkan tingkat pendidikan seseorang, menjadi lebih mudah bagi mereka untuk menerima dan belajar tentang informasi. Sebaliknya, dengan menurunkan tingkat pendidikan seseorang, ia dapat memperoleh kesempatan untuk tumbuh dalam posisi yang lebih baik untuk menerima dan belajar nilai baru.

b. Pekerjaan

Baik pengalaman langsung maupun tidak langsung yang dimiliki seseorang dapat diberikan oleh lingkungan kerja mereka.

c. Usia

Seiring berjalannya waktu, perubahan pada aspek psikis dan mental akan terjadi pada setiap individu. Pada umumnya, pertumbuhan fisik melibatkan empat jenis perubahan, yaitu perubahan ukuran, proporsi, hilangnya karakteristik lama, dan munculnya karakteristik baru.

d. Keinginan

Sebagai manifestasi dari kecenderungan atau hasrat yang mendalam terhadap sesuatu. Ketertarikan mendorong individu untuk mengeksplorasi dan memahami suatu hal, yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih dalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah situasi yang dialami individu dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka. Seringkali, seseorang cenderung berusaha melupakan pengalaman negatif, sementara jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka akan tercipta kesan emosional yang kuat yang dapat membentuk sikap positif terhadap objek atau situasi tersebut.

f. Kebudayaan

Budaya lingkungan sekitar, jika suatu daerah memiliki kebiasaan untuk menjaga kebersihan, maka besar kemungkinan masyarakat di daerah tersebut akan memiliki sikap untuk senantiasa menjaga kebersihan lingkungan.

4. Alat Ukur Pengetahuan

Menurut Arikunto yang dikutip dalam jurnal Setiawan & Mukhammad (2021) ada dua jenis pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan secara umum, yaitu:

a. Pertanyaan Subjektif

Pemakaian soal-soal subjektif berupa pertanyaan esai yang diterapkan dalam penilaian yang melibatkan kriteria subjektif.

b. Pertanyaan Objektif

Pertanyaan objektif terdiri dari beberapa jenis, seperti pilihan ganda, betul-salah, dan menjodohkan.

Metode untuk mengukur pengetahuan dengan memberikan serangkaian pertanyaan, lalu melakukan evaluasi dengan memberi jawaban benar mendapat nilai 1, sedangkan jawaban salah diberi nilai 0. Penilaian dilakukan dengan membandingkan total skor yang diperlukan (maksimal), kemudian

dikalikan dengan 100%, dan hasilnya dalam bentuk persentase, yang selanjutnya digolongkan ke dalam 3 klasifikasi, yaitu:

- a. Pengetahuan yang baik diberikan jika responden menjawab 76 hingga 100% pertanyaan yang benar.
- b. Pengetahuan yang dianggap cukup jika responden memberikan jawaban benar pada 56 sampai 75% pertanyaan.
- c. Pengetahuan yang kurang diberikan jika responden menjawab kurang dari 56% pertanyaan yang benar.

B. Media

1. Pengertian Media

Media secara definisi berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah” perantara, atau penghubung. Dalam bahasa lain, media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. *Association for education and communication technology (AECT)* menafsirkan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. *National education association (NEA)* media didefinisikan sebagai segala benda yang bisa dimanipulasi, diamati, didengar, dibaca, atau dibahas menggunakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. (Gustiana dkk, 2023)

Menurut Ahmad Rohani, media ialah segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh indra serta berfungsi menjadi mediator atau alat dalam proses komunikasi dan pembelajaran, berdasarkan Santoso S. Hamijaya, media artinya segala bentuk mediator yang dipergunakan sang seseorang buat menyebarkan ilham, sehingga inspirasi atau gagasan tersebut bisa sampai kepada penerima. (Fadilah dkk, 2023)

2. Fungsi dan Peran Media

Menurut Asyhar yang dikutip dalam jurnal Pagarra H & Syawaludin (2022) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan menjadi berikut :

