

**Gambaran Pengetahuan Pemeliharaan Kebersihan Gigi Pada Siswa Kelas III  
Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Boardgame**

***An Overview of Knowledge of Dental Hygiene Maintenance in Grade III Students  
Before and After Using a Boardgame***

---

Anggreani Halimatus Sa'diah<sup>1</sup> Ida Chairanna Mahirawatie<sup>2</sup> Imam Sarwo Edi<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Department of Dental Health, Poltekkes Kemenkes Surabaya, Indonesia

Email : [anggreanihalimatus26@gmail.com](mailto:anggreanihalimatus26@gmail.com)

---

**ABSTRACT**

Maintaining good oral hygiene in elementary school children is important for their overall health. A study at SDN Jajar Tunggal III Surabaya showed a poor average Oral Hygiene Index Score of 2.8 among third graders. The research aimed to assess students' understanding of oral hygiene before and after using a board game for education. With 40 participants, the study found that knowledge about toothbrushing, diet, oral hygiene products, chewing evenly, and dental check-ups improved significantly after the intervention. This highlights the effectiveness of using board games to teach dental health in schools.

Keyword : Student Knowledge; Dental Hygiene Maintenance; Board games

**PENDAHULUAN**

Kebersihan gigi dan mulut merupakan masalah penting pada anak sekolah dasar, khususnya mereka yang berusia 6 hingga 12 tahun. Banyak anak yang kurang memiliki pengetahuan yang tepat tentang perawatan gigi, sehingga menyebabkan kebersihan gigi yang buruk (Putri et al., 2023). Kebersihan mulut berarti kondisi mulut bebas dari plak, karang gigi, dan sisa makanan. **Oral Hygiene Index Simplified (OHI-S)** mengategorikan kebersihan mulut menjadi baik, sedang, atau buruk. Pada tahun 2018, sebanyak 49,23% anak mendapat kategori baik, 44,62% sedang, dan 6,15% buruk, dengan skor rata-rata 1,6. Data ini menunjukkan bahwa meskipun banyak anak yang menyikat gigi, hanya sedikit yang melakukannya dengan teknik yang benar (Riskesdas Kemenkes RI, 2018).

Survei terhadap 10 siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya menunjukkan bahwa 80% memiliki kebersihan gigi buruk, jauh di bawah standar **World Health Organization (WHO)** (Meidina et al., 2023). Hal ini terutama disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan keterbatasan sumber edukasi tentang kesehatan gigi, yang

meningkatkan risiko penyakit seperti gingivitis dan periodontitis. Mengajarkan teknik menyikat gigi yang benar sangat penting, terutama pada masa pertumbuhan anak (Anwar *et al.*, 2023).

Untuk meningkatkan edukasi kesehatan gigi, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan melibatkan berbagai indera (Santoso et al., 2019). **Board game** dapat menjadi cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengajarkan anak tentang perawatan gigi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat (Fariyah et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penggunaan board game untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang ke gigi sejak usia dini

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Lokasi dalam penelitian berada di jalan raya meganti no.17 surabaya. Penelitian ini berlangsung dari September 2024 hingga bulan Maret 2025. Partisipan dalam penelitian ini merupakan 40 siswa kelas III SDN Jajar Tunggal III surabaya. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pemberian lembar kuesioner. Analisa data memakai perhitungan rata-rata yang di dapatkan

pada responden selanjutnya presentase dan disampaikan dalam berupa tabel

**HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diperoleh data sebagai berikut :

**1. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Waktu Yang Tepat Menyikat Gigi Dengan Media *Board Game***

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Tentang Waktu yang Tepat Menyikat Gigi

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Waktu menyikat gigi saat pagi hari yang tepat	35	87,5	40	100
Waktu menyikat gigi saat malam hari yang tepat	0	0	40	100
Berapa lama minimal waktu yang baik untuk menyikat gigi	0	0	40	100
Rata-rata	11,6	29,1	28,3	100

Pada Tabel.1 tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai waktu yang tepat menyikat gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 29,1% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**2. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Cara yang Tepat Menyikat Gigi dengan Media *Board Game***

