

Penyuluhan Edukasi Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Pada Kelas II SDN 62 Lueng Bata Kota Banda Aceh

Siti Nabilah¹, Eka Sri Rahayu^{2*}

¹⁻²Poltekkes Kemenkes Aceh, Indonesia

Article Info: Accepted: 1 September 2025; Approve: 20 September 2025; Published: 30 September 2025

Abstrak: Masalah kesehatan gigi dan mulut masih menjadi isu penting di Indonesia, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Data Riskesdas 2018 menunjukkan bahwa prevalensi gigi berlubang pada anak usia 5–9 tahun di Aceh mencapai 53%, sementara hanya 2,8% anak yang menyikat gigi dengan waktu yang benar. Rendahnya pengetahuan tentang cara menyikat gigi yang benar menjadi salah satu penyebab utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media puzzle terhadap pengetahuan cara menyikat gigi pada siswa kelas II SDN 62 Lueng Bata, Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan desain quasi experiment dengan pendekatan nonequivalent control group pre-test and post-test. Sampel terdiri dari dua kelompok: kelompok intervensi yang diberikan edukasi dengan media puzzle, dan kelompok kontrol tanpa media puzzle (ceramah). Jumlah sampel yaitu 75 dengan menggunakan teknik quasi eksperimen, kelompok kontrol berjumlah 45 dan kelompok intervensi berjumlah 45, dengan pengambilan menggunakan Total Sampling. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata pengetahuan pada kelompok intervensi dari 43,51% menjadi 77,57%, dengan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$), dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 40,54% menjadi 58,65%. Edukasi menggunakan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara menyikat gigi yang benar. Puzzle sebagai media visual dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media edukatif seperti puzzle dalam program promosi kesehatan gigi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Edukasi Kesehatan; Media Puzzle; Menyikat Gigi; Pengetahuan Anak.

Correspondence Author: Eka Sri Rahayu

Email: ekasrirahayu.jkg@gmail.com

This is an open access article under the [CC BY SA](#) license



Pendahuluan

Kesehatan merupakan kondisi sejahtera fisik, mental, dan sosial yang memungkinkan setiap individu dapat hidup produktif secara sosial maupun ekonomis. Pembangunan di bidang kesehatan memiliki tujuan utama untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, termasuk kesehatan gigi dan mulut yang merupakan bagian integral dari kesehatan umum (Sianipar, 2019). Namun, hingga saat ini permasalahan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia masih cukup tinggi, terutama pada kelompok anak usia sekolah. Karies gigi merupakan salah satu masalah kesehatan gigi yang paling banyak ditemukan pada anak-anak, dan salah satu penyebab utamanya adalah perilaku menyikat gigi yang belum dilakukan secara tepat baik dari segi teknik maupun waktu (Kemenkes RI, 2018; Wiradona et al., 2020).

Selanjutnya, masa usia sekolah merupakan periode ideal untuk menanamkan kebiasaan hidup sehat, termasuk keterampilan menyikat gigi dengan baik dan benar. Kemampuan motorik

anak yang berkembang pada usia ini dapat diarahkan pada kebiasaan menjaga kebersihan gigi dan mulut sehingga menjadi fondasi perilaku kesehatan jangka panjang (Darwita et al., 2019). Apabila perilaku menyikat gigi tidak diajarkan secara konsisten sejak dini, risiko terjadinya karies gigi semakin besar. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi yang efektif agar anak-anak dapat memahami pentingnya menyikat gigi secara benar, terutama pada waktu yang tepat, yaitu setelah makan dan sebelum tidur malam (Sari et al., 2019).