1. Peran sumber belajar, media pembelajaran memegang peran penting sebagai salah satu sarana belajar bagi siswa.
2. Peran semantik, melalui media, siswa dapat memperkaya kosakata atau istilah yang mereka kuasai.
3. Peran manipulatif, media memiliki kemampuan untuk merepresentasikan suatu objek atau peristiwa.
4. Peran fiksatif, media juga memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi sebelumnya.
5. Peran distributif, dalam satu kali penggunaan, materi, objek, atau peristiwa dapat diakses oleh sejumlah besar peserta didik dengan jangkauan yang luas.
6. Peran psikologis, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, seperti memperkuat perhatian, memengaruhi perasaan, mendukung pemahaman, merangsang kreativitas, serta memberikan dorongan motivasi.
7. Peran sosial budaya, di mana pemanfaatan media dapat membantu mengatasi kendala sosial dan budaya di antara siswa.

Menurut Hasan (2021) peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Alat yang digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran saat pengajaran berlangsung. Dalam hal ini, media yang dipakai pendidik berfungsi sebagai sarana penjelasan verbal mengenai materi yang diajarkan.
2. Alat yang digunakan untuk memunculkan atau mengajukan masalah yang akan dianalisis lebih lanjut oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mereka.

3. Media pembelajaran bagi peserta didik yang berisi materi yang harus dipelajari, baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rohani (2020) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Dengan donasi media pembelajaran, materi yang disampaikan dapat diseragamkan, sehingga disparitas penafsiran antar pengajar bisa dihindari serta kesenjangan info antara peserta didik di berbagai daerah bisa dikurangi.
2. Media pembelajaran menghasilkan pembelajaran menjadi lebih terang dan menyenangkan. Media dapat memberikan isu melalui bunyi, gambar, gerakan, serta warna, baik secara alami maupun manipulatif, sebagai akibatnya membantu guru membentuk suasana belajar yang lebih dinamis, tidak terus-menerus, serta tidak membosankan.
3. Media pembelajaran membentuk proses belajar sebagai lebih interaktif, karena memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif. Tanpa adanya media, guru lebih sering berkomunikasi secara satu arah.

4. Jenis-Jenis Media

Ada tiga macam jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

1. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang menyampaikan informasi pembelajaran melalui indera pendengaran. Beberapa contoh media audio antara lain radio, tape recorder, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.(Halawa, 2020)

2. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi. Pesan pada media ini hanya dapat diterima melalui mata, sementara alat lainnya, seperti indera pendengaran, tidak berperan dalam proses tadi.(S. M. Ulfah, 2022)

3. Media Audiovisual

Media audiovisual ialah media yang menyatukan elemen suara dan gambar yang dapat ditinjau, mirip video, film dalam banyak sekali ukuran, slide suara, dan lain-lain.(Halawa, 2020)

C. Permainan Monopoli

1. Pengertian Permainan Monopoli

Sebagai media pembelajaran, permainan memiliki berbagai keuntungan, salah satunya adalah sifatnya yang menyenangkan dan dapat menghibur.(Wulandari et al., 2020)

Monopoli ialah permainan papan, pada mana pemain bersaing buat mengumpulkan kekayaan melalui mekanisme permainan dengan melempar dadu dan beranjak sesuai nomor yang diperoleh, sembari menjawab pertanyaan yang ada di setiap petak, ialah contoh permainan monopoli. menjadi media pembelajaran, permainan ini dibutuhkan bisa membuat proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, serta memberikan akibat yang optimal pada mencapai tujuan pembelajaran.(Kurniawati, 2021)

Monopoli adalah permainan papan yang populer dan dimainkan secara berkelompok di seluruh dunia. Permainan ini bertujuan agar bisa menguasai seluruh area dengan cara mengontrak, membeli, dan menjual, berdasarkan prinsip ekonomi yang lebih praktis.(Thalib, 2021)

