

Grace Imanuela

Pengembangan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Di SD INPRES BT...

-  SKRIPSI & KTI 2024-2025
-  TES TURNITIN 2024-2025
-  Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar

Document Details

Submission ID	48 Pages
trn:old::1:3343612786	
Submission Date	8,222 Words
Sep 18, 2025, 11:02 PM GMT+7	
Download Date	49,640 Characters
Sep 18, 2025, 11:12 PM GMT+7	
File Name	
GRACE_IMANUELA_SKRIPSI.pdf	
File Size	
1.8 MB	

Grace Imanuela

Pengembangan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Di SD INPRES BT...

-  SKRIPSI & KTI 2024-2025
-  TES TURNITIN 2024-2025
-  Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3343612786

Submission Date

Sep 18, 2025, 11:02 PM GMT+7

Download Date

Sep 18, 2025, 11:12 PM GMT+7

File Name

GRACE_IMANUELA_SKRIPSI.pdf

File Size

1.8 MB

48 Pages

8,222 Words

49,640 Characters

23% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 22%  Internet sources
 - 13%  Publications
 - 0%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

22% Internet sources
 13% Publications
 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

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

1	Internet	repository.unja.ac.id	3%
2	Internet	lib.unnes.ac.id	1%
3	Internet	jurnal.stkippgribl.ac.id	1%
4	Internet	ecampus.poltekkes-medan.ac.id	1%
5	Internet	repository.unpas.ac.id	1%
6	Internet	ojs.unimal.ac.id	<1%
7	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
8	Internet	fliphtml5.com	<1%
9	Internet	journal.poltekkes-mks.ac.id	<1%
10	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
11	Internet	123dok.com	<1%

12	Internet	text-id.123dok.com	<1%
13	Publication	M. Dzikrul Hakim Al Ghozali, Nur Mita Riski Azizah. "Meningkatkan Mutu Belajar F...	<1%
14	Internet	jurnal.abulyatama.ac.id	<1%
15	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
16	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
17	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
18	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
19	Internet	www.scribd.com	<1%
20	Internet	core.ac.uk	<1%
21	Publication	Fitri Febrianti, Arni Aulia, Fitriani Nur, Rachmah Ratnaningtiyas, Nursalam Nursal...	<1%
22	Internet	ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id	<1%
23	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
24	Internet	bugines.blogspot.com	<1%
25	Internet	docobook.com	<1%

26	Internet	eprints.unram.ac.id	<1%
27	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
28	Internet	viadentalhealthy.blogspot.com	<1%
29	Publication	Erlena Erlena, Anton Priambodo, Nurhasanah Nurhasanah. "Video animasi eduka...	<1%
30	Internet	id.scribd.com	<1%
31	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
32	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
33	Internet	semnaspendidikan.mercubuana-yogya.ac.id	<1%
34	Internet	adoc.pub	<1%
35	Internet	ejurnalskalakesehatan-poltekkesbjm.com	<1%
36	Internet	ojs.unm.ac.id	<1%
37	Publication	Yohanes Bare, Paula Yunita Seku Bare Ra'o, Sukarman Hadi Jaya Putra. "Pengem...	<1%
38	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
39	Internet	ojs.unud.ac.id	<1%

40	Internet	qdoc.tips	<1%
41	Publication	Sarjon Lakoro, Sunarty Eraku, Daud Yusuf. "PENGARUH MEDIA PERMAINAN TEKA-...	<1%
42	Internet	repositorybaru.stieykpn.ac.id	<1%
43	Publication	Eko Rudiansyah, Rindah Permatasari. "AKTIVITAS OUTBOND TERHADAP PENURU...	<1%
44	Publication	Nurul Hidayah, Oktiana Handini, Mukhlis Mustofa. "PENGARUH MEDIA TTS TERH...	<1%
45	Internet	eprints.poltekkesjogja.ac.id	<1%
46	Internet	look-better.icu	<1%
47	Internet	repository.iainkudus.ac.id	<1%
48	Internet	repository.stieykpn.ac.id	<1%
49	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
50	Publication	Anie Kristiani. "PENGARUH PENYULUHAN KESEHATAN GIGI MENGGUNAKAN PER...	<1%
51	Publication	Maria Siska Nabella. "Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis Software Ado...	<1%
52	Publication	Wilda Hafiva, Fadhilla Yusri, Wedra Aprison. "Efektivitas Pendekatan Ego Untuk M...	<1%
53	Internet	kunci-game.blogspot.com	<1%

54	Publication	Ninda Cahya Ramadhanty, Enik Setiyawati. "Pengaruh Model Discovery Learning ...	<1%
55	Publication	Zuhripa Oktavia Ranni, Harizon, Febbry Romundza. "Pengembangan Video Pem...	<1%
56	Internet	ayulindia.blogspot.com	<1%
57	Internet	docplayer.info	<1%
58	Internet	eprintslib.ummgl.ac.id	<1%
59	Internet	es.scribd.com	<1%
60	Internet	uswim.e-journal.id	<1%
61	Internet	www.popmama.com	<1%
62	Publication	Sulistiyorini Sulistyorini, Agung Listiadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Isp...	<1%
63	Publication	Winanda Febry Nurhani Putri. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan M...	<1%
64	Internet	id.123dok.com	<1%
65	Internet	journal.unindra.ac.id	<1%
66	Internet	mulok.library.um.ac.id	<1%
67	Internet	pt.scribd.com	<1%

68	Internet	
pure-oai.bham.ac.uk		<1%
69	Internet	
repository.iainpalopo.ac.id		<1%

56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut seseorang berpengaruh terhadap kesehatan secara umum. Upaya penanganan masalah kesehatan pada anak usia sekolah dasar penting dilakukan agar tidak menghambat pertumbuhan dan perkembangan mereka.. Usia sekolah adalah masa dimana paling rentan bagi anak untuk mengalami kerusakan gigi. Anak-anak usia sekolah dasar menunjukkan kebiasaan atau kurangnya kesadaran diri dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Selain itu, kebanyakan anak-anak pada rentang usia enam hingga dua belas tahun tidak tahu atau memahami cara menjaga kebersihan mulut mereka. (Kokanda & Asia, 2020)

Pada tahun 2022, WHO melaporkan bahwa masalah kesehatan gigi dan mulut dialami oleh kurang lebih 3,5 miliar orang di seluruh dunia, jumlah ini setara dengan hampir separuh populasi global Di Indonesia, tantangan kesehatan gigi dan mulut yang dihadapi mencakup angka karies gigi yang cukup tinggi, keterbatasan akses terhadap perawatan gigi, serta kurangnya sosialisasi mengenai pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Laporan Riset Kesehatan Dasar 2018 (Riskesdas 2018) juga mengungkapkan bahwa prevalensi karies gigi mencapai 88,80%. Provinsi Sulawesi Selatan termasuk dalam kategori permasalahan gigi dan mulut tertinggi, dimana provinsi dengan angka masalah gigi dan mulut terbesar adalah Sulawesi Barat dan Sulawesi Selatan (masing-masing 68,4%), disusul Sulawesi Tengah (66,5%), serta Sulawesi Utara dan Maluku (64,9%). Sementara itu, Bali (46,5%), Bangka Belitung (46,9%), dan Papua (49,4%) berada pada posisi terendah. (KEMENKES RI, 2023).

Hasil survei pertama di SD INPRES BTN IKIP 1 menunjukkan bahwa anak-anak sering memakan permen, kue, dan coklat tanpa pengawasan orang tua atau orang dewasa dan tidak menggosok gigi dengan baik dan benar. Misalnya,

8

8

8

8

61

anak-anak sering lupa melakukan sikat gigi dua kali sehari, baik setelah sarapan di pagi hari maupun sebelum tidur pada malam hari.

Kegagalan dalam merawat gigi dan mulut ini berdampak pada tumbuh kembang anak ketika mengalami masalah gigi sejak dini sehingga membuat mereka merasa terganggu dan kurang percaya diri. Sakit gigi dapat mengakibatkan asupan makan tidak teratur, seperti anak menjadi tidak fokus saat mengonsumsi makanan yang dibutuhkan tubuh, seperti karbohidrat, protein, dan buah-buahan. Kendala tersebut dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak. Pada dasarnya, anak memiliki bagian perkembangan yang perlu dikembangkan secara optimal, terutama pada fase golden age. Permasalahan ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya lebih agar memberikan pengetahuan kepada anak terkait pentingnya merawat kebersihan mulut. (Theresia *et al.*, 2022)

16

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, sekolah diharuskan menyediakan suasana belajar yang aman serta menyenangkan. Ayat 1 peraturan menyatakan bahwa pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, harus ada wadah yang memadai bagi kreativitas, gagasan, membentuk kemandirian sesuai dengan potensi, ketertarikan, serta tahap perkembangan jasmani maupun rohani siswa (Handayani *et al.*, 2020). Oleh karena itu, pendidikan kesehatan di sekolah harus mengajarkan anak usia sekolah mengembangkan kebiasaan baik sejak dini. Pembelajaran harus dirancang dengan media yang interaktif dan menyenangkan.