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Tentang Cara yang Tepat Menyikat Gigi

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Bagaimana cara menyikat gigi bagian depan	20	50	40	100
Bagaimana cara menyikat gigi pada bagian samping menghadap pipi	15	37,5	40	100
Bagaimana cara menyikat gigi pada bagian yang digunakan untuk mengunyah	20	50	40	100
Bagaimana cara menyikat gigi pada bagian dalam /	0	0	40	100

menghadap lidah dan langit-langit				
Bagaimana cara membersihkan lidah dan langit-langit	0	0	40	100
Rata-rata	11	27,5	40	100

Berdasarkan hasil tabel.2 terlihat tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai cara yang tepat menyikat gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 27,5% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**3. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Frekuensi Menyikat Gigi dengan Media *Board Game***

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Frekuensi Menyikat Gigi dengan Media *Board Game*

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Berapa kali minimal menyikat gigi dalam sehari	25	62,5	40	100
Berapa kali gerakan menyikat gigi setiap permukaan	30	75	40	100
Rata-rata	27,5	68,7	40	100

Berdasarkan hasil tabel 3, terlihat tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai cara yang tepat menyikat gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 68,7% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**4. Pengetahuan Pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Makanan Yang**

**Berpengaruh Terhadap Kesehatan Gigi Dengan Media *Board Game***

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Makanan Yang Berpengaruh Terhadap Kesehatan Gigi Dengan Media *Board Game*

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Makanan yang dapat menyebabkan gigi sehat	40	100	40	100
Makanan yang merusak gigi	40	100	40	100
Rata-rata	40	100	40	100

Berdasarkan hasil tabel 4, terlihat tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai makanan yang berpengaruh terhadap kesehatan gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**5. Pengetahuan Pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Alat Dan Bahan Menyikat Gigi Dengan Media *Board Game* di SDN Jajar Tunggal III Surabaya tahun 2025**

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Alat Dan Bahan Menyikat Gigi Dengan Media *Board Game*

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Mengunyah yang baik adalah dengan menggunakan sisi	10	25	40	100
Apa akibatnya jika adik hanya mengunyah pada satu sisi rahang dalam jangka waktu lama	10	25	40	100
Rata-rata	10	25	40	100

Berdasarkan hasil tabel 5, terlihat tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai alat dan bahan menyikat gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 25% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**6. Pengetahuan Pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Rutin Periksa Gigi**

**dengan Media *Board Game* di SDN Jajar Tunggal III Surabaya tahun 2025**

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Tentang Rutin Periksa Gigi dengan Media *Board Game*

Pertanyaan	Sebelum		Sesudah	
	Σ	%	Σ	%
Kapan waktu yang tepat untuk memeriksakan gigi	10	25	40	100
Jika adik rutin periksa gigi maka gigi adik akan	5	12,5	40	100
Rata-rata	7,5	19	40	100

Berdasarkan hasil tabel 6, terlihat tingkat pengetahuan pada siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai rutin melakukan pemeriksaan gigi sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 19% sedangkan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* adalah 100%.

**PEMBAHASAN**

**1. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Waktu yang Tepat Menyikat Gigi dengan Media *Board Game***

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai waktu yang sesuai untuk menyikat gigi, baik sebelum maupun sesudah, meningkat dari 29,1% menjadi 100% setelah menggunakan media permainan papan. Hal ini mengindikasikan bahwa kategori pengetahuan mereka berkembang dari kurang menjadi baik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tameon dan Alifunisa Hasnah (2023), yang juga menemukan bahwa pengetahuan anak-anak tentang waktu yang tepat untuk menyikat gigi berada dalam kategori baik. Selain itu, penelitian Vaulia (2022) menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap waktu menyikat gigi, seperti pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur, mayoritas siswa berada pada kategori "cukup". Ini menunjukkan bahwa mereka menyadari pentingnya menyikat gigi, tetapi belum memahami waktu yang tepat secara konsisten.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan teori yang ada, di mana siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III mengalami

perkembangan pengetahuan. Dari kondisi yang sebelumnya tidak memahami waktu yang tepat untuk menyikat gigi, setelah diberikan penyuluhan dengan media permainan papan, mereka kini sudah mengerti tentang waktu yang tepat untuk menyikat gigi.