Tujuan utama permainan ini ialah untuk menguasai setiap kotak pada papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran aset. pada permainan ini, pemain melempar dadu buat memindahkan pion mereka secara bergiliran. Bila pemain mendarat di kotak yang belum dimiliki pemain lain, mereka dapat membeli kotak tersebut sinkron harga yang tertera. selesainya membeli, pemain lain yang mendarat pada kotak tadi wajib membayar uang sewa sesuai menggunakan ketentuan. Permainan ini dipilih sebab kesederhanaannya dan ke populerannya pada kalangan anak-anak. Selain itu, permainan monopoli menyampaikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melatih memori anak-anak buat tahu konsep dan tugas, dan

membentuk kepercayaan diri mereka buat menyampaikan pendapat, berimajinasi, dan berpikir kreatif tanpa rasa takut membentuk kesalahan. Diperlukan menggunakan memakai permainan monopoli, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat lebih mudah menyerap berita serta pengetahuan baru. Selain itu, peserta didik pula diajarkan cara bekerja sama, bertanggung jawab, menghargai sudut pandang orang lain, menerima kritik atau saran, serta berani menyampaikan pendapat mereka. menggunakan demikian, permainan monopoli dapat secara langsung memperkaya pembelajaran siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi akibat belajar mereka. (Sari et al., 2020)

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli

Menurut Ruhyadi (2021) media permainan monopoli memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan, yaitu :

a. Kelebihan

1. Proses pembuatannya cukup mudah
2. Tidak memerlukan ruang yang luas untuk menyimpannya.
3. Perawatan dan pemeliharaannya tergolong mudah
4. Mudah dibawa serta dipindahkan
5. Dirancang dengan berbagai warna, sehingga tidak membosankan.
6. Dapat dimainkan oleh lebih dari lima orang.
7. Pemain dapat merasakan kegembiraan dan rasa ingin tahu.

b. Kelemahan

1. Tidak bisa dimainkan secara individu (minimal tiga orang)
2. Hanya bisa digunakan sebagai sarana pelatihan pemahaman konsep terkait tema ini saja.
3. Permainan memerlukan waktu yang cukup lama untuk dimulai karena perlu memberikan uang terlebih dahulu.
4. Guna memainkannya, diperlukan meja, permukaan datar, atau lantai yang rata.

5. Agar mencapai pemenang, pemain wajib menukar kekayaan tertentu dengan bank atau pengawas, yang tidak efisien dan memerlukan waktu.

Menurut Lestari, beberapa kelebihan media permainan monopoli antara lain; dirancang dengan cara yang menarik, mampu memperkuat dorongan untuk belajar pada peserta didik, bisa mempererat kekompakan baik dalam kelompok maupun individu. Namun, terdapat beberapa kekurangan dari media permainan monopoli, yaitu: terbatas pada satu mata pelajaran tertentu dan bukan bersifat tematik, memerlukan durasi yang cukup lama untuk bermain, tidak cocok diterapkan pada anak yang lebih menyukai metode pembelajaran berbasis musik atau audio.(Aslam et al., 2021)

Media permainan monopoli mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan.Keunggulan media permainan monopoli, antara lain: dibuat sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan, di buat menarik supaya murid bisa belajar sembari bermain menggunakan teknik yang menyenangkan serta tetap giat dalam proses belajar pada kelas. Sementara kelemahan media permainan monopoli, antara lain: waktu yang dibutuhkan buat bermain relatif usang, media ini hanya penekanan di soal-soal yang berkaitan menggunakan materi yang sedang disampaikan.(Ilham et al., 2022)