41

Penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Sebagai permainan yang bersifat edukatif, teka-teki silang dapat mengajak anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, serta membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan daya ingat mereka. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran

yang diinginkan, termasuk topik kesehatan mulut seperti menggosok gigi. (Halimah *et al.*, 2019)

2 Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa menaikkan keinginan belajar dan pemahaman anak-anak. Seperti dalam penelitian Kokanda & Asia, (2020) didapatkan hasil penelitian membuktikan bahwa bermain teka-teki silang terbukti dalam meningkatkan pengetahuan pendidikan kesehatan gigi pada siswa kelas V SD Sutomo 1 Medan. Setelah satu minggu diberikan pendidikan kesehatan gigi melalui permainan teka-teki silang, hasil nilai rata-rata pre-test mencapai 60,16%, sementara post-test meningkat menjadi 79,69%, menunjukkan adanya peningkatan, kemudian dalam penelitian tersebut juga menunjukkan persentase hasil nilai rata-rata setelah 1 bulan diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain teka-teki silang pre-test 60,16% dan post-test 71,93% yang berarti terjadi peningkatan pengetahuan pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian Sari *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa penilaian produk oleh semua validator menunjukkan media pembelajaran Teka-Teki Silang yang dibuat layak dan sesuai persyaratan yang diperlukan untuk dipakai siswa kelas VIII MTsS Darul Falah. Hasil penilaian produk oleh semua validator juga menunjukkan bahwa penggunaan produk efisien dalam hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsS Darul Falah. Produk yang dihasilkan efisien terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII MTsS Darul Falah, menunjukkan nilai persentase posttest sebesar 100%.

Melalui media teka-teki silang ini yang bias dimanfaatkan secara fleksibel dalam berbagai pelajaran dan telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa di berbagai bidang. Dengan mengembangkan media ini yang ditawarkan dan diterapkan sebagai solusi proses belajar anak-anak, mereka secara khusus mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kesehatan gigi seperti pentingnya menggosok gigi dua kali sehari, teknik menggosok gigi yang benar dan makanan sehat untuk kesehatan gigi. Media

ini juga mampu memberikan motivasi belajar tambahan karena anak-anak merasa tertantang untuk memecahkan teka-teki sambil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan media *crossword puzzle* sebagai alat edukasi yang berfokus pada peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada anak-anak sekolah dasar. Dengan demikian, melalui media yang menarik dan interaktif ini diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang menyikat gigi, tetapi juga terdorong untuk menerapkan kebiasaan menyikat gigi yang benar dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada anak di SD Inpres BTN IKIP 1?
2. Apakah penggunaan media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan pengetahuan pada anak tentang menyikat gigi?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa *crossword puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pada anak tentang menyikat gigi.
2. Menilai efektivitas penggunaan *crossword puzzle* dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai menyikat gigi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Memberikan peran serta pada pengembangan teori media pembelajaran interaktif, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan gigi dan mulut di tingkat sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

27

Membantu guru dalam menyampaikan materi kesehatan gigi secara interaktif.

b. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi melalui cara yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Mendukung program kesehatan sekolah dengan media pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengembangkan keterampilan merancang, mengimplementasikan, dan menganalisis hasil penelitian, yang dapat berguna dalam karier akademik dan penelitian di masa depan.

16

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata **media** berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media sendiri merupakan sarana penyampai pesan. Dalam pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting, sebab tanpa media koordinasi kegiatan belajar tidak dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran berperan dalam mendorong peserta didik agar lebih bertanggung jawab serta mampu mengendalikan proses belajarnya sendiri, sekaligus membantu mereka memiliki pandangan jangka panjang terhadap pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan Hasan *et al.*, (2021), ada beberapa definisi media pembelajaran yaitu:

- a. Azikiwe mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi hal apapun yang dipakai oleh guru dalam menggunakan semua panca inderanya saat mengajar. Ini termasuk peraba, penciuman, pendengaran, penglihatan, dan pengecap.
- b. Latuheru mengatakan bahwa media meliputi bahan, alat, metode, atau teknik yang dipakai dalam proses pembelajaran untuk memastikan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat.
- c. Aqib menerangkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh yang dipakai dalam menyampaikan pesan dan membangkitkan pandangan, kata hati, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dipakai dalam menyampaikan informasi atau pesan yang mengandung tujuan dan maksud pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa mencapai pengetahuan dan keterampilan.

67

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran harus akurat dipakai saat mengajar sesuai dengan keperluan belajar siswa. Menurut Miarso dalam Wulandari *et al.*, (2023), media diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya yang dikenal sebagai taksonomi media. Kategori tersebut meliputi:

a. Media penyaji tersusun dari:

- 1) Kelompok satu, meliputi gambar diam, bahan cetak, dan grafis.
- 2) Kelompok dua, meliputi media proyeksi diam.
- 3) Kelompok tiga, berupa media audio.
- 4) Kelompok empat, meliputi media audio yang dikombinasikan dengan visual diam.
- 5) Kelompok lima, berupa gambar bergerak (film).
- 6) Kelompok enam, berupa televisi.
- 7) Kelompok tujuh, berupa multimedia.

b. Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

c. Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam metode pembelajaran bukan bertujuan untuk mengubah metode pembelajaran guru, tetapi untuk menyempurnakan dan mendukung mereka memberikan materi atau informasi. Sebetulnya tidak terdapat ketetapan ketika sebuah media pembelajaran akan digunakan,

Namun, tenaga pendidik perlu menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan benar dan berguna. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini karena media mampu menggabungkan kata, tulisan, gambar, serta simbol dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media terasa lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang bersifat formal. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran yaitu mempermudah pengajar menyalurkan informasi berupa materi kepada siswa dengan cara yang jelas dipahami, menakjubkan, dan lebih mengasyikkan bagi peserta didik (Hasan *et al.*, 2021).

Menurut Hasan *et al.*, (2021) kegunaan dari pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- a. Media pembelajaran menjadikan pesan lebih mudah dipahami dan disampaikan oleh guru, serta siswa menjadi mudah menerimanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- b. Media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa akan pelajaran, sehingga membangkitkan keinginannya dalam belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera manusia, serta mengatasi hambatan terkait ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran bisa mengurangi keragaman siswa dalam menerima pelajaran sebab dorongan di dalamnya akan mengaktifkan indera-indera tubuh untuk memproses pembelajaran dengan cara yang lebih efisien.
- e. Melalui banyaknya media pembelajaran yang mudah dijangkau kapan pun di era modern, siswa dapat menyempatkan waktu untuk belajar sambil menunggu sesuatu atau sebelum melakukan kegiatan lain. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi kebiasaan belajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mampu menghasilkan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, mendorong rasa ingin tahu mereka, dan meningkatkan motivasi dan

semangat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang muncul, diperlukan pendekatan melalui pembelajaran yang inovatif. Sebab itu, media pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan dampak yang signifikan, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung. (Rahmaninda *et al.*, 2024)

B. *Crossword puzzle* (Teka-teki Silang)

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah suatu pilihan media dalam kegiatan pembelajaran. Pada awalnya, teka-teki silang merupakan sebagai permainan berisi susunan kotak yang sudah ditandai nomor, tiap kotak akan dituliskan dengan satu huruf yang membentuk sebuah kata, yang kemudian diletakkan secara horizontal (mendatar) atau vertikal (menurun). (Nurdiansyah *et al.*, 2023)

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) termasuk dalam strategi pembelajaran yang mengasyikkan namun tetap mengutamakan tujuan belajar. Keunggulan *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebagai metode pembelajaran adalah sebuah permainan yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Metode ini digunakan untuk membuat peserta didik terdorong untuk belajar, menarik keinginan mereka, dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Walaupun *crossword puzzle* pada dasarnya merupakan sebuah permainan, tetapi permainan ini mendidik terlebih lagi menyenangkan dan mengasah kemampuan berpikir. Selain itu, metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran juga mendorong peserta didik dalam mengingat dan memahami lebih banyak perbendaharaan kata sebab terdapat unsur tantangan yang memicu rasa penasaran. Metode ini juga dapat membantu menguatkan ingatan atau menjadi obat anti pikun, dan meningkatkan pengetahuan seseorang (Permana & Sintia, 2021).

Fungsi Kegunaan teka-teki silang, juga dikenal sebagai teka-teki silang, adalah sebagai permainan yang melatih kemampuan kognitif siswa dan

sebagai media pembelajaran yang santai sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dengan materi yang diajarkan. Sebab teka-teki silang berfungsi sebagai wadah untuk mengetahui apa yang siswa pahami setelah belajar. Menurut Nurdiansyah *et al.*, (2023) teka-teki silang dapat membantu di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya meliputi:

- Meningkatkan kemampuan mengingat siswa terhadap materi tertentu.
- Meningkatkan kemampuan analisa,
- Memberikan hiburan,
- Mendorong kreativitas.