## 2. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Cara yang Tepat Menyikat Gigi dengan Media *Board Game*

Hasil studi menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai teknik yang tepat dalam menyikat gigi sebelum dan sesudah, dengan bantuan media board game, meningkat dari 27,5% menjadi 100%. Ini beralih dari kategori kurang menjadi baik.

Hal ini juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Ghufron (2023), yang menyatakan bahwa siswa perlu mengetahui metode yang tepat dalam menyikat gigi. Hal ini penting agar kebersihan gigi dan mulut tetap terjaga. Pada bagian labial dan bukal, gerakan menyikat dilakukan dengan gerakan atas, bawah, atau putaran. Di area pengunyahan, gerakan harus horizontal atau maju mundur, sedangkan untuk bagian yang menghadap lidah dan langit-langit mulut, gerakannya berupa gerakan mencongkel. Ada beberapa faktor penting yang harus diperhatikan saat menyikat gigi, yaitu menggunakan metode yang benar. Jika kita hanya terfokus pada penampilan bersih tanpa mempertimbangkan hal-hal ini, maka plak mungkin akan tetap ada, terutama di tempat-tempat yang sulit dijangkau seperti antara gigi dan bagian belakang.

Dari penjelasan di atas, hasil penelitian ini selaras dengan teori yang ada, di mana anak-anak di kelas III SDN Jajar Tunggal III menunjukkan peningkatan pemahaman tentang cara benar menyikat gigi setelah menerima penyuluhan menggunakan media board game.

## 3. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Frekuensi Menyikat Gigi dengan Media *Board Game*

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas III di SDN Jajar

Tunggal III Surabaya mengenai frekuensi menyikat gigi sebelum dan sesudah menggunakan media board game meningkat dari 68,7% menjadi 100%, dikategorikan dari cukup menjadi baik.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Arfiah Jauharuddin (2024) mengenai pengetahuan siswa tentang frekuensi menyikat gigi. Sebagian besar siswa berada dalam kategori "cukup," yang berarti mereka menyadari pentingnya menyikat gigi, tetapi belum sepenuhnya memahami frekuensi yang tepat sehingga seringkali menyikat gigi dengan terburu-buru.

Dari penjelasan di atas, hasil penelitian ini konsisten dengan teori yang ada, di mana anak-anak kelas III di SDN Jajar Tunggal III menunjukkan peningkatan pengetahuan dari ketidaktahuan tentang frekuensi menyikat gigi, setelah diberikan penyuluhan menggunakan media board game, menjadi lebih paham mengenai hal tersebut

## 4. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Makanan yang Berpengaruh Terhadap Kesehatan Gigi dengan Media *Board Game*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa di kelas III dari SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai makanan yang mempengaruhi kesehatan gigi sebelum dan sesudah menggunakan media board game mencapai (100%), yang termasuk dalam kategori baik.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Khoiriyah, Purwaningsih, dan Ulfah (2021) yang menunjukkan bahwa pengetahuan siswa mengenai makanan yang berpengaruh pada kesehatan gigi berada dalam kategori baik. Peneliti mengamati bahwa anak-anak cenderung menyukai makanan manis dan mereka seringkali tidak menyikat gigi di malam hari, yang menyebabkan sisa makanan menumpuk hingga mengakibatkan plak atau karang gigi. Salah satu penyebabnya adalah siswa memperhatikan rekomendasi dari guru atau tenaga kesehatan agar bisa mengenali makanan apa saja yang dapat mempengaruhi kesehatan gigi mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil penelitian ini telah sesuai dengan teori, di mana sebagian besar anak-anak di kelas III di SDN

Jajar Tunggal III memahami tentang makanan yang berpengaruh terhadap kesehatan gigi, termasuk makanan yang harus dihindari dan makanan yang baik untuk kesehatan gigi.