3. Tahapan Media Permainan Monopoli

Intinya, proses bermain monopoli dalam konteks pembelajaran serupa dengan cara bermain monopoli seperti biasa. Pertandingan dijalankan dari petak start dan berlangsung sesuai dengan angka yang muncul dadu. Pemain yang tiba di tanah atau bangunan yang belum dikuasai oleh pemain lain, berhak membeli properti tersebut dari bank sesudah menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, asalkan jawabannya tepat. Harga tanah atau bangunan telah ditentukan di papan permainan. Bila pemain keliru menjawab, mereka wajib masuk penjara. Tujuan primer dalam permainan ini ialah memiliki sebanyak mungkin tanah atau bangunan buat

mengumpulkan sewa berasal pemain yang mendarat pada tanah tadi. Uang sewa akan lebih banyak, bila pemain membentuk rumah atau hotel pada tanah tadi. Petak kesempatan menyampaikan kesempatan bagi pemain buat mengambil kartu serta mengikuti petunjuk serta menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Jika pemain gagal menjawab, mereka harus masuk penjara. Selain itu, terdapat jua petak eksekusi yang bertujuan memberi tantangan tambahan serta membentuk permainan semakin seru. (Luarmasse et al., 2021)

Menurut Lestari (2023) adapun prosedur bermain dan pemanfaatan media monopoli sebagai berikut :

- a. Sebelum memasuki aturan bermain, menyiapkan alat terlebih dahulu.
- b. Empat perwakilan pengajar yang akan ikut bermain melakukan permainan hompimpa. Selain keempat pemain tersebut, satu orang guru dipilih buat bertugas menjadi petugas bank (bila permainan ini diterapkan pada kelas, siswa yang bermain akan berperan menjadi petugas bank)
- c. Setiap pemain akan menerima sejumlah uang dengan nilai yang sama dari petugas bank untuk digunakan sebagai investasi untuk membeli atau menyewa properti dalam konteks permainan.
- d. Setiap pemain akan melempar dadu secara bergiliran sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan untuk memindahkan pion atau bidak mereka.
- e. Pion akan bergerak dari satu kotak ke kotak berikutnya sesuai dengan angka yang keluar dari dadu.
- f. Pemain bisa membeli properti yang tertera pada papan permainan menggunakan uang yang sudah dimiliki.
- g. Jika seorang pemain mendarat di kolom yang sudah dimiliki oleh pemain lain, pemain tersebut akan mendapatkan kartu soal dan harus menjawab pertanyaan yang ada. Jika jawabannya benar, pemain akan mendapat poin dari bank. Namun, jika jawabannya salah, pemain diberi

dua pilihan: membayar uang sewa sesuai jumlah yang tercantum di kartu hak milik atau mengambil kartu sanksi.

- h. Jika pemain mendarat di kolom kejutan, mereka akan menerima **kartu kejutan**. Kartu ini berisi aktivitas **ice breaking**, yang bertujuan untuk menghindari kejenuhan atau kebosanan peserta selama permainan.
- i. Jika pemain mendarat di kolom ujian, pemain diwajibkan memilih kartu yang ada dibagian tengah papan dan menjawab pertanyaan yang tercantum di kartu tersebut.
- j. Pemain yang mengumpulkan poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam waktu yang telah ditentukan oleh petugas bank.

Namun menurut Lena (2021) tahapan pengguna permainan monopoli yaitu menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu, siswa akan melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang muncul, kemudian memindahkan pion sesuai dengan nomor yang tertera pada dadu. Pion tersebut akan berhenti pada kotak yang sudah disediakan, dan peserta didik akan mendapatkan pertanyaan atau perintah sesuai kotak yang dilalui.

D. Cara Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut

1. Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan faktor paling krusial pada membersihkan gigi sehingga mulut bisa terhindar dari bakteri dan dapat mencegah terjadinya karies gigi. Menyikat gigi wajib memperhatikan saat yang sempurna, penggunaan indera yang sempurna, serta cara yang sempurna. Melalui itu, cara menyikat gigi dengan baik dan tepatnya hal yang wajib diperhatikan yaitu dengan menyikat gigi 2 kali sehari (setelah makan serta sebelum tidur), serta kurangi makan-kuliner yang lengket serta manis bisa mengubah terjadinya karies.(Pratiwi et al., 2020)

Pemilihan sikat gigi sangat dipengaruhi oleh kebutuhan dan kemampuan anak, yang akan berubah seiring dengan proses pertumbuhannya. Sikat gigi terdiri dari tiga bagian utama: kepala sikat, pegangan, dan bulu sikat. Ketiga bagian ini perlu diperhatikan saat memilih sikat gigi yang sesuai dengan usia anak. Kepala sikat harus memiliki ukuran

yang cukup kecil agar sesuai dengan ukuran mulut anak dan dapat menjangkau semua bagian didalam mulut dengan baik. Ujung kepala sikat membulat sehingga mengurangi resiko melukai jaringan lunak dalam mulut. Desain ganggang sikat lebih pendek menggunakan diameter lebih besar sehingga simpel digenggam anak dan menyesuaikan kemampuan tangan anak sinkron dengan usianya. sebaiknya dipilih sikat gigi dengan jenis bulu sikat yang lembut (soft), jenis ini dapat membersihkan gigi anak dengan baik tetapi aman buat gusi dan jaringan lunak mulut. Usahakan sikat gigi pula mempunyai desain yang menarik sehingga anak suka menggunakannya setiap hari. (Dwimega, 2021)

2. Mengonsumsi Buah dan Sayur

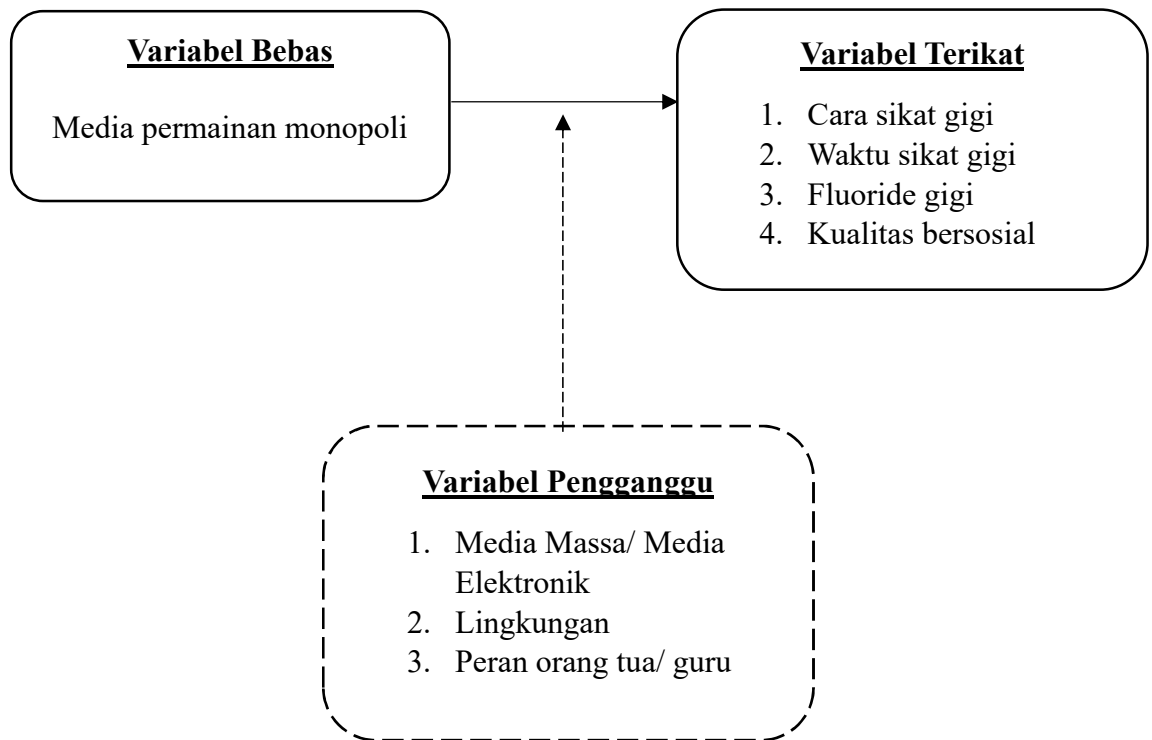
World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa kurangnya konsumsi butir dan sayur bisa menaikkan risiko penyakit kronis, sebagai akibatnya mereka menganjurkan setiap orang buat mengonsumsi minimal 100 gram sayur dan butir setiap hari. Selain sebagai sumber vitamin yang sangat baik, seperti buah-buahan dan sayuran, juga kaya akan serat alami. Mengunyah buah dan sayuran yang secara alami renyah dapat membantu menghapus noda di gigi tidak mengganggu enamel, sekaligus bertindak sebagai pemutih gigi dan sikat gigi alami, menjadikan itu sebagai metode yang efektif buat merawat kebersihan mulut. (S. F. Ulfah et al., 2023)

