

## Peningkatan Sikap terkait Kebersihan Gigi melalui Media Edukasi Whosit Game di SDN Kertajaya IV

<sup>k</sup>Yulyana Sendia Martina<sup>1</sup>, Hayatunnufus<sup>2</sup>, Rohisotul Laily<sup>3</sup>, Dwi Septiarini<sup>4</sup>  
<sup>1-4</sup>Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Surabaya  
Email Penulis Korespondensi (<sup>k</sup>): [Yulyana.sendia@gmail.com](mailto:Yulyana.sendia@gmail.com)

### ABSTRAK

Prevalensi Karies gigi di Indonesia khususnya pada kelompok usia 10-14 tahun sebesar 37,2%. Promosi kesehatan merupakan upaya untuk memastikan masyarakat mempunyai kemauan dan kemampuan agar memelihara dan meningkatkan kesehatannya sendiri. Salah satu strategi promosi kesehatan adalah pendidikan kesehatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas media edukasi whosit game dalam meningkatkan sikap siswa tentang kesehatan gigi dan mulut. Jenis penelitian ini adalah analitik dengan desain pra-eksperimental. Subjek penelitian melibatkan sebanyak 45 orang siswa Kelas IV di SDN Kertajaya IV Surabaya dengan uji statistik T berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi whosit game dengan nilai  $p = 0.000$ . Dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi menggunakan media whosit game efektif dalam meningkatkan sikap siswa terhadap kebersihan gigi dan mulut.

Kata kunci : Whosit game; sikap; kebersihan gigi dan mulut; siswa

### *Improvement in Attitudes Related to Dental Hygiene Through the Whosit Game Educational Media at SDN Kertajaya IV*

### ABSTRACT

*The prevalence of dental caries in Indonesia, especially among 10-14 year olds, is 37.2%. Health promotion is an effort to ensure that the community has the willingness and ability to maintain and improve their own health. One of the health promotion strategies is health education. The purpose of this study was to examine the effectiveness of the Whosit Game educational media in improving students' attitudes towards dental and oral health. This study was an analytical study with a pre-experimental design. The research subjects involved 45 fourth-grade students at SDN Kertajaya IV Surabaya with a paired T-test. The results showed a significant increase in students' attitudes before and after being given whosit game education with a p-value of 0.000. It can be concluded that providing education using whosit game media is effective in improving students' attitudes towards dental and oral hygiene.*

*Keywords : Whosit game; attitude; dental and oral hygiene; students*

### PENDAHULUAN

Masalah utama kesehatan gigi dan mulut anak adalah karies gigi (Nisa et al., 2021). Penyebab terbentuknya karies gigi pada usia anak-anak disebabkan mereka yang cenderung menyukai makanan-makanan manis (Triyana et al., 2023). Karies gigi adalah terbentuknya lubang pada permukaan gigi yang disebabkan karena adanya plak yang menempel pada permukaan gigi atau gusi yang pada akhirnya menyebabkan penggerosan gigi (Fitriani et al., 2023).

WHO memperkirakan bahwa dari seluruh populasi di dunia, sebanyak 3,5 miliar orang (sekitar 50% dari populasi dunia) menderita salah

satu penyakit gigi dan mulut (Anjelina et al., 2023). Hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 menunjukkan bahwa sebesar 56,9% penduduk berusia  $\geq 3$  tahun mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut dalam satu tahun terakhir, dengan prevalensi karies sebesar 82,8%. Prevalensi karies, khususnya pada kelompok usia 10-14 tahun sebesar 37,2%.

Faktor terpenting dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut adalah faktor kesadaran dan perilaku higiene mulut secara personal karena kegiatannya dilakukan di rumah tanpa pengawasan siapapun (Yunus et al., 2025). Sikap merupakan suatu pengetahuan yang disertai kecenderungan

untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan itu (Fitriani et al., 2023). Mengubah sikap seseorang harus didasari motivasi tertentu, sehingga yang bersangkutan mau melakukan dengan sukarela (Wahyuni et al., 2022).