Gambar 2. 1 Media *Crossword puzzle* (Teka-teki Silang)
Sumber: Sinta Mia, www.liveworksheets.com

C. Pengetahuan Menyikat Gigi

1. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari proses pemahaman, yang diperoleh setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Ada dua cara berbeda untuk mendapatkan pengetahuan: secara alami atau melalui proses pendidikan. Tingkat pengetahuan adalah sebagai berikut:

a. Tahu (*Know*)

Ketika seseorang dapat mengingat apa yang telah mereka pelajari, mereka telah mencapai tingkat pengetahuan.

b. Memahami (*Comprehension*)

Pemahaman tercapai ketika seseorang dapat menjelaskan suatu informasi dengan tepat dan mampu menarik kesimpulan yang benar berdasarkan materi yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi merujuk pada kemampuan untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari dalam keadaan atau situasi yang sesungguhnya.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis merujuk pada kemampuan untuk memecah pengetahuan menjadi bagian-bagian lebih spesifik, sambil tetap dalam struktur yang sama dan berhubungan satu sama lain.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan untuk menggabungkan berbagai bagian menjadi satu kesatuan baru yang utuh.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan menilai atau memberikan penilaian terhadap suatu informasi atau materi yang dipelajari.

2. Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan metode yang dilakukan dalam menjaga kesehatan gigi dengan cara menyikatnya dengan sikat gigi dan pasta gigi. Menyikat gigi dilakukan untuk membuang plak beserta sisa makanan dari permukaan gigi, menjaga rongga mulut tetap bersih, mengurangi kerusakan gigi, dan menjaga gigi tetap bersih dan sehat (Jauharuddin *et al.*, 2024). Ada beberapa faktor yang perlu diketahui dalam menyikat gigi, yaitu:

a. Cara menyikat gigi yang baik dan benar

Cara menyikat gigi yang salah adalah masalah umum masyarakat Indonesia. Menyikat gigi seharusnya dapat membersihkan sisa

makanan, terutama di area interdental, tanpa menekan terlalu kuat agar mencegah kerusakan jaringan gusi dan mengabrasi lapisan gigi. Menyikat gigi dilakukan pada empat bagian permukaan gigi yaitu bagian yang menghadap pipi dan bibir, bagian yang menghadap lidah, bagian yang menghadap langit-langit, dan bagian gigi yang dipakai mengunyah, dengan cara:

- 1) Untuk bagian luar gigi atas, sikatlah dengan gerakan pendek dan lembut dari arah atas ke bawah secara berulang. Lakukan hal yang sama pada bagian dalam gigi atas.
 - 2) Terapkan metode yang sama untuk permukaan luar dan dalam gigi bawah dengan gerakan sikat dari bawah ke atas
 - 3) Arahkan sikat gigi dengan posisi miring ke permukaan gigi bagian depan rahang bawah.
 - 4) Jangan lupa membersihkan permukaan kunyah gigi atas dan bawah dengan gerakan pendek, lembut, dan maju-mundur secara berulang.
 - 5) Gosok dengan lembut permukaan lidah.
 - 6) Setelah disikat, berkumur dengan air. Gunakan juga benang gigi untuk membersihkan bagian sela-sela gigi.
- b. Pemilihan sikat gigi dan pasta gigi yang baik

Salah satu komponen penting dalam menjaga kesehatan gigi adalah sikat gigi. Jika kita salah memilih dan menggunakannya, sisa makanan di gigi tidak dapat dijangkau. Bagi anak usia sekolah dasar, sikat gigi yang dianjurkan adalah menggunakan sikat gigi dengan bulu sikat yang lembut. Pilih sikat gigi yang tangkai maupun kepala sikatnya kecil sehingga mudah untuk dipegang, mudah untuk menjangkau seluruh bagian mulut dan tidak merusak gusi. Selain sikat gigi, pemilihan pasta gigi juga perlu diperhatikan. Gunakan pasta gigi yang berisi fluoride yang memiliki fungsi dalam proses remineralisasi di permukaan gigi. fluoride akan membantu mengganti ion-ion yang terlepas dari gigi dalam bentuk fluor apatit (Nismal, 2018).

c. Frekuensi menggosok gigi

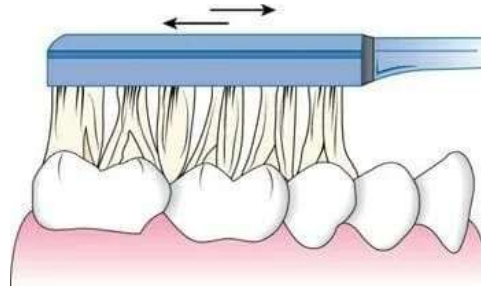
Disarankan untuk menyikat gigi dua kali sehari, yaitu pada pagi hari setelah sarapan dan pada malam hari sebelum tidur. Sangat penting untuk diingat dan dilakukan karena jika sisa makanan dan bakteri dalam mulut tidak dibersihkan, masalah gigi akan muncul. Idealnya, menyikat gigi dilakukan 30 menit setelah sarapan. Dalam waktu kurang dari 20 menit setelah makan, pH mulut menjadi asam akibat semua substrat diubah oleh bakteri. Jika pada saat tersebut gigi disikat, lama-kelamaan permukaan gigi akan terkikis. Karena itu sikat gigi dilakukan setengah jam setelah makan, sebab pada saat tersebut pH mulut akan kembali normal. Menyikat gigi sebelum tidur juga mencegah terbentuknya karies dapat mencegah terbentuknya karies dan mengurangi bau mulut. Seperti yang diketahui, ketika mulut kekurangan air liur, bakteri perusak gigi akan menjadi lebih aktif, dan ini terjadi saat kita sedang tidur (Nismal, 2018).

d. Teknik Menyikat Gigi

Menurut Erwana (2015), ada beberapa cara untuk menyikat gigi, seperti:

1) Teknik Horizontal

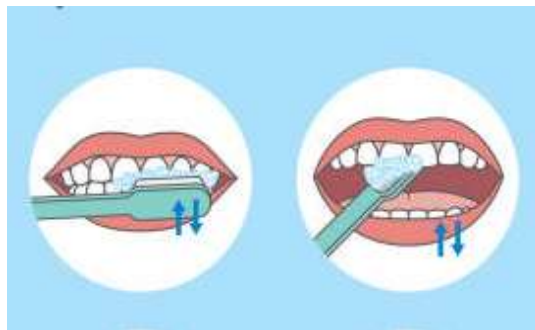
Teknik horizontal merupakan cara yang biasa dipakai, di mana bulu sikat gigi diletakkan maju mundur sejajar dengan permukaan insisal, oklusal, lingual, palatinal atau bukal. Gerakan horizontal terutama digunakan pada permukaan kunyah gigi, yaitu gigi geraham besar dan kecil. Terlepas dari kenyataan bahwa metode ini dapat menyebabkan pengurangan atau erosi gusi bagi beberapa individu yang menerapkannya pada keseluruhan gigi mereka.



Gambar 2. 2 Teknik Horizontal
Sumber: thedentistryzone.com

2) Teknik Vertikal

Teknik vertikal adalah cara menyikat gigi dengan gerakan ke atas dan ke bawah atau naik turun, dilakukan dalam dua kondisi mulut: terbuka dan tertutup. Ketika mulut tertutup, menyikat dilakukan pada bagian labial dan bukal gigi, sedangkan untuk permukaan lingual dan palatal, menyikat dilakukan saat mulut terbuka. Hindari menyikat gigi dengan teknik ini pada bagian depan gigi dengan keadaan tertutup yang dapat menyebabkan kondisi gusi merosot ke bawah dari permukaan gigi seperti pada teknik horizontal.

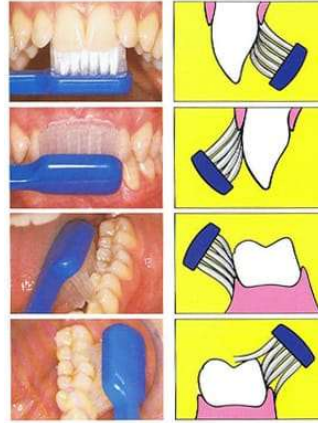


Gambar 2. 3 Teknik Vertikal
Sumber: istockphoto.com

3) Teknik Roll

Teknik roll dimulai dengan menempatkan bulu sikat pada leher gusi (bagian antara gigi dan gusi) dengan ujung sikat mengarah ke bawah, kemudian digerakkan 180 derajat hingga ujung sikat mengarah ke atas untuk gigi bawah. Untuk gigi atas, ujung sikat menghadap ke atas, lalu digerakkan 180 derajat hingga mengarah

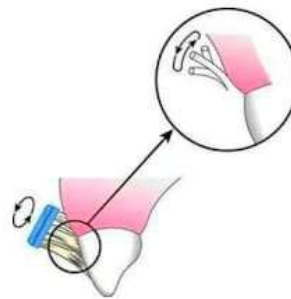
ke bawah. Untuk menghindari kerusakan atau kerusakan pada gusi, gerakan dilakukan dengan perlahan.



