
Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Melalui Penyuluhan Menggunakan Media Animasi Game Hippo Dentist Pada Kelas VI SDN Sudirman 4 Kota Makassar

Sulfiani M¹, Asriawal², Agus Supriatna³

Program Sarjana Terapan Terapi Gigi, Jurusan Kesehatan Gigi

¹²³Jurusan Kesehatan Gigi

¹²³Poltekkes Kemenkes Makassar

Email Penulis Korespondensi^(K) : sulfiani_po714261211111@poltekkes-mks.ac.id
(+62 855 2550 9184)

ABSTRAK

Kurangnya wawasan mengenai kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar masih merupakan persoalan yang patut diperhatikan. Data awal menunjukkan bahwa 62% siswa kelas VI di SDN Sudirman 4 Makassar memiliki tingkat pengetahuan rendah terkait kebersihan gigi. Penelitian ini bertujuan menilai efektivitas edukasi menggunakan media animasi permainan Hippo Dentist dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut. Metode penelitian yang dipakai adalah One Group Pretest-Posttest Design dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VI sebanyak 50 orang, yang dijadikan sampel dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner diberikan sebelum dan setelah intervensi. Analisis data memakai uji paired t-test dengan tingkat kepercayaan 95%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai rata-rata pretest 45,20 dan posttest 76,60 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa media animasi Hippo Dentist efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut. Dengan demikian, media permainan berbasis animasi dapat dijadikan alternatif menarik dan menyenangkan dalam penyuluhan kesehatan gigi

Kata kunci : Penyuluhan; animasi hippo dentist; kesehatan gigi; game edukatif

Improving Dental and Oral Health Knowledge Through Counseling Using Hippo Dentist Animation Game Among Sixth Grade Students at SDN Sudirman 4 Makassar

ABSTRACT

Limited knowledge of oral and dental health among elementary school children remains a major concern. Preliminary findings revealed that 62% of sixth-grade students at SDN Sudirman 4 Makassar demonstrated low awareness regarding dental hygiene. This study aimed to evaluate the effectiveness of counseling through the Hippo Dentist animation game in improving oral health knowledge. The research applied a One Group Pretest-Posttest Design with a quantitative approach. The population consisted of all sixth-grade students ($n=50$) who were selected using a total sampling technique. Data were collected through questionnaires before and after the intervention, then analyzed using a paired t-test with a 0.05 significance level. Results showed a substantial difference between the average pretest score of 45.20 and posttest score of 76.60 ($p < 0.05$). This indicates that the Hippo Dentist game is effective in enhancing children's understanding of dental and oral health. Thus, animation-based educational games can serve as engaging and enjoyable alternative counseling tools for promoting oral hygiene awareness among students.

Keywords : Counseling; Hippo Dentist; oral health; educational game

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian integral dari kesehatan umum, karena berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam berbicara, makan, dan beraktivitas tanpa hambatan akibat rasa sakit atau masalah penampilan. Kondisi ini berdampak pada kualitas hidup serta aspek sosial dan ekonomi masyarakat (Rahmi et al., 2023). Namun, kasus gangguan gigi masih banyak ditemukan, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang sering kurang memperhatikan kebersihan mulut sehingga rentan terhadap karies gigi (Harapan, 2020).

Pengetahuan berperan penting dalam membentuk perilaku menjaga kesehatan gigi. Anak yang memahami pentingnya kebersihan gigi lebih cenderung melakukan tindakan pencegahan sejak dini (Aldilawati et al., 2023). Oleh sebab itu, penyuluhan kesehatan gigi harus menggunakan metode yang sesuai dan mudah diterima anak. Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan siswa memahami pesan kesehatan (Haryani et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi digital saat ini, termasuk animasi dan permainan edukatif, membuka peluang baru dalam pendidikan kesehatan. Media animasi membuat proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan fokus, dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak (Ramadani, 2021). Salah satunya adalah *Hippo Dentist*, permainan yang menampilkan simulasi perawatan gigi dengan karakter hewan sehingga anak lebih mudah memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi (Zarium, 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak. Aldilawati et al. (2023) menemukan bahwa aplikasi *Puzdent for Kids* meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai kesehatan gigi. Deynilisa et al. (2022) juga melaporkan bahwa permainan *Caninuzzle* efektif meningkatkan pengetahuan anak usia 9–10 tahun. Sementara Aura et al. (2024) menunjukkan efektivitas game *Ular Tangga berbasis web* dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi. Selain itu, Hermien et al. (2022) menegaskan bahwa aplikasi *Gigi.id* lebih efektif dibandingkan media video.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media berbasis permainan dan animasi efektif untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak. Namun, penelitian menggunakan media *Hippo Dentist* masih jarang dilakukan, padahal aplikasi ini menampilkan visualisasi realistis mengenai kondisi gigi, perawatan, hingga pemilihan makanan sehat yang dapat lebih mudah dipahami oleh anak (Zarium, 2020). Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menguji efektivitas media animasi game *Hippo Dentist* dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar, khususnya kelas VI di SDN Sudirman 4 Kota Makassar.