Promosi kesehatan merupakan upaya berkelanjutan memastikan masyarakat mempunyai kemauan dan kemampuan agar memelihara dan meningkatkan kesehatannya sendiri. Batasan promosi kesehatan mencakup dua dimensi: kemauan serta kapabilitas (Wulansari et al., 2024). Salah satu strategi promosi kesehatan adalah pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya atau kegiatan untuk mempengaruhi seseorang agar berperilaku baik dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut, serta meningkatkan kesadaran masyarakat dalam memberikan pemahaman tentang cara-cara menjaga kesehatan gigi dan mulut (Anwar, 2022).

Metodologi dan media yang tepat diperlukan untuk mendukung inisiatif promosi kesehatan dan edukasi kesehatan (Aprilia et al., 2024). Salah satu jenis game yang cocok digunakan untuk tujuan edukasi adalah board game. Board game menggabungkan elemen strategi, interaksi sosial, dan pembelajaran melalui pengalaman bermain yang nyata (Rozak & Tanjung, 2025). Penelitian Ariza et al., (2025) yang membandingkan efektivitas media board game dengan leaflet dan didapatkan bahwa media board game lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan sanitasi pada siswa sekolah dasar. Penelitian (Hasnah et al., 2023) lainnya yang menggunakan media board game juga dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa SD (7-9 tahun) di Surakarta.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis tertarik meneliti efektivitas media edukasi whosit game dalam meningkatkan sikap tentang kebersihan gigi dan mulut pada anak usia 10 tahun (Kelas IV) di SDN Kertajaya IV Surabaya.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain pra-eksperimental (one group pretest-posttest), yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (pretest), kemudian diberi perlakuan atau intervensi berupa penjelasan singkat terkait pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut kemudian siswa diajak bermain whosit game secara berkelompok (terdiri dari 5 atau 6 siswa) dan diakhiri dengan pengukuran akhir (posttest). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian melibatkan sebanyak 45 orang siswa usia 10 tahun (Kelas IV) SDN Kertajaya IV Surabaya. Data pada penelitian ini diperoleh melalui kuesioner sikap yang berjumlah 20 pernyataan, kuesioner yang diberikan kepada responden adalah kuesioner yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur sikap siswa tentang kebersihan gigi dan mulut. Data hasil penelitian kemudian diolah menggunakan software SPSS melalui analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji statistik T berpasangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Subjek penelitian ini berjumlah 45 orang yang merupakan siswa kelas IV SDN Kertajaya yang berusia 10 tahun.

Tabel 1.  
Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Jenis Kelamin	Perempuan	23	51,1
	Laki-laki	22	48,9
Total		45	100

Berdasarkan tabel 1 sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin perempuan (51,1%). Selanjutnya dilakukan uji normalitas data untuk melihat distribusi data dan menentukan uji statistik yang tepat.

Tabel 2.  
Tabel Hasil Uji Normalitas Data Sikap Kebersihan Gigi dan Mulut

Sikap	Min	Max	sig
Pretest	15	36	0.117
Posttest	39	60	0.072

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk pada tabel 2 menunjukkan nilai signifikan sikap siswa terkait Kebersihan Gigi dan Mulut Sebelum dilakukan edukasi menggunakan Whosit Game yaitu 0,117 sedangkan sesudah dilakukan edukasi didapatkan nilai 0,072. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi nilai sikap terkait Kebersihan Gigi dan Mulut sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan media Whosit Game terdistribusi normal ( $p > 0,05$ ), sehingga analisis efektivitas nilai sikap dalam penelitian menggunakan uji Paired T-Test.

Tabel 3.  
Hasil Uji T Paired Nilai Sikap Sebelum dan Sesudah dilakukan Edukasi Metode Whosit Game.