Mengonsumsi buah-buahan dan sayuran yang mengandung banyak air dan serat dapat membantu mereka yang memiliki kadar saliva yang kental dan sedikit, karena kondisi ini cenderung membuat gigi lebih rentan terhadap pembentukan lubang dibandingkan dengan orang yang memiliki lebih banyak saliva. Intinya, orang dengan saliva yang kental dan sedikit lebih mudah mengalami penumpukan sisa makanan pada permukaan gigi. Mengunyah makanan yang kaya serat dan mengandung banyak air, seperti pepaya, apel, jambu biji, dan bengkuang, adalah contoh makanan yang dapat membantu membersihkan gigi secara alami. (Ambarwati, 2020).

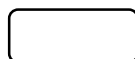
3. Periksa Gigi Minimal 6 bulan sekali

Pemeriksaan rongga mulut yang teratur meliputi investigasi gigi secara rutin, yang idealnya dilakukan setiap enam bulan sekali, serta membawa anak buat pertama kali memeriksakan gigi ke dokter gigi. pemeriksaan gigi secara bersiklus bertujuan buat mengawasi kesehatan gigi dan mulut anak secara berkala. Selain dari itu, hal ini penting buat memastikan kesehatan gigi dan mulut anak di masa depan. Tetapi, banyak anak yang merasa takut buat mengunjungi dokter gigi. Oleh sebab itu, penting buat membentuk perilaku yang mendorong anak supaya lebih berani dan teratur pada melakukan kunjungan ke dokter gigi. (Risviany et al., 2021)

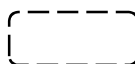
E. Kerangka Konsep



Keterangan :



: Variabel yang diteliti



: Variabel yang tidak diteliti

F. Hipotesis

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Penggunaan Media Permainan Monopoli memiliki pengaruh yang berdampak besar pada peningkatan pemahaman kesehatan gigi siswa SD.
2. Hipotesis Nol (H_0): Penggunaan Media Permainan Monopoli tidak memiliki pengaruh yang berdampak besar pada peningkatan pemahaman kesehatan gigi siswa SD.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dan desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan pengukuran kebersihan gigi dan mulut sebelum dan sesudah intervensi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 27 Samaelo Kabupaten Pangkep.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan april sampai bulan mei 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak SD Negeri 27 Samaelo yang berjumlah 130 siswa.

2. Sampel

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan dengan teknik *stratified sampel* dimana peneliti mengambil sampel secara acak berjumlah 50 orang dari kelas I-V yang berjumlah 10 orang tiap kelas.

D. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Variabel	Alat Ukur	Skala Pengukuran	Skala Data
1.	Permainan monopoli kesehatan	Permainan monopoli merupakan suatu metode	Monopoli	-	-

	gigi (MOKEGI)	edukasi yang dimodifikasi untuk memberikan informasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut			
2.	Peningkatan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi	Pengetahuan dalam hal ini adalah kemampuan responden dalam menjawab setiap pertanyaan. Cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan menggunakan instrumen kuesioner.	Lembar kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Dengan mengisi 15 pertanyaan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.	Pretest dan posttest. Jika jawaban benar bernilai 1 dan jawaban salah bernilai 0. Dengan kategori: Baik: >80% -100% Cukup: 60% - 80% Kurang: <60%	Ordinal

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari objek penelitian menggunakan instrumen penelitian yang akan dibagikan kepada objek penelitian. Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari database sekolah sasaran penelitian berupa lembar absensi kelas.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan instrument berupa lembar kuesioner yang akan dibagikan kepada responden. Lembar kuesioner yang akan dibagikan berisi kumpulan pertanyaan untuk mengukur tingkat pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut, lembar kuesioner dibagikan sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan.

F. Alat Penelitian

Alat yang digunakan :

1. Monopoli

G. Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar kuesioner yang berisikan pertanyaan untuk mengukur pengetahuan siswa dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

- a. Peneliti mengurus surat perizinan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 27 Samaelo.
- b. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.
- c. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam penyuluhan berupa monopoli.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengumpulkan responden dalam satu kelas
- b. Peneliti menjelaskan prosedur penelitian yang akan dilaksanakan

- c. Peneliti memberikan lembar informed consent kepada orang tua siswa tersebut untuk menandatangani formulir persetujuan untuk penelitian yang dilakukan.
- d. Sebelum permainan monopoli dimulai peneliti membagikan lembar kuesioner *pretest* kepada siswa
- e. Peneliti memulai permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut dengan membagi beberapa kelompok menjadi 4 kelompok dimana dalam kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kemudian peneliti membagikan 1 monopoli pada setiap kelompok dan waktu permainan yaitu 25-30 menit.
- f. Setelah permainan monopoli selesai dilakukan, peneliti membagikan lembar kuesioner *posttest* kepada siswa.

I. Pengelolaan Data

Data yang terkumpul kemudian diolah dengan tahapan sebagai berikut :

1. *Editing* (pemeriksaan data), yaitu mengevaluasi kembali kuesioner yang telah diisi oleh responden. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap kuesioner yang diisi sesuai dengan instruksi yang telah disampaikan sebelumnya.
2. *Coding* (pemberian kode), yaitu pemberian tanda pada hasil kuesioner yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data.
3. *Tabulating*, yaitu proses input data ke dalam tabel, yang kemudian diikuti dengan perhitungan.

J. Kriteria Penilaian

Pada kelompok tersebut diberikan kuesioner berupa *pre-test* dan kuesioner berupa *post-test* setelah diberikan penyuluhan. Skala Guttman digunakan untuk mengukur penilaian jawaban responden. Skala pengukuran tipe Guttman akan menghasilkan jawaban yang tegas berupa "benar atau salah". Jawaban yang benar bernilai 1 poin, sedangkan jawaban yang salah bernilai 0 poin. Kriteria penilaian dikumpulkan melalui pengetahuan sebelum dan setelah diberikan penyuluhan.

Rumus yang digunakan untuk mengukur presentase jawaban yang diperoleh dari objek penelitian yaitu sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Nilai persentase digunakan untuk membagi tingkat pengetahuan individu menjadi tiga kategori yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat pengetahuan dapat dikategorikan baik jika nilainya $\geq 80-100\%$
2. Tingkat pengetahuan dapat dikategorikan cukup jika nilainya $60-80\%$
3. Tingkat pengetahuan dapat dikategorikan kurang jika nilainya $\leq 60\%$

K. Analisis Data

Data pada penelitian ini data di analisis menggunakan analisa kuantitatif. Kemudian data hasil penelitian disajikan berupa tabel sehingga didapatkan gambaran variabel yang diteliti dan kemudian akan dianalisa secara deskriptif.

2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak SD Negeri 27 Samaelo Kabupaten Pangkep, dengan melibatkan 50 siswa dari kelas I sampai kelas V sebagai responden. Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

1. Karakteristik berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin

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

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.1 dengan jumlah 50 responden ,untuk jenis kelamin sebagian besar adalah responden laki-laki sebanyak 23 (46%) responden, dan perempuan sebanyak 27 (54%) responden.

4

2. Pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut sebelum dilakukan permainan monopoli (*Pre-Test*)

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum dilakukan Permainan Monopoli

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

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.2 dengan jumlah 50 responden, diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa yang dapat menjawab *pretest* (sebelum) dilakukan permainan monopoli sebagian besar memiliki

tingkat pengetahuan kategori baik sebanyak 7 (14%) orang, kategori cukup sebanyak 22 (44%) orang, dan kategori kurang sebanyak 21 (42%) orang.

3. Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Sesudah Dilakukan Permainan Monopoli (*Post-Test*)

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sesudah Dilakukan Permainan Monopoli

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

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.3 dengan jumlah 50 responden, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa yang dapat menjawab soal *post-test* (sesudah) dilakukan permainan monopoli sebagian besar memiliki tingkat pengetahuan kategori baik meningkat menjadi 48 (96%) orang, dan kategori cukup menjadi 2 (4%) orang.

4. Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Permainan Monopoli

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah Dilakukan Permainan Monopoli

Kategori	F	(%)	F	(%)
Pengetahuan	(<i>Pre-Test</i>)		(<i>Post-Test</i>)	
Baik	7	14%	48	96%
Cukup	22	44%	2	4%
Kurang	21	42%	0	0
Total	50	100%	50	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, terlihat bahwa sebelum dilakukan intervensi berupa permainan monopoli kesehatan gigi, sebagian besar

siswa memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori kurang (42%) dan kategori cukup (44%). Hanya 14%% siswa yang tergolong dalam kategori baik.

Setelah dilakukan penyuluhan dengan media permainan monopoli, terjadi peningkatan yang perubahan. Sebanyak 96% siswa masuk dalam kategori baik, sedangkan kategori cukup sebanyak 4% .Ini **menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut.**

5. Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Berdasarkan hasil penelitian terhadap rata-rata pengetahuan pada sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli sebagai edukasi dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut didapatkan hasil yang digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 5 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

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel diatas menunjukkan sebelum dilakukan edukasi kesehatan gigi dan mulut dengan permainan monopoli didapatkan rata-rata pengetahuan responden adalah 58,7 dengan kategori cukup, sedangkan sesudah dilakukan permainan monopoli kesehatan gigi didapatkan rata-rata pengetahuan responden 91,68 dengan kategori baik atau naik sebesar 32,98.

B. 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 perubahan 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, Dianaturrohmah 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 Ghufroon et al., (2024) mendukung hasil ini dengan menindartiunjukkan 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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 27 Samaelo Kabupaten Pangkep dengan melibatkan 50 siswa dari kelas I sampai kelas V, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli, sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang masih tergolong cukup dan kurang. Hal ini mencerminkan belum optimalnya pemahaman siswa terhadap cara merawat kesehatan gigi dan mulut secara menyeluruh.
2. Setelah dilakukan penyuluhan melalui media permainan monopoli, terjadi perubahan pengetahuan pada hampir seluruh siswa. Mereka menjadi lebih memahami cara menjaga kesehatan gigi dan mulut, termasuk kebiasaan menyikat gigi dengan benar, menghindari makanan yang berisiko, dan pentingnya menjaga kebersihan rongga mulut secara teratur.
3. Media permainan monopoli terbukti efektif digunakan sebagai metode edukasi yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan minat siswa, serta membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi mengenai kesehatan gigi dan mulut.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Sekolah
Disarankan agar pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti permainan monopoli dalam kegiatan

edukasi kesehatan secara berkala, guna meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

2. Untuk Guru dan Tenaga Kesehatan

Guru dan tenaga kesehatan dapat menjadikan permainan edukatif sebagai salah satu alternatif dalam metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, terutama untuk materi yang berkaitan dengan kebiasaan hidup sehat sejak dini.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan mengkaji pengaruh jangka panjang dari media permainan terhadap perubahan perilaku, tidak hanya peningkatan pengetahuan.

4. Untuk Siswa

Diharapkan siswa dapat terus menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, serta berbagai informasi tersebut dengan teman sebaya dan keluarga.