

BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Penyuluhan Menggunakan Metode Permainan

Dalam penelitian ini, intervensi yang dilakukan adalah penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*. Dalam penyuluhan ini, siswa yang menang atau kalah dalam permainan tidak akan mempengaruhi hasil penelitian. Tujuan dari penyuluhan ini adalah untuk memperkenalkan siswa dengan dunia kesehatan gigi serta segala persoalan mengenai gigi, sehingga siswa mampu memelihara kesehatan giginya (Riyanti dan Saptarini, 2010) dengan cara-cara yang sudah terdapat dalam permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*.

Alasan pemilihan media permainan dalam penelitian ini adalah karena permainan merupakan cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal (Meilawaty dkk, 2013). Menurut Quinn (1994) dalam Amory dan Seagram (2003) bermain merupakan aspek penting dari pembelajaran. Bermain memegang peran penting dalam perkembangan psikologis, sosial, dan intelektual, terutama pada anak usia dini. Permainan dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan motivasi, serta dapat merangsang keingintahuan. Keterampilan yang dibutuhkan untuk bermain adalah keterampilan motorik, logika, memori, visualisasi dan pemecahan masalah yang penting untuk proses belajar (Amory dan Seagram, 2003). Neame dan Powis (1981) dalam Bochennek *et al* (2007) mengemukakan bahwa permainan kartu dan permainan papan

mampu meningkatkan pembelajaran aktif melalui interaksi dengan pemain lain. Permainan papan yang biasa digunakan dalam penyuluhan adalah monopoli dan ular tangga (Meilawaty dkk, 2013). Permainan kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan baru yang merupakan karya inovasi dari peneliti, sedangkan permainan papan yang digunakan adalah permainan monopoli yang sudah biasa digunakan dalam penyuluhan pada umumnya.

Setelah penyuluhan dengan menggunakan media permainan selesai dilaksanakan, siswa diharapkan untuk dapat meningkatkan pengetahuannya. Pengetahuan merupakan unsur yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Sumini dkk, 2014), sehingga dengan meningkatnya pengetahuan siswa, maka siswa diharapkan untuk dapat menerapkan apa yang sudah diketahui dari permainan tersebut sehingga tercapainya perubahan perilaku dan mempunyai kebiasaan untuk berperilaku hidup sehat di bidang kesehatan gigi dan mulut (Rusli, 2011). Dari materi-materi yang diberikan dalam permainan, diharapkan tercapainya tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa yang lebih baik di masa mendatang (Hariyani dkk, 2008) sehingga terjadinya penurunan skor OHI-S.

6.2 Kartu Kendali

Salah satu cara untuk mengontrol perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penyuluhan adalah dengan memberikan kartu kendali. Kartu ini berisi jadwal menyikat gigi yang harus diisi oleh siswa di rumah secara rutin selama 21 hari setelah dilakukannya penyuluhan dan wajib ditandatangani oleh orang tua. Setelah 21 hari, peneliti kembali ke lokasi penelitian dan

memeriksa apakah kartu kendali yang telah diberikan sudah diisi lengkap oleh siswa atau belum.

Dari 78 kartu kendali yang dibagikan pada hari pertama penelitian, ada 72 kartu kendali yang dikumpulkan pada hari ke-21. Terdapat 6 kartu kendali yang tidak dikumpulkan kepada peneliti dengan alasan hilang, tertinggal, sobek, dan lain sebagainya. Dari 72 kartu kendali yang dikumpulkan terdapat 61 (84,72%) kartu yang terisi penuh, 11 (15,28%) kartu yang terisi lebih dari 80% dan tidak ada kartu yang terisi kurang dari 80%. Dari 11 kartu yang terisi kurang dari 80%, kebanyakan diantaranya kosong dibagian jadwal sikat gigi pada malam hari, sehingga perlu lebih ditekankan lagi kepada siswa untuk rajin menyikat gigi pada malam hari.