Variabel	Sebelum	Sesudah	p-value
	Mean $\pm$ SD	Mean $\pm$ SD	
Sikap	25 $\pm$ 5.3	49.8 $\pm$ 5.4	0.000

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata sikap siswa terkait kebersihan gigi dan mulut lebih tinggi sesudah dilakukan edukasi menggunakan Whosit game yaitu 49,8, dibandingkan rata-rata sikap sebelum dilakukan edukasi dengan nilai 25.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada anak usia 10 tahun (Kelas IV) menunjukkan bahwa sikap mereka terhadap kebersihan gigi dan mulut mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis variabel sikap menggunakan uji paired t-test didapatkan bahwa rata-rata skor sikap siswa

sebelum dan sesudah intervensi meningkat dari 25,00 menjadi 49,80 dengan nilai sig. 0,000 ( $p\text{-value} < 0,05$ ) yang berarti terdapat perbedaan signifikan skor sikap sebelum dan sesudah diberikan media edukasi whosit game.

Sikap dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang dalam memberikan penilaian pribadi terhadap suatu objek, masalah, atau rangsangan tertentu (Nisman et al., 2024). Peningkatan sikap siswa terhadap kesehatan gigi dan mulut setelah bermain *Whosit Game* sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, hasil penelitian oleh Maulidina dkk. (2024) menyatakan bahwa media board game ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang pemilahan sampah. Selain itu, penelitian Wardani dkk (2025) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara tingkat pengetahuan dan sikap siswa, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki, maka semakin positif pula sikap yang ditampilkan.

Media Whosit game dalam penelitian ini merupakan permainan tebak kartu yang berkaitan dengan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan ketertarikan siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, menumbuhkan keinginan baru, serta memberikan dampak psikologis positif bagi siswa (Dianaturrohman et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep game-based learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui interaksi, tantangan, dan elemen menyenangkan yang memotivasi siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kesehatan (Sulastri et al., 2022)

Whosit game merupakan jenis board game yang ditujukan untuk menanamkan sikap positif tentang kebersihan gigi dan mulut. Board game merupakan media pembelajaran yang efektif untuk siswa, karena dapat dimainkan secara berkelompok, memiliki visual, dan membantu proses pembelajaran dengan berdiskusi selama

permainan (Cahyaningtyastuti et al., 2020). Kelebihan board game sebagai media promosi kesehatan diantaranya, dapat melatih sikap siswa untuk mengantri saat menunggu giliran bermain, banyaknya gambar full colour yang menarik disenangi oleh anak-anak, efektif untuk mengulang (review) pembelajaran yang telah diberikan, melatih kerjasama siswa, memotivasi siswa untuk terus belajar sambil bermain, serta mudah dimainkan (Hasnah et al., 2023).

Sikap merupakan predisposisi suatu tindakan atau perilaku. Sikap positif seseorang akan menghasilkan perilaku kesehatan yang positif pula. Sedangkan sikap yang negatif akan menghasilkan perilaku kesehatan yang negatif pula. Penelitian Khulwani et al., (2021) menunjukkan bahwa adanya hubungan pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan gigi mulut terhadap status karies. Hasil penelitian Pratiwi et al., (2025) menunjukkan hasil yang sama.

Proses pembentukan sikap pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman pribadi, pengaruh orang tua, lingkungan sosial, media massa, dan lembaga pendidikan (Hasanah, 2019). Media edukasi interaktif terbukti memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan sikap dibandingkan metode ceramah konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani et al. (2021) mengenai penggunaan permainan edukatif Dental Adventure pada siswa sekolah dasar menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan dan sikap anak terhadap pentingnya menyikat gigi dua kali sehari.

Peningkatan skor sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan media whosit game menguatkan pendapat bahwa sikap merupakan mediator menuju perilaku kesehatan yang lebih baik. Menurut Pramesti dan Yunita (2024), peningkatan sikap positif merupakan indikator awal keberhasilan intervensi kesehatan karena sikap menjadi landasan munculnya niat dan perilaku baru.