Meskipun beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas game edukatif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak, penggunaan media *Hippo Dentist* belum banyak diteliti. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui efektivitas penyuluhan menggunakan media animasi game *Hippo Dentist* dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas VI SDN Sudirman 4 Kota Makassar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan one-group pretest-posttest. Penelitian dilakukan di SDN Sudirman 4 Makassar pada Februari–April 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI berjumlah 50 orang, dan semuanya dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa sepuluh butir pertanyaan tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut yang diberikan sebelum kemudian sesudah penyuluhan media animasi Hippo Dentist.

Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian melalui tahapan editing, coding, tabulasi, dan cleaning. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk, lalu data dianalisis dengan paired t-test. Hasil ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi serta deskripsi naratif. memudahkan interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi Hippo Dentist terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai kesehatan gigi. Data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan variabel, diolah menggunakan Microsoft Excel, kemudian dianalisis dengan SPSS menggunakan uji paired t-test. Analisis ditampilkan melalui tabel distribusi frekuensi.

Tabel 1.

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	n	(%)
Laki-Laki	29	58%
Perempuan	21	42%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki, yaitu sebanyak 29 siswa (58%), sedangkan responden perempuan berjumlah 21 siswa (42%).

Tabel 2.

Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Kategori Tingkat Pengetahuan	Pre-test n (%)	Post-test n (%)
Baik	1 (2%)	24 (48%)
Cukup	13 (26%)	19 (38%)
Kurang	36 (72%)	7 (14%)
Total	50 (100%)	50 (100%)

pada tabel 2 uji paired t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Nilai rata-rata pretest sebesar 45,20 meningkat menjadi 72,60 pada posttest, dengan selisih rata-rata 27,4 ($p = 0,000 < 0,05$). Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi permainan Hippo Dentist efektif dalam memberikan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada siswa sekolah dasar.

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Game Hippo dentist

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	N	Sig.
Pre-test Game Hippo dentist	.957	50	.066
Post-test Game Hippo dentist	.954	50	.051

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas pada Tabel 4.5, nilai $N = 50$ atau jumlah sampel pada penelitian dan tingkat signifikansi sebelum menggunakan aplikasi game Hippo Dentist adalah sebesar 0,066. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05. Sedangkan tingkat signifikansi yang diperoleh setelah penyuluhan menggunakan aplikasi game Hippo Dentist adalah 0,051. Hasil terdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05, Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan menggunakan uji t berpasangan (paired t-test), yang di gunakan dalam membandingkan dua kelompok data, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Tabel 4. Hasil Uji *Paired t-test*

Kelompok	<i>n</i>	<i>Mean</i>	<i>Sig</i>
Pretest game hippo dentist	50	45.20	0.000
Posttest game hippo dentist	50	72.60	
Selisih <i>Mean</i>		27.4	

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest (45,20) dan posttest (72,60) selisih rata-rata 27,4 ($p = 0,000$). Yang menunjukkan bahwa media animasi Hippo Dentist efektif dalam memberikan edukasi kesehatan gigi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian membuktikan media animasi Hippo Dentist berpengaruh positif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori kognitif yang menekankan bahwa informasi yang disajikan dengan visual menarik lebih mudah dipahami dan diingat. Media berbasis permainan tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif, sehingga lebih efektif mendorong perubahan perilaku. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadani (2021) yang menyebutkan bahwa media animasi dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar anak karena adanya kombinasi gambar, warna, dan gerakan.

Penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Aldilawati et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Puzdent for Kids* berpengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar. Deynilisa et al. (2022) juga melaporkan bahwa permainan *Caninuzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 9–10 tahun tentang perawatan gigi. Selain itu, penelitian Esy Dahlia et al. (2019) serta Aura et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti *Ular Tangga* mampu menambah pengetahuan anak mengenai kesehatan gigi. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media berbasis permainan edukatif dapat dijadikan sarana penyuluhan kesehatan yang efektif.

Meskipun sebagian besar penelitian mendukung hasil ini, terdapat perbedaan efektivitas antar media. Hermien et al. (2022) misalnya, melaporkan bahwa aplikasi *Gigi.id* lebih unggul dibandingkan media video. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan tampilan dan interaktivitas media dapat memengaruhi tingkat efektivitas dalam menyampaikan pesan kesehatan. Penelitian ini menambah bukti dengan menggunakan media *Hippo Dentist* yang menawarkan visualisasi lebih realistis mengenai kondisi gigi, proses perawatan, serta kebiasaan yang harus dijaga.

Dari penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis animasi dan game interaktif dapat menjadi inovasi dalam strategi promosi kesehatan di sekolah dasar. Guru maupun tenaga kesehatan dapat mengintegrasikan media ini dalam program edukasi kesehatan gigi, sehingga anak lebih mudah memahami informasi sekaligus termotivasi untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi praktis dalam pengembangan metode penyuluhan kesehatan gigi yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penyuluhan dengan media game edukasi Hippo Dentist terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa SDN Sudirman 4 Makassar mengenai kesehatan gigi. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa termasuk kategori pengetahuan rendah, namun setelah intervensi pengetahuan mereka meningkat signifikan. Media interaktif ini menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat disimpulkan saran hasil penelitian sebagai berikut :

1. Siswa sekolah dasar disarankan memanfaatkan game Hippo Dentist tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar tentang kesehatan gigi.
2. Guru dan orang tua diharapkan mendampingi anak saat menggunakan aplikasi agar pesan edukatifnya tersampaikan optimal.
3. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk membandingkan dengan media digital lain serta menilai dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih dengan Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Makassar yang telah memberikan dukungan akademik. Ucapan terimakasih juga ditujukan pada dosen pembimbing atas arahan dan motivasi, serta pihak sekolah SDN Sudirman 4 Makassar yang telah memberikan izin penelitian. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh siswa yang bersedia menjadi responden sehingga penelitian ini berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldilawati, S., Selviani, Y., & Ardiningrum, S. (2023). Aplikasi *Puzdent For Kids* sebagai media edukasi kesehatan gigi mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar. *Jurnal Ilmiah dan Teknologi Kedokteran Gigi*, 19(2), 61–65.
- Arsyad. (2020). *Pemanfaatan aplikasi game edukasi sebagai media pembelajaran*. <https://www.ia-education.com/2020/07/10/pemanfaatan-aplikasi-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran>
- Aura, P., Kurniasari, N. H., Widodo, Y., & Aprianti, K. (2024). Penerapan game edukasi ular tangga berbasis web terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut (JKGM)*, 6(1), 105–110.
- Deynilisa, S., Nurhayati, M., Azizah, M., & Adeila, L. A. (2022). Software game edukasi “Caninuzzle” dalam peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi anak usia 9–10 tahun. *JPP (Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang)*, 17(2), 167–172.
- Esy, D., Sari, N., & Ning, I. (2019). Pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan ular tangga terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut di SD Negeri 3 Gombang Kecamatan Gombang Kabupaten Kebumen. *Jurnal Kesehatan*, 50–60.
- Harapan. (2020). Efektivitas metode aplikasi video inovatif dengan metode demonstrasi menyikat gigi terhadap kebersihan gigi dan mulut siswa Sekolah Dasar Inpres Buntong Kecamatan Mandolang Kabupaten Minahasa. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 7(2), 108–112.
- Haryani., Wiworo., & Irma, R. (2022). Pop-up book as a media for dental promotion to increase knowledge of dental health in elementary school students. *Journal of Drug Delivery and Therapeutics*, 12(1), 42–44.
- Hidayat. (2022). *Game edukasi: Media pembelajaran*. <https://educhannel.id//Media-Pembelajaran/game-edukasi.htm>
- Hermien, H., Subekti, A., Ariya, E., & Prasko. (2022). Dental health education for elementary school students in Banjarmasin through the use of Gigi.id application. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 9(1), 30–35.
- Meidina, A. S., Hidayati, S., & Mahirawatie, I. C. (2023). Systematic literature review: Pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar. *Indonesian Journal of Health and Medical*, 3(2), 41–61.
- Nurmala, I., Rahman, F., & Nugroho. (2018). *Promosi kesehatan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ramadani, P. (2021). *Media pembelajaran animasi*. Bandung: Farha Pustaka.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono. (2020). *Media digital kartun nilai keselamatan*. Surakarta: UNS Press.
- Ulliana, F., Haryani, A., Afdilla, H., & Halimah. (2019). *Kesehatan gigi dan mulut*. Kendari: CV Eureka Media Aksara.
- Vino, S. (2024). Pengertian kesehatan gigi dan mulut: Senyum cantik dan bebas rasa sakit. <https://tambahpinter.com/pengertian-kesehatan-gigi-dan-mulut>