Dari hasil pengisian kartu kendali yang dikumpulkan kepada peneliti, dapat disimpulkan bahwa 61 dari 78 siswa (78,20%) yang menjadi sampel penelitian telah menerapkan perubahan perilaku, yakni menyikat gigi minimal dua kali sehari. Hasil tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan perilaku yang baik setelah dilakukan penyuluhan dengan media permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*. Hal ini didukung juga dengan hasil penelitian Yudianto dkk (2012) yang menyatakan bahwa terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa setelah penyuluhan tentang demam berdarah dengue dengan permainan ular tangga.

Hubungan antara kartu kendali dengan skor OHI-S siswa adalah kebanyakan dari siswa yang kartu kendalinya tidak terisi penuh memiliki skor OHI-S tetap dan meningkat, sedangkan semua siswa yang kartu kendalinya terisi penuh memiliki skor OHI-S menurun. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anitasari dan Rahayu (2005) yang

menyatakan bahwa frekuensi menyikat gigi mempengaruhi tingkat kebersihan gigi pada siswa.

6.3 Skor OHI-S

OHI-S adalah indeks untuk mengukur daerah permukaan gigi yang tertutup oleh debris dan kalkulus. OHI-S yang digunakan yaitu indeks *Oral Hygiene Index Simplified* dari Green and Vermillion (1964) dalam Herijulianti dkk (2002) yang merupakan jumlah *Debris Index* (DI) dan *Calculus Index* (CI).

Menurut standar WHO (*World Health Organisation*) yang dikutip dari Herijulianti dkk (2002), skor OHI-S dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori baik dengan skor 0,0 – 1,2 . Kategori sedang dengan skor 1,3 – 3,0. Kategori buruk dengan skor 3,1 – 6,0.

6.3.1 Skor OHI-S pada Siswa yang Diberi Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Monopoli Gigi

Hasil penelitian didapatkan nilai OHI-S siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang pada pemeriksaan sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi yang paling rendah adalah 0,00 dan yang nilai paling tinggi adalah 1,38 yaitu dalam ketegori baik dan sedang. Rata-rata nilai OHI-S sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi adalah 0,4882 yaitu dalam kategori baik.

Pada pemeriksaan OHI-S kedua setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi, skor OHI-S terendah adalah 0,00 dan skor OHI-S tertinggi adalah 1,00 yaitu dalam kategori baik.

Rata-rata skor OHI-S pada pemeriksaan kedua setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi adalah 0,3718 yaitu dalam kategori baik. Dapat dilihat disini bahwa sudah terjadi penurunan skor nilai OHI-S sebelum dan sesudah diberi penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi, yaitu dengan penurunan sebesar 0,11645. Perubahan nilai indeks kebersihan mulut OHI-S tersebut menunjukkan bahwa penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi efektif dalam meningkatkan tingkat kebersihan gigi dan mulut. Hal ini didukung juga dengan hasil penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Hamdalah (2013) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan pengetahuan, sikap dan praktik siswa dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut, Wulandari dan Sukirno (2012) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbantu media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa, dan Holifatul (2013) yang menyatakan bahwa media permainan monopoli mampu meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi unsur cerita.

6.3.2 Skor OHI-S Siswa yang Diberi Penyuluhan Menggunakan Media Permainan *Dent-C (Dental Card)*

Hasil penelitian didapatkan nilai OHI-S siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang pada pemeriksaan sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)* adalah yang nilai paling rendah adalah 0,00 dan yang nilai paling tinggi adalah 0,92 yaitu dalam kategori baik. Rata-rata nilai OHI-S sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi adalah 0,4124 yaitu dalam kategori baik.

Pada pemeriksaan OHI-S kedua setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)*, skor OHI-S terendah adalah 0,00 dan skor OHI-S tertinggi adalah 1,00 yaitu dalam kategori baik. Rata-rata nilai OHI-S pada pemeriksaan kedua setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)* adalah 0,2692 yaitu dalam kategori baik. Dapat dilihat disini bahwa sudah terjadi penurunan skor nilai OHI-S sebelum dan sesudah diberi penyuluhan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)*, yaitu dengan penurunan sebesar 0,14316. Perubahan nilai indeks kebersihan mulut OHI-S tersebut menunjukkan bahwa penyuluhan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)* efektif dalam meningkatkan tingkat kebersihan gigi dan mulut. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Wasilah (2012) yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil praktikum dapat ditingkatkan dengan menggunakan media permainan kartu, Kuhu (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan kartu bergambar sebagai media promosi kesehatan di sekolah berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan pada siswa, dan Komariyah dan Soeparno (2010) yang menyatakan bahwa media permainan kartu hitung mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

6.3.3 Perbedaan Skor OHI-S pada Siswa yang Diberi Penyuluhan Menggunakan Media Permainan Monopoli Gigi dengan *Dent-C (Dental Card)*

Monopoli gigi adalah metode permainan berbasis permainan papan yang diadopsi dari permainan monopoli pada umumnya yang telah dimodifikasi materi permainannya dan disesuaikan dengan ilmu kesehatan

gigi dan mulut. *Dent-C (Dental Card)* adalah metode permainan berbasis permainan kartu yang merupakan inovasi yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti guna membantu proses pendidikan kesehatan gigi dan mulut sebagai alat bantu peraga dalam metode permainan simulasi.

Permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)* sama-sama efektif digunakan untuk meningkatkan tingkat kebersihan gigi dan mulut. Berdasarkan dari hasil uji T berpasangan, dapat diketahui bahwa kedua media penyuluhan ini secara signifikan mampu menurunkan skor OHI-S. Hal ini sesuai dengan pendapat Bochenek *et al* (2007) yang menyatakan bahwa permainan kartu dan permainan papan dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai isu-isu kesehatan secara efektif, jika dilihat secara numerik dari selisih rata-rata skor OHI-S sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan, maka didapatkan permainan *Dent-C (Dental Card)* memiliki penurunan skor rata-rata OHI-S sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan permainan monopoli gigi, yaitu dengan selisih sebesar 0,02671, namun jika dilihat secara statistik dari hasil uji T independen, didapatkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua permainan tersebut memiliki efektivitas yang sama dalam meningkatkan tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang.

Permainan *Dent-C (Dental Card)* adalah permainan baru yang belum pernah dimainkan sehingga memacu rasa ingin tahu siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Amory dan Seagram (2003) yang menyatakan bahwa permainan dapat merangsang rasa keingintahuan. Selain itu

mekanisme permainan *Dent-C (Dental Card)* memungkinkan untuk semua informasi yang ingin disampaikan dalam penyuluhan dapat keluar semua dalam proses permainan, hal ini sesuai dengan pendapat Bochenek *et al* (2007) yang menyatakan bahwa keberhasilan utama sebuah permainan adalah jika permainan tersebut dimainkan secara keseluruhan. Dalam permainan *Dent-C (Dental Card)* tidak menggunakan dadu karena jika menggunakan dadu maka informasi yang keluar tergantung dari hasil kocokan dadu, sehingga memungkinkan beberapa informasi penting mengenai materi penyuluhan yang tidak keluar dan tidak didapatkan oleh pemain, hal ini sesuai dengan penelitian Dodd (1995) dalam Bochenek *et al* (2007) yang menyatakan bahwa permainan yang menggunakan dadu bergantung pada hasil peristiwa secara acak sehingga permainan perlu dilakukan secara berulang. Oleh karena itu, permainan *Dent-C (Dental Card)* yang merupakan permainan baru diharapkan memiliki efektivitas yang setara bahkan lebih dari media permainan lain yang sudah sering digunakan dalam meningkatkan tingkat kebersihan gigi dan mulut.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa kendala yang menghambat jalannya penelitian ini, antara lain kondisi ruangan tempat dilaksanakannya penelitian yang kurang kondusif karena ruangan terlalu kecil dan berdesak-desakan, suasana terlalu ramai, pencahayaan yang kurang, dan pengap. Kondisi-kondisi tersebut mengakibatkan siswa tidak bisa fokus dalam menerima materi penyuluhan sehingga peneliti harus melakukan pendekatan lebih lagi dengan komunikasi yang lebih persuasif sehingga siswa lebih tertarik dan bisa menerima materi penyuluhan dengan baik.