Gambar 2. 4 Teknik Roll
Sumber: wordpress.com

4) Teknik Charter

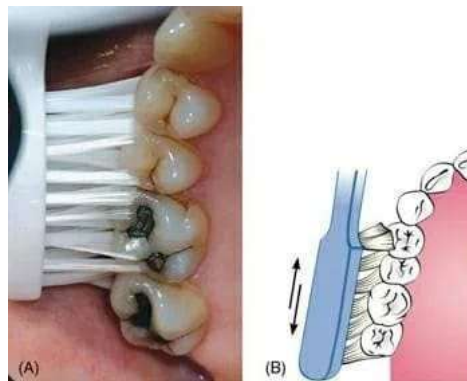
Teknik charter, serupa dengan gerakan vertikal dan roll, yakni dengan menempatkan bulu sikat menekan pada gigi dengan arah menghadap permukaan kunyah atau oklusal gigi, kemudian diarahkan 45 derajat pada daerah leher gigi. Untuk memastikan bulu sikat masuk ke daerah sela gigi (interdental) tekan bulu sikat setelah diletakkan 45 derajat, kemudian digetarkan dengan gerakan memutar kecil setidaknya sepuluh kali pada tiap area dalam mulut.



Gambar 2. 5 Teknik Charter
Sumber: thedentistryzone.com

5) Teknik Bass

4 Teknik Bass bertujuan untuk membersihkan area di sekitar leher gigi, baik gigi depan maupun belakang, menggunakan berbagai gerakan. Untuk gigi belakang, mulailah dengan memposisikan ujung sikat pada sudut 45° terhadap garis gigi hingga mengarah ke leher gusi. Selanjutnya, bulu sikat ditekan ke arah gusi dan digerakkan perlahan dengan gerakan kecil memutar, sehingga bulu sikat mencapai leher gusi dan masuk di antara sela gigi. Setelah itu, bulu sikat digerakkan maju mundur seperti teknik horizontal. Pada gigi depan, pembersihan dilakukan pada dua area, yaitu bagian luar dan bagian dalam (palatal atau lingual). Gerakan menarik bulu sikat dilakukan pada gigi depan bagian luar dimana gigi atas ke arah bawah dan untuk gigi bawah ke arah atas. Di sisi lain, kepala dan bulu sikat untuk gigi depan bagian dalam bergerak sejajar dengan mahkota gigi, sejajar dengan sumbu panjang gigi dan digerakkan naik turun.

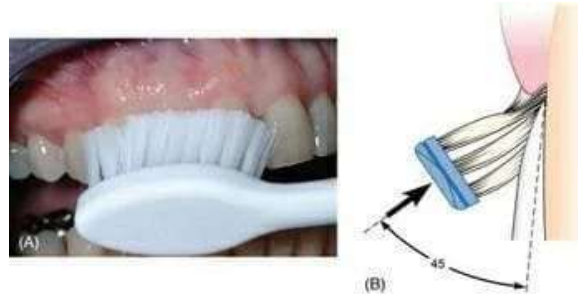


Gambar 2. 6 Teknik Bass
Sumber: thedentistryzone.com

6) Teknik Stillman

4 Teknik Stillman dilakukan gerakan menekan bulu sikat dari gusi ke gigi berulang. Ini serupa dengan metode lain, seperti menempatkan bulu sikat di antara batas gusi dengan gigi dengan sudut 45 derajat dengan sumbu tegak gigi, tetapi dalam metode ini bulu sikat tidak masuk ke dalam kantung atau sulkus gusi. Setelah ditempatkan tanpa tekanan, bulu sikat digerakkan secara

bergelombang atau bergetar dari arah mahkota gigi (permukaan oklusal dan insisal).



Gambar 2. 7 Teknik Stillman
Sumber: thedentistryzone.com

7) Teknik Sirkular

Teknik sirkular memakai gerakan memutar pada semua gigi depan, samping, dan belakang. Dalam posisi menggigit gigi ditahan dan secara horizontal sikat gigi digerakkan. Pendekatan ini sangat baik untuk mengenalkan anak-anak pada cara menyikat gigi untuk pertama kali karena mudah dipahami.

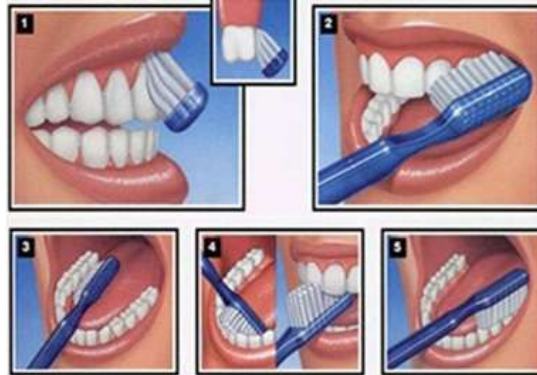


Gambar 2. 8 Teknik Sirkular
Sumber: istockphoto.com

8) Teknik Kombinasi

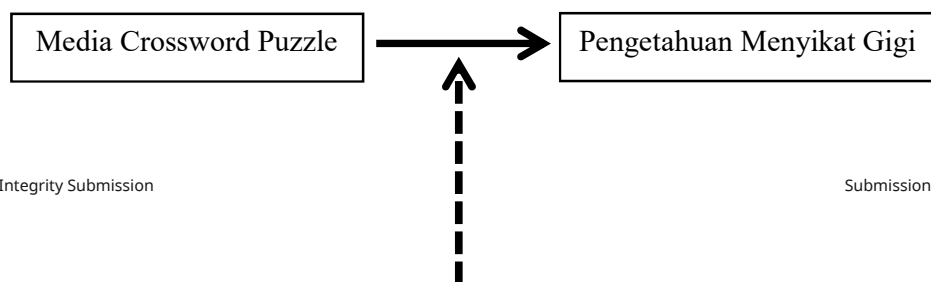
Teknik kombinasi adalah metode yang paling umum dipakai oleh masyarakat, yang menggabungkan gerakan sirkular (memutar), horizontal (maju mundur), dan vertikal (atas bawah). Teknik kombinasi bagus karena menggunakan metode berbeda untuk setiap permukaan gigi. Namun, kekurangan metode ini ialah untuk permukaan gigi terkadang digunakan tidak sesuai dan

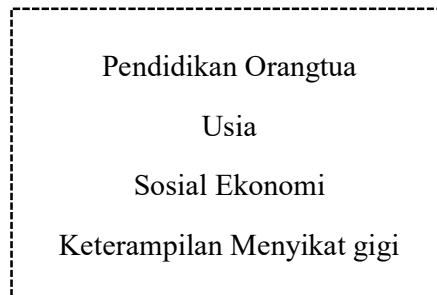
menggunakan tekanan yang sangat kuat yang dapat membahayakan jaringan periodontal dan gusi.



Gambar 2. 9 Teknik Kombinasi
Sumber: www.kompasiana.com

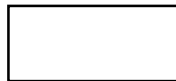
D. Kerangka Konsep





24

Keterangan:



= Variabel yang diteliti



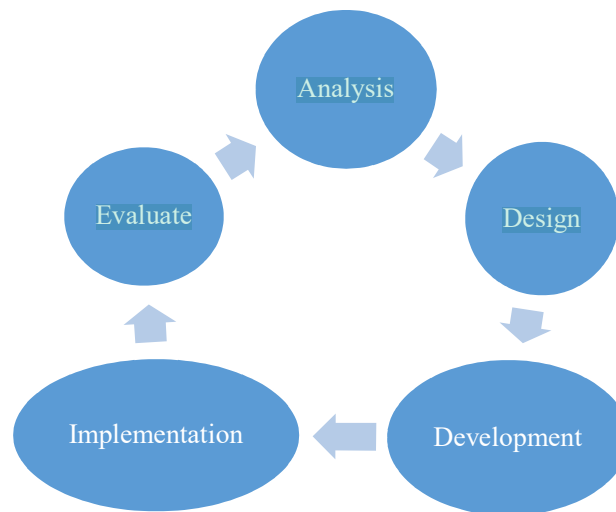
= Variabel yang tidak diteliti

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research & Development*), menurut Aryani dalam (Ade *et al.*, 2021) penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode yang digunakan dalam membuat suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut. Desain penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Rayanto & Sigianti, 2020

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa di SD INPRES BTN IKIP 1 berjumlah 312 siswa.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5B di SD INPRES BTN IKIP 1 berjumlah 19 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik sampling kelompok atau *cluster sampling*.