Keberhasilan edukasi kesehatan dilihat melalui berbagai indikator yang sama dengan pendidikan secara umum; yaitu pengetahuan terkait materi yang disampaikan, sikap dan tanggapan peserta didik terkait penyampaian materi, dan tindakan atau praktik yang berkaitan dengan materi pendidikan yang diberikan (Sihombing, 2024). Hal ini didukung oleh Fauzia (2025) dan Widodorini (2024) bahwa peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh cara penyampaiannya. Jika pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan seperti pada penelitian ini, intervensi dilakukan dengan mekanisme umpan balik secara langsung melalui permainan Whosit Game setelah pemberian edukasi singkat tentang kesehatan gigi dan mulut. Siswa akan lebih mudah memahami materi dan merasa senang saat belajar karena kartu terdiri dari gambar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media edukasi Whosit Game efektif dalam meningkatkan sikap siswa terhadap kebersihan gigi dan mulut. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis permainan interaktif mampu menumbuhkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam memahami pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut. Kegiatan edukasi yang dikemas dalam bentuk permainan juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media Whosit Game juga bisa menjadi alternatif inovatif bagi tenaga kesehatan dalam meningkatkan kesadaran serta membentuk sikap positif siswa sejak usia dini terhadap perilaku menjaga kebersihan gigi dan mulut.

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji pengaruh Whosit Game tidak hanya terhadap sikap, tetapi juga terhadap perubahan

perilaku serta dapat mengombinasikan permainan ini menjadi permainan berbasis digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Surabaya yang sudah memberikan dukungan dana DIPA Penelitian mandiri stimulan sehingga pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan sebagaimana mestinya. Ucapan terima kasih juga kepada pihak sekolah SDN Kertajaya IV yang sudah memfasilitasi tempat, seluruh responden yang bersedia berpartisipasi, rekan peneliti serta mahasiswa yang terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifunisa, H., Dwi, K., Riolina, A., & Sari, N. D. A. M. (2023). Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Sekolah Dasar Dengan Penyuluhan Menggunakan Media Dento Board Game. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Medika*, 11–15. <https://doi.org/10.23917/jpmmmedika.v3i1.1124>
- Anjelina, E., Lestari, R. M., & Prasida, D. W. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu dalam Pemberian ASI Eksklusif di Wilayah Kerja UPT Puskesmas Marina Permai Kota Palangka Raya Tahun 2022. *Jurnal Surya Medika*, 9(1), 126–136. <https://doi.org/10.33084/jsm.v9i1.5159>
- Anwar, A. I., Supiaty, & Rafikah, H. (2022). *The effectiveness of game-based education on dental and oral health behavior: Systematic review Introduction*. *Open Journal of Clinical & Medical Images*, 2(1): 1018
- Aprilia, K., Yudiernawati, A., & Rachman, Moh. Z. (2024). Pengaruh edukasi dengan board game terhadap pengetahuan dan kepatuhan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah. *Journal of Health Research Science*, 4(02), 328–335. <https://doi.org/10.34305/jhrs.v4i2.1213>
- Ariza, R., Sefa., A. H. N., Studi Kesehatan Masyarakat, P., & Kesehatan Universitas Mitra Indonesia, F. (2025). Efektivitas Media Board Game Dalam Meningkatkan

Pengetahuan Sanitasi Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Medika Malahayati*, 9(2)

- Cahyaningtyastuti, P. M., Birmanti, S. U., Jasson, P., Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Citradingra : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 2(1), 41-52. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>
- Dianaturrohman, N. H., Fatimah. S., & Mulyani. S., (2025) Efektivitas Permainan Monopoli Kesehatan Gigi Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi. *Jurnal Riset Kesehatan Bandung*, 17(1), 398-405. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v17i1.2709>
- Fitriani, I. D., Hikmawati, I., Sodikin, & Azizah, U. (2023). Pentingnya menjaga kesehatan gigi anak melalui pengetahuan dan perilaku orang tua dalam pemeliharaan kesehatan gigi. *Prosiding Seminar Kesehatan Masyarakat*, 1, 1–10. <https://jurnalnew.unimus.ac.id/index.php/prosidingfkm>
- Khulwani, Q. W., Nasia, A. A., Nugraheni, A., & Utami, A. (2021). Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Kesehatan Gigi dan Mulut Terhadap Status Karies Siswa SMP Negeri 1 Selogiri, Wonogiri. *E-GiGi*, 9(1). <https://doi.org/10.35790/eg.9.1.2021.32570>
- Maulidina, A. F., Wandu, W., & Rachman, M. Z. (2024). Pengaruh edukasi Kesehatan menggunakan boardgame terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan sampah. *Journal of Health Research Science*, 4(02), 232-239. <https://doi.org/10.34305/jhrs.v4i2.1222>
- Meinita Wulansari, Sri Atikah, Anggun Sasmita, & Lisa Ardiningtyas. (2024). Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi. *Jurnal Ventilator*, 2(2), 164–173. <https://doi.org/10.59680/ventilator.v2i2.1333>
- Nisa, R., Fitriyah, S., Hubungan Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Tentang Kebersihan Gigi Terhadap Karies Gigi Pada Anak di SD Negeri 2 Mundu Kabupaten Indramayu. *Jurnal Medika Utama*, 2(2), 733-740.
- Nisman, W., Rahmawati, A. D., Noverlis, A. S., Pratiwi, F. E. (2024). Pengaruh Edukasi dengan Video Terhadap Pengetahuan,

- Sikap, dan Kecemasan dalam Pencegahan Covid-19. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 8(1), 27.  
<https://doi.org/10.22146/jkkk.93849>
- Pramesti, D., & Yunita, E. (2024). Hubungan pengetahuan, sikap, dan niat terhadap perilaku kesehatan gigi anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi*. 12(1), 25–33
- Pratiwi, A., Rohmawati, Z., Isnaeni, Y. (2025) Hubungan pengetahuan dan perilaku kebersihan gigi dan mulut terhadap kejadian karies gigi pada anak kelas 3-4 SD Negeri Tinom, Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Yogyakarta, LPPM Universitas 'Aisyiyah : Yogyakarta
- Sihombing, B. D., Trigantara, R., & Kurniawan, A. S. (2024). Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap perilaku perawatan gigi anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 19(2), 82–87.  
<https://doi.org/10.30643/jiksht.v19i2.355>
- Sulastri, A., Nugroho, D., & Handayani, R. (2022). Game-based learning sebagai inovasi pendidikan kesehatan anak sekolah. *Jurnal Keperawatan Komunitas*, 10(2).
- Triyana, V. A., Hanan, N., & Munir, M. (2023). Profil Perawatan Karies Gigi pada Anak Usia 0-18 Tahun di Poli Gigi dan Mulut Rumah Sakit Umum Daerah Abdoel Wahab Sjahranie Periode 2018–2021. *Jurnal Sains Dan Kesehatan*, 5(6), 933–940.  
<https://doi.org/10.25026/jsk.v5i6.1887>
- Wahyuni, S., Adiba H. N., Ismalayani, Fransisca, R. (2022) Kejadian Karies Gigi (def-t) Berdasarkan Sikap Anak Di Tk Putra II, *Jurnal kesehatan Gigi dan Mulut*, 4(2), 67-75.  
<https://doi.org/10.36086/jkgm.v4i1>
- Rozak, M.Y., & Tanjung, M. R. (2025). Perancangan Board Game “Tebak Penyakit Mulut” Sebagai Media Edukasi Mengenai Berbagai Macam Penyakit Yang Terjadi Pada Mulut. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 6(1), 124-137.  
<https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i1.4143>
- Yunus, N. N. N., Ibrahim, S. A., Mohamad, R. W. (2025). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Oral Hygiene Dengan Kejadian Karies Gigi Pada Anak Sekolah di SDN 97 Kota Utara Kota Gorontalo. *Jurnal*
- Kolaboratif Sains*, 8(5), 2149–2160.  
<https://doi.org/10.56338/jks.v8i5.7431>