## 5. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Alat Dan Bahan Menyikat Gigi Dengan Media *Board Game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai alat dan bahan untuk menyikat gigi meningkat dari 62,5% menjadi 100% setelah menggunakan media board game, yang mengindikasikan perubahan dari kategori cukup menjadi baik.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Manju pada tahun 2020, yang menjelaskan bahwa alat dan perlengkapan untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut, seperti sikat gigi, pasta gigi, dan alat bantu interdental, tersedia dengan mudah. Oleh karena itu, pusat kesehatan masyarakat harus memberikan pendidikan kepada anak-anak tentang produk yang perlu mereka beli sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan demikian, hasil penelitian ini sesuai dengan teori, di mana anak-anak kelas III di SDN Jajar Tunggal III menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai alat dan bahan menyikat gigi. Setelah mendapatkan penyuluhan dengan menggunakan media board game, mereka menjadi lebih paham tentang hal tersebut.

## 6. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Mengunyah Kedua Sisi dengan Media *Board Game*

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya mengenai kebiasaan mengunyah di kedua sisi mengalami peningkatan dari 25% menjadi 100%, yang bergerak dari kategori kurang menjadi baik, setelah menggunakan media board game.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Ghufon pada tahun 2023, yang juga menunjukkan bahwa pengetahuan anak tentang mengunyah di kedua sisi berada pada kategori yang baik. Pemahaman siswa terkait pentingnya mengunyah makanan di kedua sisi, guna mencegah penumpukan sisa makanan hanya di satu sisi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini konsisten dengan teori yang ada, di mana siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III menunjukkan peningkatan pengetahuan setelah menerima informasi tentang cara mengunyah yang benar, yaitu dengan menggunakan kedua sisi.

## 7. Pengetahuan pada Siswa Kelas III Sebelum dan Sesudah Tentang Rutin Periksa Gigi dengan Media *Board Game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan murid kelas III di SDN Jajar Tunggal III Surabaya tentang pemeriksaan gigi secara rutin mengalami peningkatan dari (19%) menjadi (100%) setelah menggunakan media board game, menjadikannya dalam kategori dari kurang menjadi baik.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Ghufon (2023) yang menyatakan bahwa pengetahuan anak-anak tentang pemeriksaan gigi rutin berada dalam kategori baik. Siswa seringkali merasa takut untuk memeriksa gigi karena perasaan mereka terhadap alat yang digunakan dan imajinasi mereka yang menganggap pemeriksaan gigi itu menakutkan, meskipun pemeriksaan gigi rutin sangat dianjurkan untuk anak-anak di usia dini.

Dari penjelasan di atas, hasil penelitian mendukung teori yang ada, di mana siswa kelas III di SDN Jajar Tunggal III menunjukkan peningkatan pengetahuan. Dari sebelumnya kurang mengerti pentingnya pemeriksaan gigi secara rutin, setelah mendapatkan penyuluhan menggunakan media board game, anak-anak menjadi lebih mengerti mengenai pemeriksaan gigi.

## SIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan *boardgame* berhasil meningkatkan pengetahuan tentang pemeliharaan kebersihan gigi di kalangan siswa kelas III SDN Jajar Tunggal III Surabaya pada tahun 2025. Sebelum mendapatkan penyuluhan, pengetahuan siswa berada di kategori rendah, tetapi setelah penyuluhan menggunakan permainan *boardgame* yang mencakup waktu, cara, frekuensi menyikat gigi, pemilihan makanan, penggunaan alat dan bahan, kebiasaan mengunyah, serta pemeriksaan

gigi rutin, pengetahuan mereka meningkat dan masuk dalam kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Meidina, A. S., Hidayati, S., & Mahirawatie, I. C. (2024). Systematic Literature Review: Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Health and Medical*, 3(2), 41–61.
- Larasati, R. (2024). *Pemeliharaan Kebersihan Gigi dan Mulut Anak*. Penerbit Yogyakarta : DEEPUBLISH (CV BUDI UTAMA).
- Nurhalisah, A. R. N., Hidayati, S., & Isnanto. (2024). Pengetahuan Tentang Kebersihan Gigi dan Mulut pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Primary and Children's Education*, 4(3), 1–16.
- Notoatmodjo, S. (2019). *Promosi Kesehatan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta