

THE SOCIALIZATION OF PLAQUE BY USING PUZZLE GAME MEDIA IN HEARING IMPAIRED CHILDREN (Literature Review)

Isyana Hilda Andriani¹, Eldarita², Desi Rochmawati³

¹⁾ Dental Nursing Department Students at Polytechnic Ministry of Health
Yogyakarta

^{2 3)} Dental Nursing Department Lecturer at Polytechnic Ministry of Health
Yogyakarta

Jalan Kyai Mojo No 56 Pingit, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55243
Email: isyanhilda06@gmail.com

ABSTRACT

Background: Previous study in hearing impaired child shows that they did not know about plaque and the importance to maintain oral health, because of that it requires a visual media to convey health information. Puzzle game media can be used as a media to convey health information about plaque which is affected on the maintenance of oral health in hearing impaired child.

The purpose of the study: To investigate hearing impaired children's knowledge about plaque before and after they were educated using puzzle game media.

Method: This paper is literature review research. The data sources of this literature review research were taken from E-resources Perpustakaan Nasional, Garuda (Garba Rujukan Digital) and *Google Scholar* which published in 2015 up to 2020.

Result: The result from literature review, puzzle game media can be used as a media to convey a particular information it showed by children's knowledge between before the treatment was given by using puzzle game media (pretest) and improved after the treatment was given by using puzzle game media (posttest), because in joining puzzle child must remember the form of the picture and letter, so that automatically child would remembering material continuously to join full picture and brain could received the material more, then hearing impaired child would improved their knwoledge about plaque.

Conclusion: Writer concluded that hearing impaired children's knowledge about plaque was improved after they were socialized using puzzle game as media.

Keywords: Puzzle game media, Plaque, Hearing impaired child

PENYULUHAN TENTANG PLAK MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK TUNARUNGU (Review Literatur)

Isyana Hilda Andriani¹, Eldarita², Desi Rochmawati³

¹⁾Mahasiswa Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

^{2 3)} Dosen Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jalan Kyai Mojo No 56 Pingit, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55243

Email : isyanahilda06@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Studi pendahuluan yang dilakukan pada anak tunarungu didapatkan hasil bahwa anak tunarungu tidak mengetahui tentang plak dan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut, oleh karena itu diperlukannya suatu media secara visual untuk menyampaikan pesan kesehatan. Media permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan kesehatan tentang plak yang berpengaruh dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut pada tunarungu.

Tujuan Penelitian: Diketahui bagaimana pengetahuan tentang plak sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *puzzle* pada anak tunarungu.

Metode Penelitian: Jenis penelitian ini adalah penelitian review literatur. Sumber data pada penelitian review literatur menggunakan database *E-resources* Perpustakaan Nasional, Garuda (Garba Rujukan Digital) dan *Google Scholar* yang diterbitkan/dipublikasikan pada tahun 2015 s.d. 2020.

Hasil: Dari hasil data review literatur media permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan suatu pesan ditunjukkan dengan pengetahuan anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan *puzzle* (*pretest*) dan menjadi meningkat sesudah diberikan perlakuan menggunakan media permainan *puzzle* (*posttest*), karena dalam menyusun *puzzle* anak dituntut untuk mengingat susunan gambar dan tulisan, sehingga secara otomatis anak akan mengulang mengingat materi terus menerus untuk menyusun gambar yang utuh dan materi dapat diserap oleh otak lebih banyak sehingga akan meningkatkan pengetahuan tentang plak pada anak tunarungu.

Kesimpulan: Berdasarkan analisa peneliti dapat disimpulkan pengetahuan tentang plak pada anak tunarungu sebelum diberikan penyuluhan menjadi meningkat sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *puzzle*.

Kata Kunci: Media permainan *puzzle*, Plak, Anak tunarungu