C. Waktu Dan Tempat

1. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan april-mei

2. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar

D. Variabel Penelitian

Variabel Independen : Media *Crossword puzzle*

Variabel Dependen : Pengetahuan Siswa tentang Menyikat Gigi

E. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Hasil Ukur
Independen: Media <i>Crossword puzzle</i>	Menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu <i>crossword puzzle</i> kemudian dilakukan uji validitas atau kelayakan.	Angket	Sangat Layak : 81%-100% Layak : 61%-80% Cukup Layak : 41%-60% Tidak Layak : 21%-40% Sangat Tidak Layak : 0%-20%
Dependen : Pengetahuan Siswa tentang Menyikat Gigi	Kemampuan responden untuk menjawab pertanyaan tentang pengetahuan menggosok gigi	Kusioner	Tinggi : nilai > 0.70 Sedang : 0.30 – 0.70 Rendah : nilai < 0.30

F. Instrument Dan Bahan

1. Media *crossword puzzle*
2. Kuesioner pre-test dan post-test digunakan untuk menilai pengetahuan siswa sebelum dan setelah mereka menggunakan media *crossword puzzle*.

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Analisis

Tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan dan masalah siswa terkait pengetahuan menyikat gigi melalui pengembangan media *crossword puzzle*. Melakukan observasi dan wawancara guru untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik, permasalahan belajar, fasilitas, sarana dan lingkungan sekolah.

2. Tahap Desain

Merancang media *crossword puzzle* yang sesuai dengan materi menyikat gigi meliputi beberapa kegiatan yaitu:

- a. Pembuatan desain/rancangan media secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi canva, dimulai dari mendesain cover, mendesain bentuk berupa kotak-kotak kosong teka-teki yang disesuaikan dengan materi, kemudian mendesain bentuk dengan menarik baik dari segi pemilihan gambar, warna serta ukuran dan jenis penulisan yang jelas dan mudah dibaca.
- b. Pada media terdapat halaman dengan ukuran 14,8x21 cm berisi petunjuk penggunaan teka-teki silang, rangkuman teori, latihan soal berupa teka-teki silang, dan kunci jawaban.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, termasuk dalam pembuatan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi menyikat gigi, validasi, dan revisi tahap pertama hingga menghasilkan produk yang siap. Desain media *crossword puzzle* yang telah dirancang kemudian dicetak dan diuji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Validator kemudian melakukan pengujian terhadap media untuk mengukur validitasnya dengan memberikan lembar uji

kelayakan. Peneliti menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian kelayakan antara skor 1 hingga 5.

Tabel 3. 2 Bobot Penilaian Kelayakan

Pernyataan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Kemudian hasil penilaian angket validasi dari ahli materi dan media akan menggunakan rumus nilai kelayakan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator berguna sebagai kevalidan dan kelayakan produk pengembangan media *Crossword puzzle*.

Berikut ini kelayakan analisis yang digunakan:

Tabel 3. 3 Klasifikasi Kelayakan

Penilaian Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak

41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Para ahli media dan materi akan menilai dan memberikan umpan balik tentang keuntungan dan kekurangan produk yang dibuat dalam penelitian ini. Setelah mendapat penilaian dari para ahli, selanjutnya desain akan diperbaiki. Semua pendapat berupa kritik dan saran dari pakar berpengalaman akan dicatat serta dijadikan pedoman dalam memperbaiki desain produk.

4. Tahap Implementasi

Penerapan media *crossword puzzle* pada siswa kelas 5B SD INPRES BTN IKIP 1 yang sudah diuji dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh ahli media dan ahli materi. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan media pembelajaran *crossword puzzle* kepala wali kelas dan siswa untuk digunakan dan dipelajari selama 2 minggu.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengecek apakah produk media yang dihasilkan memenuhi capaian dan sesuai arah dengan tujuan analisis sebelumnya. Evaluasi juga bertujuan untuk mengukur efektivitas media dengan menggunakan pretest dan posttest yang berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang menyikat gigi. Sebelum diberikan media pembelajaran *crossword puzzle* peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu kepada siswa, kemudian siswa akan diberikan kembali post-test setelah mempelajari *crossword puzzle* yang telah diberikan.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis kuantitatif dengan uji statistik untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test menggunakan uji paired sample t-test (uji t sampel berpasangan) jika data berdistribusi normal dan menggunakan uji

wilcoxon jika data berdistribusi tidak normal, serta Uji N-Gain untuk mengukur efektifitasnya.

2. Analisis kualitatif untuk hasil uji validasi media dari ahli materi dan ahli media berupa tanggapan dan masukan mengenai penilaian terhadap kelayakan dari media *crossword puzzle*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan berupa media crossword puzzle (teka-teki silang) yang digunakan sebagai sarana pembelajaran kesehatan gigi mengenai cara menyikat gigi. Proses pengembangan produk ini didasarkan pada potensi dan permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui observasi serta wawancara dengan guru di SD INPRES BTN IKIP 1. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti merancang media crossword puzzle dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini yang dianalisis adalah kebutuhan media, karakter dan situasi siswa terkait pengetahuan menyikat gigi. Hasil dari observasi dengan wawancara langsung bersama ibu Linawati, S. Pd, M. Pd selaku wali kelas 5B bahwa kebutuhan siswa kelas 5B di SD INPRES BTN IKIP 1 sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Media

Media pembelajaran yang digunakan di kelas masih sangat terbatas, karena belum adanya mata pembelajaran yang secara khusus untuk mengajarkan kesehatan gigi secara langsung oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru hanya terkadang melakukan lewat himbauan kepada para siswa saat akan masuk dan memulai pembelajaran seperti dengan menanyakan “apakah siswa sudah menyikat gigi sebelum berangkat ke sekolah?”. Dari hasil analisis kebutuhan dapat

disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah media untuk memberikan pembelajaran mengenai kesehatan gigi dalam hal ini menyikat gigi dengan tujuan dapat membantu dan menambah pemahaman siswa melalui media *crossword puzzle* (teka-teki silang).

b. Analisis Karakter Anak

Hasil wawancara peneliti dengan guru menunjukkan bahwa kebiasaan siswa dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut, khususnya menyikat gigi dua kali sehari pada pagi dan malam hari, masih menjadi perhatian karena tidak semuanya tetapi sudah rata-rata, untuk perilaku siswa guru juga mengatakan anak-anak suka mengkonsumsi makanan yang manis-manis dan di rumah juga tidak didisiplinkan orangtua untuk menggosok gigi sehingga banyak siswa yang giginya terlihat tidak terawat. Namun, pada penanaman pemahaman tentang menyikat gigi, guru mengatakan kegiatan yang diadakan guru cuma sekilas saja dikenalkan seperti jenis-jenis gigi dan memberikan himbauan kepada siswa untuk menyikat gigi setelah makan dan sebelum tidur. Hal ini terjadi karena tidak ada mata pelajaran yang secara detail atau khusus untuk diajarkan kepada siswa terkait menyikat gigi. Berdasarkan situasi tersebut menunjukkan perlunya sumber belajar yang menyajikan hal-hal nyata dan menarik, karena dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, dibutuhkan media yang selaras dengan karakter anak.

c. Analisis Situasi

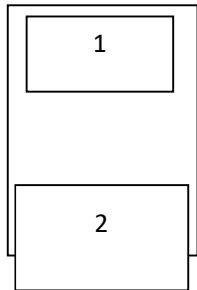
Hasil wawancara peneliti dengan guru menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru telah menerapkan konsep belajar melalui bermain, guru mengatakan kelebihan dari pembelajaran berbasis permainan membuat anak jadi *fun* dan tidak tegang sehingga murid jadi gampang menyerap materi yang diajarkan. Tetapi kekurangannya terkadang siswa keablasan seperti teriak dan naik diatas meja karena

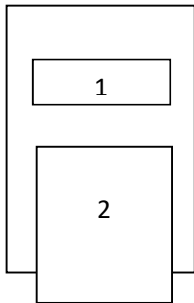
berpikir itu bermain padahal sedang belajar sambil bermain tetapi harus serius. Guru juga mengatakan tidak terdapat sarana berupa UKGS (Unit Kesehatan Gigi Sekolah) yang ada hanya UKS dan dokter kecil. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan sumber belajar yang di dalamnya menampilkan sesuatu yang konkret dan menarik, karena hal itu akan menjadikan rangsangan bagi peserta didik dalam menunjang pengetahuan mereka dalam hal kesehatan gigi.

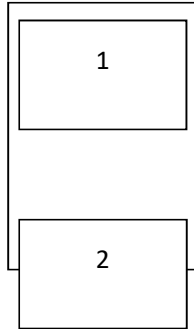
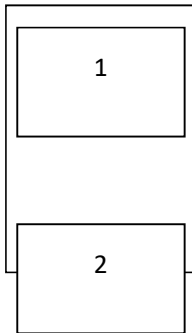
2. Tahap Desain

Setelah analisis dilakukan, tahap berikutnya adalah desain, yakni langkah awal dalam merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan, antara lain pembuatan desain/rancangan media secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi canva, dimulai dari mendesain *cover*, petunjuk penggunaan teka-teki silang, rangkuman materi dan mendesain latihan soal berupa kotak-kotak kosong teka-teki silang yang disesuaikan dengan materi dan dengan bentuk menarik baik dari segi pemilihan gambar, warna dan jenis penulisan yang jelas dan mudah dibaca. Pengembangan media didahului dengan perancangan *prototype* terlebih dahulu.

Tabel 4. 1 Komponen *Prototype* Media Crossword puzzle

Bagian dan Komponen	Desain
Sampul depan 1. Judul 2. Gambar yang relevan	

Halaman pertama 1. Petunjuk permainan 2. Isi petunjuk permainan	
---	--

Halaman kedua 1. Materi cara merawat gigi 2. Materi makanan menyehatkan dan merusak gigi	
Halaman ketiga 1. Materi cara menyikat gigi yang baik dan benar 2. Materi ayo selamatkan gigimu	

Halaman keempat dan kelima 1. Kosakata/ glosarium 2. Isi kosakata/ glosarium	1 2 2
Halaman keenam, ketujuh dan kedelapan 1. Teka-teki silang 2. <i>Level</i> 3. Bentuk teka-teki silang 4. Pertanyaan teka-teki silang	1 2 3 4

Sampul belakang 1. Resensi media	1
---	---

2. Gambar yang relevan	
3. Nama, nim, dan logo kampus	2 3

Berikut adalah hasil desain produk media pembelajaran *crossword puzzle* menggunakan aplikasi canva:

a. Sampul

Sampul media terdiri atas sampul depan dan sampul belakang. Untuk sampul depan terdiri dari judul media dan gambar yang relevan, bagian sampul belakang terdiri dari resensi media, nama dan nim peneliti beserta logo Poltekkes Kemenkes Makassar.



Gambar 4. 1 Tampilan Desain (a) Sampul Depan (b) Sampul Belakang

b. Petunjuk permainan

Tujuan dari adanya petunjuk penggunaan adalah memberikan arahan kepada siswa mengenai cara memakai media agar lebih mudah digunakan.



Gambar 4. 2 Tampilan Desain Petunjuk Permainan

- c. Materi kesehatan gigi berupa cara merawat gigi, makanan menyehatkan dan merusak gigi, dan cara menyikat gigi yang baik dan benar.



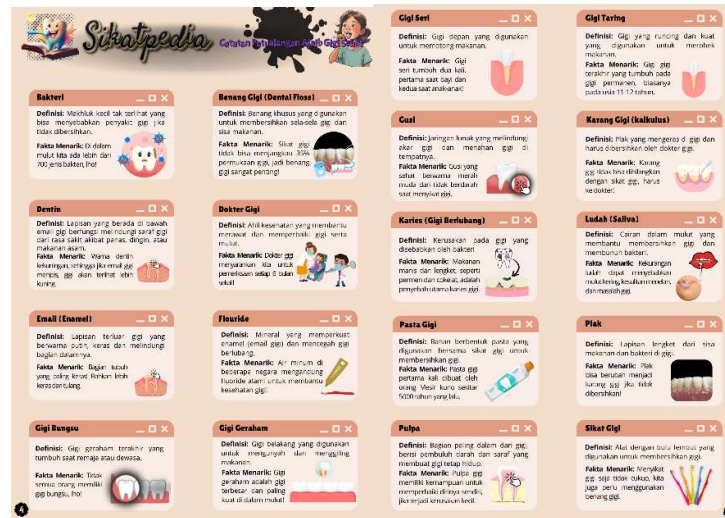
a

b

Gambar 4. 3 Tampilan Desain Materi (a) Halaman 2 (b) Halaman 3

- d. Kosakata/glosarium

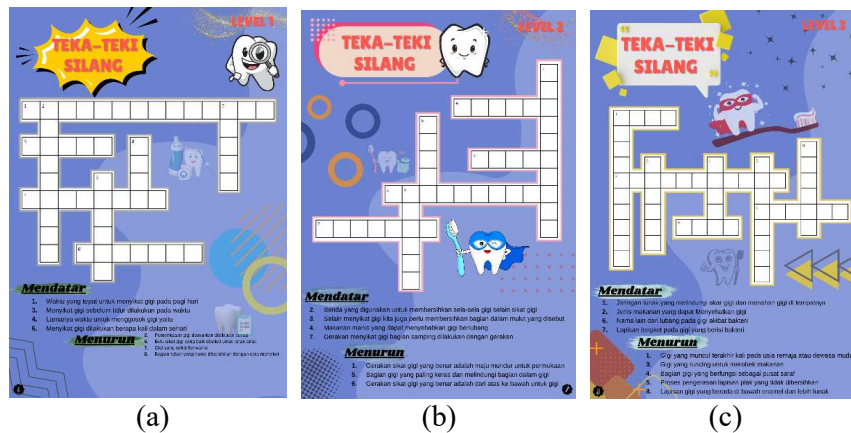
Media ini juga terdapat glosarium, glosarium merupakan kumpulan kata sukar. Tujuan adanya *glosarium* di media ini adalah agar siswa dapat mengerti apa pengrtian dari kata sulit atau kata yang tidak familiar bagi siswa.



Gambar 4. 4 Tampilan Desain Kosakata/Glosarium

e. Soal teka-teki silang *level 1, 2 & 3*

Pada media ini terdapat soal-soal teka-teki silang yang dimulai dari *level* satu sampai tiga, dengan jumlah pertanyaan dan tingkat kesulitan pertanyaan yang bervariasi. Terdapat pertanyaan secara mendatar dan secara menurun.



Gambar 4. 5 Tampilan Desain Teka-teki Silang (a) *Level 1* (b) *Level 2* (c) *Level 3*

f. Kunci jawaban

Media ini juga terdapat kunci jawaban untuk setiap pertanyaan dari *level* satu sampai tiga. Tujuan adanya kunci jawaban di media ini adalah sebagai alat bagi siswa untuk memeriksa jawaban mereka setelah

& 3. Selain itu terdapat sampul depan, sampul belakang yang berisi resensi media, nama beserta nim peneliti dan logo kampus, dan bagian media pendukung yaitu kantong saku di bagian belakang digunakan untuk meletakkan kunci jawaban.



Gambar 4. 7 Hasil Pengembangan Media

- b. Media *crossword puzzle* yang telah selesai dicetak, selanjutnya, peneliti melaksanakan proses validasi untuk menguji apakah media layak digunakan sekaligus memperoleh umpan balik berupa saran. Media *crossword puzzle* ini di validasi oleh Ahli Materi bapak Dr. drg. Hans Lesmana, MARS., dan Ahli media yaitu bapak Sofyan Basri, M. Pd. Validator kemudian melakukan pengujian terhadap media untuk mengukur validitasnya dengan memberikan lembar uji kelayakan. Peneliti menggunakan skala Likert dengan penilaian validasi produk meliputi: 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1 = sangat kurang baik. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi disajikan sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi dalam produk berdasarkan aspek-aspek yang tercantum dalam instrumen penilaian. Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai validator ahli materi yaitu bapak Dr. drg. Hans Lesmana, MARS., yang merupakan dosen jurusan Kesehatan Gigi di Poltekkes Kemenkes Makassar. Data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 2 Penilaian Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor Maksimal	Skor	Persentase (%)	Kategori
Validasi (Kamis, 17 April 2025)	45	44	97%	Sangat Layak

Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Materi

Tahap Validasi	Nama Validator Ahli Materi	Komentar dan Saran
Validasi (Kamis, 17 April 2025)	Dr. drg. Hans Lesmana, MARS	Istilah/kata yang terlalu panjang/umum dijelaskan (bagian jawaban teka-teki silang)

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi, dapat dianalisis hasil keseluruhan penilaian oleh validator materi diperoleh skor 44 dengan hasil 97% berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan kesimpulan layak digunakan tanpa revisi. Adapun saran dari ahli materi yaitu untuk memperbaiki Istilah/kata yang terlalu panjang/umum dijelaskan (bagian jawaban teka-teki silang).

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan aspek yang tercantum dalam penilaian. Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai validator ahli media yaitu bapak Sofyan Basri, M.Pd., yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Media

Tahap Validasi	Skor Maksimal	Skor	Persentase (%)	Kategori
Validasi (Sabtu, 12 April 2025)	55	55	100%	Sangat Layak

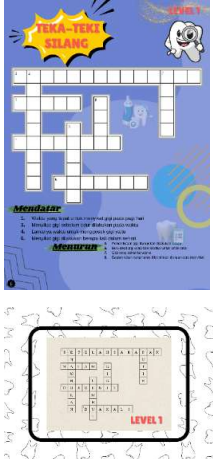
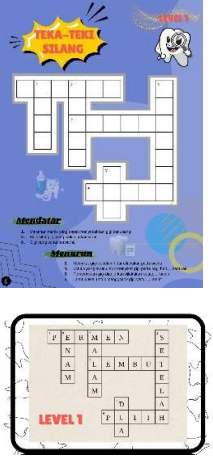
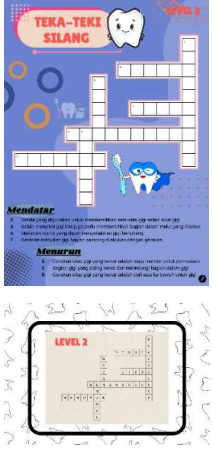
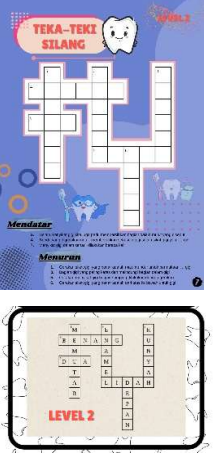
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Media

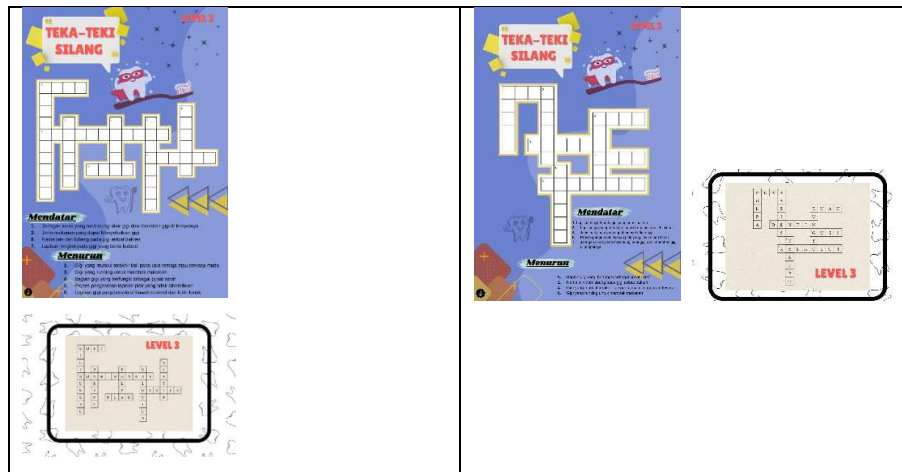
Tahap Validasi	Nama Validator Ahli Materi	Komentar dan Saran
Validasi (Kamis, 17 April 2025)	Sofyan Basri, M. Pd	Secara keseluruhan media yang dibuat sangat baik dan relevan dengan kajian materinya, warna, jenis huruf, dan detailnya sudah sangat baik. Saran, untuk jawaban teka-tekinya tidak menggunakan 2 suku kata.

Berdasarkan data hasil validasi ahli media, dapat dianalisis hasil keseluruhan penilaian oleh validator media diperoleh skor 55 dengan hasil 100% berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi *minor*. Adapun saran dari ahli media yaitu untuk memperbaiki jawaban teka-teki silang agar tidak menggunakan 2 suku kata.

- c. Revisi desain produk bertujuan untuk memperbaiki media berdasarkan masukan dari validator media dan validator materi. Berikut revisi pada media *crossword puzzle* yaitu pada bagian jawaban teka-teki silang diantaranya:

Tabel 4. 6 Revisi Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
	



4. Tahap Implementasi

Penerapan media *crossword puzzle* pada siswa kelas 5B SD INPRES BTN IKIP 1 yang sudah diuji dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi untuk digunakan selama 2 minggu. Sebelum media digunakan, peneliti membagikan lembar soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang menyikat gigi. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba media pada siswa berjumlah 19 orang dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil agar suasana belajar lebih terfokus dan interaktif. Terdapat 6 kelompok, dimana tiap kelompok terdiri dari 3 orang dan terdapat 1 kelompok yang terdiri dari 4 orang.

Selama dua minggu, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media *crossword puzzle*, hari pertama dimulai dengan memberikan pemahaman mengenai petunjuk permainan, kemudian membaca materi di dalam booklet, hingga mengerjakan soal teka-teki silang pada tiga level, dimulai dari level 1, level 2 dan level 3, setelah berhasil mengerjakan soal teka-teki silang pada tiga level siswa akan mencocokkan jawaban mereka dengan melihat kunci jawaban yang terdapat pada kantong dibagian belakang. Dalam proses ini, siswa terlihat antusias karena pendekatan belajar yang menyenangkan, tidak membosankan seperti metode hafalan biasa. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan

mengerjakan soal, terutama saat menemukan kata baru. Dihari selanjutnya guru memberikan media kepada siswa untuk digunakan di waktu tertentu seperti saat jam istirahat.

Setelah masa penggunaan selesai, siswa kembali diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan mereka setelah menggunakan media tersebut. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang menyikat gigi.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah tahap yang dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dan selaras dengan tujuan yang ditetapkan. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang berkaitan dengan pengetahuan siswa tentang menyikat gigi dengan uji *N-Gain*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* juga akan dianalisis dengan uji statistik untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan pengujian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menjadi syarat dalam penerapan uji parametrik. Metode yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data

Variable	Media <i>Crossword puzzle</i> (Teka-teki Silang)	
	ρ	Keterangan
Sebelum (Pretest)	0,069	Normal
Setelah (Posttest)	0,002	Tidak Normal

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa data pengetahuan sebelum perlakuan media berdistribusi normal dengan nilai $\rho = 0,069$, sedangkan setelah perlakuan data berdistribusi tidak normal dengan nilai $\rho = 0,002$. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan *Uji Wilcoxon*.

b. *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test*

Metode *Wilcoxon* merupakan uji non-parametrik yang digunakan pada data berpasangan apabila distribusi data tidak normal. Dalam penelitian ini, uji tersebut digunakan untuk melihat perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah memperoleh edukasi kesehatan menggunakan media *crossword puzzle* terkait menggosok gigi.

Tabel 4. 8 Rank *Uji Wilcoxon*

<i>Posttest - Pretest</i>	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	0.00	0.00
<i>Positive Ranks</i>	18 ^b	9.50	171.00
<i>Ties</i>	1 ^c		
Total	19		

Berdasarkan data pada Tabel 4.8. diketahui bahwa:

- 1) Negative Rank atau selisih antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik dalam nilai *N Mean Rank*, dan *Sum Rank*. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*.
- 2) Positive Rank, yaitu selisih hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*, menunjukkan *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan sebesar 9,50, sedangkan total *Sum of Ranks* mencapai 171,00.
- 3) Ties merupakan kesamaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Dari hasil di atas terlihat bahwa nilai Ties adalah 1, yang berarti terdapat satu data dengan nilai sama pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. 9 Uji Wilcoxon Signed Ranks

	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-3.739 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Tabel 4.9. di atas dari perhitungan uji Wilcoxon Signed Ranks dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai Z sebesar -3,739 dan signifikansi asimtotik (*asympt. sig.(2-tailed)*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan sebelum dan setelah diberikan media *Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) terhadap pengetahuan menyikat gigi anak di SD INPRES BTN IKIP 1.

c. Uji *N-Gain*

Metode *N-Gain* digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan pengetahuan siswa, baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) memperoleh edukasi kesehatan dengan media *crossword puzzle* (teka-teki silang).

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

59

Tabel 4. 10 Rangkuman Analisis Skor *N-Gain*

No	Nama	Pretest	Posttest	<i>N Gain</i> Skor	Kriteria	% <i>N Gain</i>
1	R1	75	90	0.60	Sedang	60.00
2	R2	60	85	0.63	Sedang	62.50
3	R3	75	85	0.40	Sedang	40.00
4	R4	20	75	0.69	Sedang	68.75
5	R5	80	90	0.50	Sedang	50.00
6	R6	55	100	1.00	Tinggi	100.00
7	R7	75	90	0.60	Sedang	60.00
8	R8	70	90	0.67	Sedang	66.67
9	R9	60	90	0.75	Tinggi	75.00
10	R10	90	100	1.00	Tinggi	100.00
11	R11	75	90	0.60	Sedang	60.00
12	R12	85	85	0.00	Tidak terjadi peningkatan	0.00
13	R13	30	75	0.64	Sedang	64.29
14	R14	40	50	0.17	Rendah	16.67
15	R15	55	60	0.11	Rendah	11.11
16	R16	45	90	0.82	Tinggi	81.82
No	Nama	Pretest	Posttest	<i>N Gain</i> Skor	Kriteria	% <i>N Gain</i>

13

17	R17	85	100	1.00	Tinggi	100.00
18	R18	75	95	0.80	Tinggi	80.00
19	R19	85	95	0.67	Sedang	66.67
	Σ	65.00	86.05	0.61	Sedang	61.24

Berdasarkan analisis pada Tabel 4.10, diketahui bahwa 6 dari 19 siswa (31,6%) mengalami peningkatan pemahaman pada kategori “Tinggi”. Sebanyak 10 siswa (52,6%) masuk kategori “Sedang”, 2 siswa (10,5%) berada pada kategori “Rendah”, dan 1 siswa (5,3%) tidak menunjukkan perubahan pemahaman. Nilai rata-rata pengetahuan menyikat gigi sebelum perlakuan adalah 65,00 dan meningkat menjadi 86,05 setelah perlakuan.

Secara keseluruhan, skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,61 yang dikategorikan sebagai peningkatan pemahaman “Sedang”. Efektivitas penerapan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan pengetahuan menyikat gigi siswa SD INPRES BTN IKIP 1 ditunjukkan melalui persentase *N-Gain* sebesar 61,24%, yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa SD INPRES BTN IKIP 1. Penelitian ini dimulai dengan tahap analisis, yaitu mengamati kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas, terutama tentang pentingnya menyikat gigi. Dari hasil wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa belum ada media khusus yang digunakan untuk mengajarkan kesehatan gigi. Biasanya guru hanya mengingatkan siswa secara singkat, misalnya dengan bertanya apakah sudah menyikat gigi sebelum ke sekolah. Ini menunjukkan bahwa siswa

33

membutuhkan media yang bisa membantu mereka memahami pentingnya menyikat gigi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, sebagian siswa belum terbiasa menyikat gigi dua kali sehari, terutama karena kurangnya pengawasan dari orang tua di rumah. Mereka juga suka makan makanan manis, sehingga resiko gigi berlubang lebih tinggi. Guru juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan cara bermain sangat disukai oleh siswa karena membuat mereka senang dan lebih mudah memahami materi, meskipun tetap perlu bimbingan agar suasana belajar tetap tertib.

15

Berdasarkan hal itu, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa *crossword puzzle* (teka-teki silang). Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan awal atau *prototype* dan selanjutnya membuat desain menggunakan aplikasi Canva. Desain ini mencakup cover, petunjuk penggunaan, rangkuman materi tentang menyikat gigi, serta teka-teki silang yang sesuai dengan isi materi. Desain dibuat semenarik mungkin dengan warna cerah, gambar yang menarik, dan tulisan yang mudah dibaca oleh anak-anak. Media ini diharapkan bisa menjadi cara baru yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar menjaga kesehatan gigi mereka.

28

Pada tahap selanjutnya, peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang digunakan untuk mengajarkan cara menyikat gigi yang benar kepada siswa. Media ini dirancang dalam bentuk buku kecil (*booklet*) berukuran seperti kertas B5 (14,8 x 21 cm). Sampulnya menggunakan kertas tebal dan mengkilap agar terlihat menarik dan tahan lama. Isi bukunya dilaminating bolak-balik, sehingga tidak mudah sobek dan bisa digunakan berulang kali. Bagian teka-teki silangnya bisa diisi dengan spidol yang bisa dihapus, sehingga anak-anak bisa mengerjakan berkali-kali. Buku ini memiliki 8 halaman isi, yang mencakup petunjuk penggunaan, materi tentang cara merawat gigi, makanan yang sehat dan merusak gigi, cara menyikat gigi yang benar, *glosarium* atau daftar kosakata, serta soal teka-teki silang dalam

tiga tingkat kesulitan. Di bagian belakang juga ada kantong kecil untuk menyimpan kunci jawaban.

Setelah media ini selesai dicetak, peneliti meminta dua orang ahli untuk menilai dan memberi masukan, yaitu ahli materi dan ahli media. Mereka mengisi lembar penilaian untuk menilai apakah media ini layak digunakan. Penilaian menggunakan skala angka dari 1 sampai 5, mulai dari “sangat kurang baik” hingga “sangat baik”. Penilaian ini dilakukan untuk membantu peneliti mengetahui apakah media yang dibuat sudah tepat atau masih perlu diperbaiki.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor kelayakan sebesar 97%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak” dan tidak memerlukan revisi. Ini menunjukkan bahwa isi materi yang disusun telah sesuai dengan kompetensi dasar, akurat secara keilmuan, dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam memahami cara menyikat gigi yang benar. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan nilai 100%, yang juga masuk kategori “Sangat Layak”, namun disertai saran untuk melakukan revisi *minor*. Ini menunjukkan bahwa secara *visual* dan teknis, media ini menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, namun tetap perlu penyempurnaan untuk optimalisasi tampilan atau instruksi.

Tahap selanjutnya adalah penerapan media *crossword puzzle* pada siswa kelas 5B SD INPRES BTN IKIP 1 yang sudah diuji dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi untuk digunakan. Dalam pelaksanaannya, peneliti membagi siswa menjadi enam kelompok dan memberikan media pembelajaran teka-teki silang untuk dipelajari selama dua minggu. Sebelum pemberian media, peneliti terlebih dahulu memberikan lembar soal *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal siswa, dan setelah dua minggu, mereka kembali diminta mengerjakan *posttest* untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan setelah menggunakan media tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.9, untuk memastikan apakah media ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa, peneliti melakukan uji perbandingan hasil

sebelum dan sesudah dengan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test. Hal ini dilakukan karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu data (posttest) tidak berdistribusi normal. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media crossword puzzle

Peningkatan tersebut juga ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari 65,00 (*pretest*) menjadi 86,05 (*posttest*). Hasil ini mencerminkan adanya kemajuan pemahaman yang cukup berarti setelah siswa diberikan media pembelajaran interaktif. Dilakukan juga analisis *N-Gain* untuk mengukur besarnya peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan intervensi. Rata-rata nilai *N-Gain* diperoleh sebesar 0,61 atau setara 61,24%, yang masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Adapun distribusi peningkatan pemahaman siswa yaitu:

1. 6 siswa (31,6%) pada kategori “Tinggi”,
2. 10 siswa (52,6%) pada kategori “Sedang”,
3. 2 siswa (10,5%) pada kategori “Rendah”,
4. 1 siswa (5,3%) tidak mengalami perubahan.

Hasil ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman, meskipun masih ada beberapa yang menghadapi kesulitan

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *crossword puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat mendorong motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sangat penting terutama pada tingkat sekolah dasar, di mana pendekatan yang interaktif dan *visual* lebih efektif dalam menyampaikan materi dibandingkan metode ceramah atau hafalan.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menambah pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut. Misalnya, penelitian oleh Sutami et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa SD Islam Al-Jannah, Kabupaten Indramayu. Penelitian pengembangan media kartu petualangan yang dilakukan oleh Rejeki et al., (2023) menunjukkan bahwa media Kartu Petualangan” dinyatakan layak digunakan sebagai media promosi kesehatan untuk meningkatkan kedisiplinan menyikat gigi pada anak. Selain itu, Pay et al., (2022) menemukan bahwa penerapan permainan kartu tos gambar sebagai media edukasi kesehatan gigi pada siswa SD GMIT Oehani, Kecamatan Taebenu, Kabupaten Kupang, terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut. Oleh karena itu, media crossword puzzle dapat dijadikan alternatif media edukasi kesehatan gigi yang menarik dan mudah dipahami, khususnya di lingkungan sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kesehatan gigi anak, khususnya tentang menyikat gigi.
2. Penggunaan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki perbedaan signifikan antara pemahaman sebelum dan sesudah diberikan media *crossword puzzle* dan termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru dan sekolah, media *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran kesehatan gigi di sekolah dasar karena bersifat edukatif sekaligus menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi Dinas Kesehatan atau Puskesmas, media ini dapat digunakan sebagai bahan edukasi dalam kegiatan promosi kesehatan gigi dan mulut di lingkungan sekolah dasar, terutama dalam program UKS (Usaha Kesehatan Sekolah).
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran crossword puzzle lebih lanjut, baik dari segi variasi materi maupun desain, sehingga menghasilkan produk yang lebih inovatif dan efektif untuk pembelajaran. Selain itu, pengembangan media ini juga dapat dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar dan di lokasi yang berbeda.

KETERANGAN PLAGIARISM CHECK

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : drg. Ira Liasari, MKM

Jabatan : Petugas Uji Plagiarism

Menerangkan bahwa:

Nama : Grace Imanuela

NIM : PO714261211014

Judul Skripsi : Pengembangan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)
Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Di SD INPRES BTN
IKIP 1

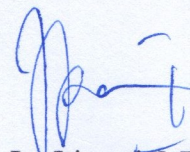
Hasil Plagiarism Check (%): 23 %

Mahasiswa tersebut telah melakukan Plagiarism Check Deteksi Plagiat pada Hasil Skripsinya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 23 September 2025

Petugas Uji Plagiarism



drg. Ira Liasari, MKM
