

THE INFLUENCE GAME MEDIA OF *UNO STACKO* ABOUT BRUSHING TEETH TOWARDS KNOWLEDGE BRUSHING TEETH LEVELS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Ayu Trinanda Putri, Wiworo Haryani, Almujadi

Study Program of Dental Nursing, Yogyakarta Health Polytechnic of
Ministry of Health

Jl. Kyai Mojo No. 56 Pingit, Yogyakarta, Special Region of Yogyakarta 55243

Email : ayutrinanda03@gmail.com,

ABSTRACT

Background: According to Riskesdas 2018, the national prevalence of dental health problems was 57.6% and the proportion of correct tooth brushing was only 2.8%. Based on preliminary studies, 70% of class III students don't know how to brush teeth properly, 65% of students have never checked their teeth and 70% of students experience dental health problems such as caries, radix etc. *Uno Stacko* is a game that is widely played when gathering with family or friends. This game has the advantage of stimulating children's thinking, emotional, physical and social development.

Research Purposes: To find out the influence game media of *uno stacko* about brushing teeth towards knowledge brushing teeth levels of elementary school students.

Research Methods: This research is a quasi-experimental with *pretest-posttest with control group design*. This research was implamanted in April 2020. The population is the 5th grade students. Sample with 56 students. Analysis using *Wilcoxon Test* and *Mann-Whitney Test*

Research Results: The percentage difference between the level of knowledge with a good category in the experimental group was 64.3% and the control group was 39.3%. The results of the analysis using *Wilcoxon Test* showed that the two groups had differences with $p = 0.00$ ($p < 0.05$). Analysis using *Mann-Whitney Test* showed the *mean rank* of the experimental group was $35.52 > 21.48$ in the control group.

Conclusion: There is the influence game media of *uno stacko* about brushing teeth towards knowledge brushing teeth levels of elementary school students.

Keywords: *Uno Stacko*, elementary school students, knowledge, brushing teeth

PENGARUH MEDIA PERMAINAN *UNO STACKO* TENTANG MENYIKAT GIGI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN MENYIKAT GIGI SISWA SEKOLAH DASAR

Ayu Trinanda Putri, Wiworo Haryani, Almujadi

Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta,
Jl. Kyai Mojo No. 56 Pingit, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55243
Email : ayutrinanda03@gmail.com,

ABSTRAK

Latar Belakang: Menurut data Riskesdas 2018, prevalensi nasional masalah kesehatan gigi dan mulut sebesar 57,6% dan proporsi menyikat gigi yang baik dan benar hanya sebesar 2,8%. Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Muhammadiyah Banyuraden, 70% siswa kelas III belum mengetahui cara menyikat gigi yang baik dan benar, 65% siswa belum pernah memeriksakan giginya ke dokter gigi dan 70% siswa mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut seperti karies, rampan, radix dan sebagainya. Permainan *Uno Stacko* merupakan permainan balok bersusun yang banyak dimainkan saat berkumpul dengan keluarga atau teman. Permainan ini memiliki kelebihan merangsang daya pikir anak, merangsang perkembangan emosi, perkembangan fisik dan perkembangan sosial.

Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian: Penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan rancangan *pretest-posttest with control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2020. Populasi studi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Muhammadiyah Banyuraden, Yogyakarta. Sampel penelitian dengan jumlah 56 siswa. Analisis penelitian menggunakan *Wilcoxon Test* dan *Mann-Whitney Test*.

Hasil Penelitian: Persentase selisih tingkat pengetahuan menyikat gigi dengan kategori baik pada kelompok eksperimen adalah 64,3% dan kelompok kontrol 39,3%. Hasil analisis dengan uji *Wilcoxon Test* menunjukkan kedua kelompok memiliki perbedaan bermakna dengan nilai $p=0,00$ ($p<0,05$). Analisis menggunakan *Mann-Whitney Test* menunjukkan bahwa *mean rank* kelompok eksperimen $35,52 > 21,48$ pada kelompok kontrol.

Kesimpulan: Ada pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Uno Stacko*, siswa sekolah dasar, pengetahuan, menyikat gigi