

PERBEDAAN EFEKTIVITAS BERMAIN PAPAN TEMPEL DAN *PLAYMATE* DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG PEMELIHARAAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA TK

*Differences in the Effectiveness of Playing Clipboard and Playmate in
Increasing Knowledge about Dental and Oral Health Maintenance in
Kindergarten Students*

Klarisa Rahmawati^{1*}, Sri Mulyanti¹, Nurul Fatikhah¹, Deru Marah Laut¹

¹Program Studi Sarjana Terapan Terapi Gigi dan Mulut, Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes
Kemenkes Bandung, Bandung, Indonesia

*Email: klarisarahma714@gmail.com

ABSTRACT

Maintaining dental and oral hygiene is one of the efforts to improve dental and oral health. Children must be taught from an early age to have healthy teeth. One appropriate method for providing education to young children is by playing with stick boards and playmates. The aim of this research was to determine the difference in effectiveness between playing with stick boards and playmates in increasing knowledge of dental and oral health maintenance among Kindergarten Plus Tunas Bangsa students. This research method uses a quasi-experiment with a two group pretest posttest design. Sampling was carried out using a total sampling technique with the number of respondents in this study being 34 students. The data analysis technique uses the Wilcoxon test to determine the effect of the two media on maintaining dental health and the Mann Whitney test to see the difference in effectiveness between the sticky board and playmate media on maintaining dental and oral health. The results of the research show that there is a difference in effectiveness between playing with stick boards and playmates in increasing knowledge of maintaining oral health with the results of the Mann Whitney test getting a value of $p=0.000$ ($p<0,05$). It can be concluded that sticky board media is more effective for kindergarten students to use than playmate media.

Keywords: dental and oral health maintenance, playmate media, sticky board media.

ABSTRAK

Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kesehatan gigi dan mulut. Anak harus diajarkan sejak usia dini agar mempunyai gigi yang sehat. Salah satu metode yang tepat untuk memberikan edukasi pada anak usia dini yaitu dengan bermain papan tempel dan *playmate*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara bermain papan tempel dan *playmate* dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa TK Plus Tunas Bangsa. Metode penelitian ini menggunakan quasy eksperimen dengan rancangan *two group pretest posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik total sampling dengan jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 34 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui pengaruh dari kedua media terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan uji mann whitney untuk melihat perbedaan efektivitas antara media papan tempel dan *playmate* terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan efektivitas antara bermain papan tempel dan *playmate* dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan hasil uji mann whitney mendapatkan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$). Dapat disimpulkan media papan tempel lebih efektif digunakan pada siswa TK daripada media *playmate*.

Kata kunci: media papan tempel, media *playmate*, pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi anak sangat penting untuk proses pertumbuhan dan perkembangan mereka. Karies gigi adalah salah satu masalah utama yang sering dihadapi pada kesehatan gigi anak. Ini adalah penyakit pada jaringan keras gigi (email, dentin, dan sementum) yang disebabkan oleh aktivitas bakteri dalam karbohidrat yang tidak jelas. Lebih dari 80% orang di Indonesia memiliki karies gigi¹.

Karies gigi, sebuah penyakit kronis yang cukup tinggi yang terjadi pada anak-anak usia sekolah, yaitu antara 5 dan 6 tahun, adalah penyebab umum masalah kesehatan gigi anak. Karies gigi adalah masalah gigi terbesar di Indonesia sebesar 45,3%, menurut Riset Kesehatan Dasar 2018. Karies gigi juga dapat menyebabkan kehilangan daya kunyah dan masalah pencernaan. Selain itu, karies gigi juga dapat menyebabkan rasa sakit pada gigi, yang berdampak pada frekuensi kehadiran anak ke sekolah, konsentrasi belajar, nafsu makan, dan asupan makanan, sehingga berdampak pada status gizi dan pertumbuhan fisik anak^{2,3}.

Penyebab utama karies gigi pada anak adalah pola makan yang menyukai makanan manis dan kebiasaan jarang menggosok gigi. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sangat penting dalam mendasari terbentuknya perilaku yang mendukung kebersihan gigi dan mulut anak. Namun, sebagian besar pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut berada pada kategori kurang (53,1%), yang dapat disebabkan oleh rendahnya pendidikan orang tua akan kesehatan gigi dan kurangnya kegiatan promotif atau penyuluhan oleh tenaga kesehatan mengenai kesehatan gigi anak pra sekolah².

Memiliki pengetahuan yang baik tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut sangat penting, terutama jika berkaitan dengan makanan yang dikonsumsi seperti jajan. Dengan

pengetahuan ini, mereka dapat memahami bahaya asupan gula berlebihan dan pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut. Dengan pengetahuan ini, mereka juga dapat membuat keputusan tentang pola makan yang lebih sehat, seperti mengurangi konsumsi makanan yang mengandung gula tinggi.

Playmate dan papan tempel dapat membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Papan tempel adalah permainan di mana anak-anak bermain dengan menempelkan gambar atau kata-kata pada papan yang sesuai. Anak-anak ingin belajar karena permainan ini menyenangkan dan interaktif. Papan tempel dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang hal-hal sehari-hari yang dapat membantu menjaga gigi dan mulut sehat, seperti menyikat gigi setelah makan, menghindari makanan manis, dan mengunjungi dokter gigi secara teratur. *Playmate* adalah alat media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. *Playmate* terdiri dari alas bermain yang biasanya berisi gambar dan informasi tentang topik kesehatan gigi dan mulut. Dengan menggunakannya, anak-anak dapat bermain sambil belajar tentang berbagai cara untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut mereka, seperti cara menyikat dengan benar, pentingnya *flossing*, dan dampak buruk dari makanan manis pada gigi⁴.

Penelitian terdahulu yang mirip dilakukan oleh Hutami (2019) metode permainan *puzzle* dan monopoli ini lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah, sebab permainan *puzzle* dan monopoli ini berpotensi dan dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi kesehatan gigi dan mulut melalui cara yang menarik, interaktif, dan menyenangkan⁵. Penelitian Janna (2020) didapatkan rata-rata

pengetahuan dan sikap kelompok game karpet lebih besar dari pada kelompok ice breaking.

Hasil survey awal pada 5 orang siswa yang dilakukan di TK Plus Tunas Bangsa, banyak anak di TK Plus Tunas Bangsa yang belum sepenuhnya mengetahui pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang benar seperti teknik menyikat yang benar, durasi menyikat yang benar, dan penggunaan pasta gigi tepat. Sejumlah anak belum menyadari pentingnya waktu yang tepat untuk menyikat gigi, seperti pagi setelah makan dan malam sebelum tidur, kurangnya kesadaran untuk kontrol gigi setiap 6 bulan sekali, dan kurang mengetahuinya makanan yang baik dan buruk untuk gigi. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian mengenai perbedaan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain papan tempel dan *playmate* terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa TK Plus Tunas Bangsa Kabupaten Bandung.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan quasy eksperimen dengan desain *two group pretest posttest* yang mencakup dua kelompok intervensi dengan perlakuan yang sama. Kelompok pertama diberikan media papan dan kelompok kedua diberikan media *playmate* untuk mengukur tingkat pengetahuan. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa TK Plus Tuna Bangsa sebanyak 34 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling karena kurang dari 100 dengan jumlah 34 siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok *playmate* berjumlah 17 siswa dan kelompok papan tempel berjumlah 17 siswa. Penelitian ini dilakukan di TK Plus Tunas Bangsa yang berlokasi di Jl. Raya Rancakole RT 2/RW 13 Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Periode penelitian ini berlangsung pada bulan Februari - April 2024.

Setelah data terkumpul akan dilakukan pengolahan data dengan cara perhitungan statistik dengan uji normalitas data menggunakan Shapiro Wilk karena sampel <50 . Untuk melihat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain papan tempel dan *playmate* terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa TK Plus Tunas Bangsa, data yang didapat berdistribusi tidak normal sehingga menggunakan uji Wilcoxon. Untuk melihat perbedaan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain papan tempel dan *playmate* terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa TK Plus Tunas Bangsa menggunakan uji Man Whitneyy karena data berdistribusi tidak normal.

HASIL

Tabel 1
Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Papan Tempel

Pengetahuan	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Baik	0	0	17	100,0
Cukup	4	23,5	0	0
Kurang	13	76,5	0	0

Tabel 1 menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum diberikan intervensi papan tempel terbanyak pada kategori kurang yaitu sebanyak 13 orang (76,5%) sedangkan setelah diberikan intervensi, tingkat pengetahuan seluruh responden yaitu 17 orang (100%) berada pada kategori baik.

Tabel 2
Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Playmate

Pengetahuan	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Baik	0	0	12	70,6
Cukup	10	58,8	5	29,4
Kurang	7	41,2	0	0

Tabel 2 menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum dilakukan intervensi memperoleh nilai terbanyak pada kategori cukup sebanyak 10 siswa (58,8%). Sedangkan, setelah diberikan intervensi, tingkat pengetahuan

terbanyak pada kategori baik sebanyak 12 siswa (70,6%).

Tabel 3
Uji Normalitas Kelompok Media Papan Tempel

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.872	17	.024
Posttest	.798	17	.002

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok media papan tempel pretest 0,024 dan posttest 0,002. Kedua data tersebut $<0,05$, maka dapat dikatakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4
Uji Normalitas Kelompok Media Playmate

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.883	17	.036
Posttest	.872	17	.024

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok media papan tempel pretest 0,036 dan posttest 0,024. Kedua data tersebut $<0,05$, maka dapat dikatakan data berdistribusi tidak normal.

Tabel 5
Pengaruh Media Papan Tempel Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pengetahuan	Min	Max	Mean	Nilai p
Pretest	36	60	51,06	0,000
Posttest	92	100	96,24	

Tabel 5 mengalami peningkatan pengetahuan dari nilai rata-rata 51,06 menjadi 96,24. Hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon memperoleh nilai $p=0,000$ ($p<0,05$), artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest pada kelompok media kelompok papan tempel.

Tabel 6
Pengaruh Media Playmat Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pengetahuan	Min	Max	Mean	Nilai p
Pretest	48	68	51,06	0,000
Posttest	72	100	84,94	

Tabel 6 mengalami peningkatan pengetahuan dari nilai rata-rata 51,06 menjadi 84,94. Hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon memperoleh nilai $p=0,000$ ($p<0,05$), artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan

posttest pada kelompok media kelompok playmat.

Tabel 7
Perbedaan Efektivitas Media Papan Tempel dan Playmate Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Kelompok	Min	Max	Mean	Nilai p
Papan tempel	92	100	96,24	0,002
Playmat	72	100	84,94	

Tabel 7 hasil uji mann whitney terhadap dua kelompok memperoleh nilai signifikan 0,002 ($p<0,05$) artinya terdapat perbedaan bermakna antara kelompok media papan tempel dan *playmate*.

PEMBAHASAN

Siswa TK Plus Tunas Bangsa Kabupaten Bandung menggunakan papan tempel sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang menerima intervensi papan tempel lebih tahu tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Hal ini sejalan dengan penelitian Fariska (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan papan tempel dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁶. Penelitian Khotimah (2023), yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan papan tempel untuk . Penelitian Heryadi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan papan tempel dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, minat, motivasi, dan gairah belajar siswa, membantu mereka belajar mandiri⁷.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon memperoleh hasil terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok media kelompok papan tempel. Papan tempel, seperti yang dijelaskan oleh Rahmi (2023) adalah sebuah media edukasi yang terbuat dari bahan flanel atau bahan yang dapat ditempelkan pada objek, biasanya papan.⁸ Penelitian Norra Mutiara (2023) menunjukkan bahwa permainan papan, juga dikenal sebagai *board game*, adalah alat yang efektif untuk mendorong kesehatan gigi

dan mulut. Papan tempel memungkinkan siswa terlibat secara interaktif dalam pembelajaran dengan menampilkan berbagai objek edukatif, seperti gambar, huruf, angka, dan bentuk lain yang dapat ditempelkan.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan materi, seperti yang dimungkinkan oleh papan tempel, dapat meningkatkan pengetahuan siswa.⁹

Siswa TK Plus Tunas Bangsa Kabupaten Bandung belajar tentang kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan *playmate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang menerima intervensi *playmate* lebih tahu tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. *Playmate* membantu menarik perhatian anak untuk belajar dan meningkatkan keterampilan motorik mereka karena dianggap menarik dan mudah digunakan. Selain itu, *playmate* mampu memupuk keinginan anak untuk mengasah motorik kasar dan halus mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Safitri (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *playmate* dapat meningkatkan motivasi belajar anak.¹⁰ Penelitian Putri & Afianti (2023) menunjukkan bahwa dengan menggunakan *playmat edu*, ada peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar anak.¹⁰ Penelitian Titih & Resita (2022) menunjukkan bahwa permainan *playmat* sangat bermanfaat bagi guru dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa sebagai alternatif media pembelajaran.¹¹

Hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon memperoleh hasil terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok media kelompok *playmate*. Seperti yang dijelaskan oleh Sumiati (2023), *Playmate* adalah bahan ajar berbentuk alas main yang biasanya digunakan sebagai lantai main untuk anak-anak.¹² Penelitian Puspita (2022) menunjukkan bahwa media *playmate* monopoli kesehatan gigi berdampak pada peningkatan pengetahuan dan sikap

siswa kelas IV SDN Wage 1 Sidoarjo tentang kebersihan gigi dan mulut. *Playmate* memiliki berbagai fitur edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang kebersihan gigi dan mulut.¹³

Hasil uji statistik mann whitney terhadap dua kelompok memperoleh hasil terdapat perbedaan bermakna antara kelompok media papan tempel dan *playmate*, artinya media papan tempel lebih efektif daripada media *playmate*. Media papan tempel lebih simpel daripada *playmate*, karena media papan tempel tidak banyak aturan sedangkan media *playmate* banyak aturan bermain. Papan tempel yang digunakan terbuat dari papan dan magnet, yaitu papan yang ditemeli magnet, sehingga gambar yang ditampilkan dapat dirangkai dan dibongkar untuk beberapa kegunaan. Tujuan dari papan tempel adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menghitung bilangan pengurangan melalui penambahan alat yang disediakan. Penggunaan papan tempel sangat memudahkan pembelajaran anak dan meningkatkan minat anak dalam menerima materi.¹⁴

Papan tempel, alat yang mudah digunakan siswa, memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran. Papan tempel meningkatkan kualitas belajar anak, mudah dibawa ke mana-mana, dapat digunakan berulang kali, mudah dikerjakan, mudah digunakan, dan menarik perhatian anak untuk belajar. Papan tempel juga membantu anak menjadi lebih terbuka, kritis, bertanggung jawab, kooperatif, dan pekerja keras.⁸

Sejalan dengan penelitian Norra (2023), penyampaian materi yang dikemas dalam media papan tempel memberikan dampak positif bagi siswa. Hal tersebut karena penggunaan media pembelajaran yang edukatif dapat ditujukan untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, menumbuhkan daya tarik anak dan memberikan kesenangan pada anak sehingga dapat menumbuhkan

perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya.⁸

Kelebihan media papan tempel adalah bahwa mereka dapat menarik perhatian siswa karena praktis dan strategis, berguna untuk mengingat dan memberi tahu tentang tingkah laku siswa, dan menumbuhkan nilai estetika dan keindahan karena susunan yang menarik dan serasi. Penggunaan media ini juga memiliki kelemahan, seperti bahwa pengajar tidak dapat memantau semua siswa, media tidak tertutup dan dapat hilang atau rusak, dan membuat siswa bosan jika disimpan terlalu lama.⁸

Papan tempel telah digunakan sebagai alat pembelajaran atau sumber bantuan dalam beberapa penelitian. Misalnya, penelitian Rahmi (2022) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media papan tempel meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 2 Padangsidimpuan, khususnya pada aspek kognitif matematika.¹⁵ Sementara itu, penelitian Heryadi (2020) menemukan bahwa penerapan metode "modeling the way" dan media papan tempel dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa belajar secara mandiri dan mengembangkan tanggung jawab akademik.⁷

Playmate adalah media pembelajaran yang mirip dengan papan tempel. Pada penelitian Titih & Resita (2022) melakukan sosialisasi dan pelatihan guru tentang penggunaan media *playmate*.¹¹ Pelatihan ini berhasil mencapai sasarannya, yaitu permainan *playmate* terbukti sangat bermanfaat bagi guru dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pilihan bagi guru dan siswa. *Playmate* juga sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Misalnya, dalam penelitian Putri & Afrianti (2023), tes awal menunjukkan skor rata-rata 4,75 sebelum perlakuan, sedangkan tes post-perlakuan menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 7,5.¹⁶ Perbedaan sebesar 0,015% antara kedua tes menunjukkan

peningkatan yang signifikan, menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Dibandingkan dengan media papan tempel, *playmate* dianggap kurang efektif dalam mengajarkan anak-anak cara menjaga kesehatan gigi dan mulut. Ini karena papan tempel lebih mudah digunakan—hanya menempelkan gambar sesuai pada tempatnya, anak-anak tidak perlu berpikir, mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan permianan, dan mengurangi kemungkinan anak-anak mencari informasi dari permainan lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah et al. (2015), yang menemukan bahwa papan tempel lebih efektif daripada pendidikan kesehatan gigi dan mulut monopoli pada anak usia dini.

Sangat disarankan untuk menggunakan papan tempel dan media *playmate* untuk anak TK karena dapat meningkatkan keterampilan motorik anak dan meningkatkan pengetahuan mereka. Anak-anak sangat senang bermain permainan *playmate* edu ini karena mereka merasa terbantu dalam melakukan kegiatan motorik mereka. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menikmati bermain permainan ini. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan membuat anak merasa nyaman saat bermain permainan, disarankan agar anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan motorik kasar. Diakhiri dengan kegiatan pendinginan, yang membantu pernafasan kembali normal setelah bermain game *playmate*.¹⁶

Penggunaan media papan tempel menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran sehingga efektivitas belajar siswa meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu siswa fokus belajar, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memenuhi kebutuhan siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang komprehensif

bagi siswa untuk memahami secara nyata isi materi yang diberikan. Siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan untuk berkreasi dan mengembangkan potensi dirinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada kelompok media papan tempel di TK Plus Tunas Bangsa sebelum diberikan intervensi papan tempel terbanyak pada kategori kurang yaitu sebanyak 13 siswa (76,5%) dan 4 siswa (23,5%) dalam katagori cukup. Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada kelompok media papan tempel di TK Plus Tunas Bangsa setelah diberikan intervensi papan tempel berada pada kategori baik dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa (100%) Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada kelompok media playmate di TK Plus Tunas Bangsa sebelum dilakukan intervensi memperoleh nilai terbanyak pada kategori cukup sebanyak 10 siswa (58,8%) dan 7 siswa (41,2%) dalam kategori kurang. Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada kelompok media playmate di TK Plus Tunas Bangsa setelah dilakukan intervensi menunjukan tingkat penegetahuan terbanyak pada kategori baik sebanyak 12 siswa (70,6%) dan 5 siswa (29,4%) dalam kategori cukup. Terdapat perbedaan efektivitas penyuluhan media papan tempel dan playmate terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan hasil uji mann whitney $p=0,000$ ($p<0,05$).

DAFTAR RUJUKAN

1. Pandeiro, Rosita. Gambaran masalah yang terjadi pada mulut dan gigi anak usia 4-6 tahun di TK Anita

- Surabaya. *Jurnal Stikes william booth*. 2015;4(2):1-6.
2. Laraswati N, Laraswati N, Mahirawatie IC, Marjianto A. Peran Ibu Dalam Menjaga Kesehatan Gigi Anak Prasekolah Dengan Angka Karies Di Tk Islam Al-Kautsar Surabaya. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*. 2020;2(1). doi:10.37160/jikg.v2i1.602
3. Susilawati E, Hendriani Praptiwi Y, Ridwan Chaerudin D, et al. Hubungan Kejadian Karies Gigi Dengan Kualitas Hidup Anak. *JURNAL RISET KESEHATAN POLTEKKES DEPKES BANDUNG*. 2023;15(2):476-485. doi:10.34011/JURISKESBDG.V15I 2.2408
4. Pay MN, Wali A, Fankari F, Purnama T. Penerapan Permainan Puzzle Tentang Karies Gigi Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar. *GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2023;3(2):146-153. doi:10.36082/gemakes.v3i2.1412
5. Hutami AR, Dewi NM, Setiawan NR, Putri NAP, Kaswindarti S. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*. 2019;1(2):72-77. doi:10.36722/JPM.V1I2.341
6. Fariska SH, Mersina Mursidik E, Hariyani S. Peningkatan Kemampuan Hitung Pengurang Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Dengan Media Papan Tempel. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2023;8(1):2623-2633. doi:10.23969/JP.V8I1.7963
7. Heryadi T, Sulfemi WB, Retnowati S. Pengembangan Metode Modeling The Way Berbantu Media Papan

- Tempel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Modeling The Way Method Development with The Help of Sticky Board Media in Learning Indonesian Language. *Jurnal Lingko : Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*. 2020;2(2). doi:10.26499/JL.V2I2.63
8. MURNIYATI R. Pengembangan Media Papan Tempel pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Deleted Journal*. Published online November 22, 2023.
9. Wicaksana YT, Suryani E. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Alat Peraga Gaya Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Gaya di SD Pangudi Utami. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*. 2022;16(2):264-272. doi:10.26877/MPP.V16I2.13026
10. Safitri Y, Sukmana E, Roostin E, April S. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Motorik Kasar Anak Dengan Menggunakan Media Playmate Gross Motor Skill. *Jurnal Edukasi Generasi Emas*. 2022;1(1):71-80.
11. Permainan S, Sebagai P, Media A, Penjas P, Resita C. Sosialisasi Permainan Playmat Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjas. *Jurnal Pengabdian Olahraga Singaperbangsa*. 2022;2(02):66-72.
12. Sumiati U, Zahro IF, Alam SK. Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Travel Playmat. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 2023;6(3):258-266. doi:10.22460/CERIA.V6I3.17033
13. Femyliati R, Kurniasari R. Pemanfaatan Media Kreatif Untuk Edukasi Gizi Pada Remaja (Literature Review). *HEARTY*. 2022;10(1):16-22. doi:10.32832/HEARTY.V10I1.4732
14. Mutiara.K N, Dwi.S R, Roshayanti F. Analisis Motivasi Belajar Melalui Media Papan Tempel Pada Materi Bahan Dasar Pakaian Di Kelas IIIB. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 2023;9(2):4304-4311. doi:10.36989/DIDAKTIK.V9I2.1262
15. Khotimah K, Rasiman, Juanah. Penerapan Media Papan Tempel untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun datar Siswa Kelas IV SDN Karang Sari 1 Demak. *Seminar Nasional UPGRIS*. Published online 2023:127-135.
16. Putri SN, Afrianti N. Pengaruh Permainan Playmat Edu terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*. Published online July 20, 2023:13-18. doi:10.29313/JRPGP.V3I1.1762