Dalam konteks pembelajaran kesehatan, teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman menjelaskan bahwa daya serap pengetahuan anak akan lebih tinggi apabila pembelajaran menggunakan lebih dari satu indra. Seseorang hanya dapat mengingat 10% dari apa yang dibaca, namun dapat mengingat hingga 90% apabila belajar melalui pengalaman nyata atau praktik langsung (P. Sari, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa edukasi kesehatan gigi sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan anak secara aktif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga mampu membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan (Asrotun, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk anak usia sekolah adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang terdiri dari potongan gambar yang harus disusun menjadi satu kesatuan. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, koordinasi motorik, serta kreativitas anak (Hidayah, 2023). Selain itu, puzzle juga dapat digunakan sebagai media edukasi kesehatan, termasuk dalam meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas puzzle sebagai media pembelajaran kesehatan gigi. Penelitian Hutami et al. (2019) di SD Negeri I Bumi Tengah menunjukkan bahwa puzzle kesehatan gigi dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai cara menjaga kesehatan gigi dan mulut. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Sumarni (2021) yang menemukan adanya peningkatan signifikan pengetahuan menyikat gigi pada siswa setelah diberikan penyuluhan menggunakan media puzzle.

Di sisi lain, data epidemiologis menunjukkan bahwa masalah kesehatan gigi anak di Indonesia masih cukup serius. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 melaporkan bahwa 54% anak usia dini (5–9 tahun) dan 41,4% anak usia remaja (10–14 tahun) mengalami gigi berlubang. Di Provinsi Aceh, prevalensi anak usia 5–9 tahun yang mengalami gigi berlubang mencapai 53% dan pada usia 10–14 tahun sebesar 44,23%. Sementara itu, data Riskesdas Banda Aceh tahun 2018 menunjukkan 38,98% anak mengalami gigi berlubang, meskipun 97,34% sudah menyikat gigi setiap hari. Namun, perilaku menyikat gigi pada waktu yang benar hanya mencapai 2,81%. Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun frekuensi menyikat gigi cukup tinggi, namun teknik dan waktu menyikat gigi yang tepat masih sangat rendah (Riskesdas, 2018). Kondisi tersebut menegaskan bahwa faktor pengetahuan dan kebiasaan yang benar menjadi masalah utama dalam kesehatan gigi anak.

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian terdahulu, dapat dilihat adanya kebutuhan akan metode edukasi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar. Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan media puzzle sebagai sarana edukasi kesehatan gigi yang dikombinasikan dengan pembelajaran aktif. Jika sebelumnya penelitian lebih banyak menekankan pada penyuluhan konvensional atau media visual sederhana, maka penelitian ini mengintegrasikan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran berbasis pengalaman yang berpotensi lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang cara menyikat gigi yang benar.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media puzzle terhadap peningkatan pengetahuan cara menyikat gigi pada siswa kelas II SDN 62 Lueng Bata, Kota Banda Aceh. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode edukasi kesehatan gigi yang inovatif, menarik, dan efektif, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi guru, tenaga kesehatan, serta orang tua dalam membentuk perilaku sehat sejak dini.

Kajian Teori

Pengetahuan merupakan salah satu sumber utama peradaban bangsa karena maju atau tidaknya suatu bangsa sangat ditentukan oleh perhatian masyarakat terhadap ilmu pengetahuan. Pengetahuan dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali apa yang diketahuinya dalam bentuk jawaban baik lisan maupun tulisan sebagai reaksi terhadap suatu stimulus yang diterima, baik berupa pertanyaan maupun pengalaman (Bloom dalam Nurmala, 2020). Pengetahuan sendiri berawal dari proses penginderaan terhadap suatu objek melalui pancaindra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba, yang kemudian diproses dalam pikiran untuk menghasilkan pemahaman (Notoadmodjo, 2021). Oleh karena itu, pengetahuan menjadi dasar penting bagi individu dalam mengambil keputusan dan membentuk perilaku.

Tingkat pengetahuan dalam domain kognitif memiliki enam jenjang, mulai dari tingkat paling rendah yaitu tahu (know), hingga tingkat tertinggi yaitu evaluasi (evaluation). Pada tingkat tahu, seseorang hanya mampu mengingat kembali informasi yang pernah diterima, sementara pada tingkat memahami (comprehension), individu dapat menjelaskan dan menginterpretasikan informasi dengan benar. Selanjutnya pada tingkat aplikasi (application), individu mampu menggunakan pengetahuan dalam situasi yang berbeda, sedangkan pada tingkat analisis (analysis), seseorang dapat menguraikan informasi untuk memecahkan masalah nyata. Tingkat berikutnya adalah sintesis (synthesis), yaitu kemampuan menggabungkan informasi menjadi konsep baru yang logis, dan puncaknya adalah evaluasi, yang ditandai dengan kemampuan memberikan penilaian berdasarkan kriteria tertentu (Notoadmodjo, 2021). Dengan demikian, penguasaan pengetahuan tidak hanya terbatas pada mengingat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Pembentukan pengetahuan terjadi melalui proses bertahap dalam diri individu. Proses tersebut dimulai dari tahap kesadaran (awareness), yaitu ketika seseorang menyadari adanya stimulus tertentu. Selanjutnya, individu memasuki tahap minat (interest), di mana ia mulai merasa tertarik terhadap stimulus tersebut. Tahap berikutnya adalah evaluasi (evaluation), ketika individu menimbang baik atau buruknya stimulus bagi dirinya. Setelah itu, seseorang dapat memasuki tahap mencoba (trial) untuk menerapkan perilaku baru, hingga akhirnya mencapai tahap adaptasi (adaptation), yakni saat individu benar-benar berperilaku sesuai dengan pengetahuan dan kesadaran yang dimilikinya (Sari, 2012). Dengan demikian, pembentukan pengetahuan tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses kognitif dan afektif yang saling berkaitan.

Faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan terbagi menjadi internal dan eksternal. Faktor internal meliputi tingkat pendidikan, pekerjaan, usia, pengalaman, dan jenis kelamin, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan, sosial budaya, ekonomi, serta akses terhadap informasi. Lingkungan yang kurang kondusif akan menghambat proses perolehan pengetahuan, sementara tradisi atau budaya tertentu dapat memperkuat atau melemahkan pola berpikir masyarakat. Status ekonomi juga berperan penting karena menentukan ketersediaan fasilitas

untuk mendukung peningkatan pengetahuan. Selain itu, media massa dan perkembangan teknologi menjadi saluran penting dalam penyebaran informasi yang dapat memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang secara signifikan (Budiman dalam Rosanti, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara kondisi individu dengan faktor sosial dan lingkungan.

Untuk mengukur pengetahuan, biasanya digunakan instrumen berupa tes atau kuesioner terkait objek tertentu. Setiap jawaban yang benar diberi skor, sedangkan jawaban yang salah diberi nilai nol. Hasil pengukuran ini kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat penguasaan pengetahuan. Arikunto (2021) menyebutkan bahwa pengetahuan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kurang apabila individu hanya mampu menjawab 0–30% pertanyaan dengan benar, cukup apabila mampu menjawab 34–66%, dan baik apabila dapat menjawab 67–100%. Dengan demikian, pengukuran pengetahuan tidak hanya berfungsi untuk mengetahui sejauh mana seseorang memahami suatu konsep, tetapi juga dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang intervensi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Sementara itu, media puzzle merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan. Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, yang dimainkan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Permainan ini termasuk ke dalam media visual yang melibatkan psikomotorik anak, sehingga dapat merangsang kreativitas, keterampilan berpikir logis, serta meningkatkan konsentrasi (Rosdijati, 2012). Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu memfasilitasi proses belajar secara menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan puzzle dalam pendidikan menjadi salah satu strategi efektif untuk menanamkan pengetahuan baru, khususnya pada anak usia sekolah dasar.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan rancangan kuasi eksperimen dengan desain **Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design** yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Pada awal penelitian, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mengenai cara menyikat gigi. Selanjutnya, kelompok intervensi diberikan perlakuan berupa edukasi menyikat gigi menggunakan media puzzle, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan serupa. Setelah intervensi, kedua kelompok kembali diberikan posttest untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 62 Lueng Bata Kota Banda Aceh pada tanggal 25 April 2025 untuk pelaksanaan pretest dan intervensi, serta tanggal 5 Mei 2025 untuk pelaksanaan posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 62 Lueng Bata yang berjumlah 75 siswa, dan seluruhnya diambil sebagai sampel dengan teknik total sampling. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok intervensi sebanyak 37 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 38 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner yang berisi pertanyaan terkait pengetahuan menyikat gigi, serta media puzzle sebagai alat bantu edukasi. Data primer diperoleh melalui pretest, intervensi, dan posttest, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen sekolah dan literatur terkait. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (izin penelitian, penyusunan instrumen, dan pelatihan enumerator), pelaksanaan pretest, pemberian intervensi menggunakan puzzle gigi, serta pelaksanaan posttest dua minggu setelah intervensi. Data yang terkumpul kemudian melalui proses editing, coding, tabulasi, dan entry menggunakan

program SPSS. Analisis data dilakukan secara univariat untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan variabel penelitian, serta secara bivariat menggunakan uji t berpasangan untuk mengetahui pengaruh edukasi menyikat gigi dengan media puzzle terhadap tingkat pengetahuan siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 25–26 April 2025 dengan pelaksanaan post-test kelompok kontrol pada tanggal 5 Mei 2025 mengenai pengaruh edukasi media puzzle terhadap pengetahuan cara menyikat gigi pada murid kelas II di SDN 62 Lueng Bata Kota Banda Aceh, diperoleh gambaran awal mengenai karakteristik responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berusia 8 tahun, masing-masing sebanyak 32 siswa (86,5%). Sementara itu, distribusi jenis kelamin pada kelompok eksperimen didominasi oleh laki-laki sebanyak 19 siswa (51,4%), sedangkan pada kelompok kontrol jumlah laki-laki sedikit lebih banyak yaitu 21 siswa (56,8%). Temuan ini memperlihatkan bahwa responden dalam kedua kelompok memiliki karakteristik yang relatif seimbang dari sisi umur dan jenis kelamin.

Selanjutnya, hasil analisis univariat terhadap data khusus menunjukkan bahwa sebelum intervensi mayoritas pengetahuan siswa, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, berada pada kategori kurang dengan jumlah masing-masing 19 siswa (51,4%). Namun demikian, setelah diberikan edukasi menggunakan media puzzle, pengetahuan siswa pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan, di mana 29 siswa (78,4%) mencapai kategori baik. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, setelah periode yang sama tanpa intervensi puzzle, mayoritas siswa berada pada kategori sedang dengan jumlah 18 siswa (48,6%), sementara hanya 11 siswa (29,7%) yang berada pada kategori baik. Perbedaan ini mengindikasikan adanya pengaruh yang cukup kuat dari penggunaan media puzzle terhadap peningkatan pengetahuan menyikat gigi siswa.

Kemudian, berdasarkan hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai $p > 0,05$ pada seluruh variabel baik pretest maupun posttest, sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji Paired T-Test. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, nilai mean meningkat dari 43,51% pada pretest menjadi 77,57% pada posttest, dengan selisih sebesar 34,06%. Sementara itu, pada kelompok kontrol nilai mean meningkat dari 40,54% menjadi 58,65%, dengan selisih sebesar 18,11%. Hasil ini menegaskan bahwa peningkatan pengetahuan lebih besar terjadi pada kelompok yang mendapatkan intervensi edukasi menggunakan puzzle.

Lebih lanjut, hasil uji Paired T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari edukasi menggunakan media puzzle terhadap pengetahuan cara menyikat gigi siswa. Temuan ini juga didukung oleh hasil uji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana pada tahap posttest nilai mean pengetahuan siswa kelompok eksperimen adalah 77,57% dan secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 58,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam edukasi kesehatan gigi memberikan hasil yang lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan menyikat gigi siswa kelas II SDN 62 Lueng Bata Kota Banda Aceh dibandingkan metode ceramah biasa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi dengan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang cara menyikat gigi. Hal ini terbukti dari perbedaan skor rata-rata antara pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen, yang mengalami peningkatan dari 43,51% menjadi 77,57%, dengan selisih 34,06%. Sedangkan pada kelompok kontrol, peningkatan hanya dari 40,54% menjadi 58,65%, dengan selisih 18,11%. Analisis data menggunakan uji *Paired T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,001$ ($p < 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi menggunakan media *puzzle*.

Hal ini dikarenakan bermain dengan media *puzzle* memiliki kelebihan yaitu *puzzle* merupakan media yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dan membosankan, serta mampu membuat kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menyenangkan dan dapat melatih kemampuan murid dalam memahami kesehatan gigi dan mulut. (Neteria, 2020).

Asumsi peneliti terhadap hasil ini adalah bahwa sebelum dilakukan intervensi, rendahnya tingkat pengetahuan siswa disebabkan oleh minimnya edukasi kesehatan gigi yang dilakukan secara menyeluruh di sekolah, serta metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Anak usia sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Jika media edukasi yang digunakan tidak menarik atau terlalu abstrak, maka informasi yang disampaikan akan sulit dipahami dan diingat oleh siswa. Peneliti juga berasumsi bahwa pendekatan edukatif yang melibatkan elemen bermain, seperti media *puzzle*, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mempermudah anak dalam memahami konsep yang disampaikan.

Temuan ini mendukung teori dari Dale (1969) yang mengemukakan bahwa pengalaman langsung memiliki daya serap yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Melalui *puzzle*, siswa belajar secara aktif dengan menyusun gambar dan memahami informasi sambil bermain, yang sejalan dengan konsep "*learning by doing*".

Selain itu, teori Notoatmodjo (2020) juga menguatkan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan informasi dari lingkungan, termasuk media edukatif. Oleh karena itu, keberhasilan media *puzzle* dalam penelitian ini secara teoritis sangat masuk akal. Penelitian ini juga didukung oleh temuan dari Widya Sekar Pradytha (2023), yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan menyikat gigi setelah pemberian edukasi menggunakan media *puzzle*, dengan peningkatan skor sebesar 6,77%. Temuan lain dari Dwi Eni Purwati (2023) menyatakan bahwa penggunaan media stiker *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang menyikat gigi secara signifikan, dengan $p\text{-value} < 0,05$. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat bukti bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi kesehatan gigi.

Edukasi media *puzzle* berpengaruh dalam penelitian ini dan juga sejalan dengan pendapat Neteria, dkk. (2020), yang menjelaskan bahwa *puzzle* merupakan media pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. *Puzzle* tidak hanya merangsang kognitif, tetapi juga meningkatkan koordinasi visual-motorik dan kerja sama antar siswa di dalam kelas. Manfaat ini tampak jelas dalam hasil penelitian ini, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Faktor-faktor yang diduga turut mempengaruhi keberhasilan intervensi antara lain adalah usia siswa yang sesuai dengan target usia belajar aktif, desain visual *puzzle* yang menarik,

serta pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial. Selain itu, kondisi siswa yang belum pernah mendapatkan penyuluhan serupa sebelumnya memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan yang lebih besar. Pengaruh dari guru dan fasilitator dalam proses edukasi juga turut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Implikasi dari penelitian ini sangat luas, baik secara akademik maupun praktis. Dalam konteks akademik, temuan ini memperkuat literatur tentang efektivitas media pembelajaran visual dalam promosi kesehatan gigi. Sementara itu, dalam konteks praktis, media *puzzle* dapat diadopsi sebagai salah satu strategi promosi kesehatan di lingkungan sekolah dasar. Pihak sekolah, guru, dan tenaga kesehatan dapat menjadikan *puzzle* sebagai sarana edukatif yang komunikatif, menyenangkan, dan berorientasi pada hasil. *Puzzle* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik lintas mata pelajaran yang mengaitkan aspek kesehatan, seni, dan keterampilan sosial anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mendukung hipotesis bahwa edukasi dengan media *puzzle* efektif meningkatkan pengetahuan siswa tentang cara menyikat gigi. Efektivitas ini didukung oleh data statistik, teori belajar yang mapan, serta temuan dari penelitian sebelumnya. Edukasi yang menarik, relevan dengan usia anak, dan dilakukan melalui media visual yang interaktif terbukti dapat meningkatkan pengetahuan secara signifikan dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan cara menyikat gigi siswa kelas II SDN 62 Lueng Bata Kota Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen dari 43,51 sebelum intervensi menjadi 77,57 setelah intervensi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat dari 40,54 menjadi 58,65. Perbedaan tersebut diperkuat dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Sebelum diberikan edukasi menggunakan media *puzzle*, sebagian besar siswa berada pada kategori pengetahuan kurang, yaitu 19 orang (51,4%), sedangkan setelah intervensi mayoritas siswa berada pada kategori baik, yaitu 29 orang (78,4%), dan tidak terdapat lagi siswa pada kategori kurang. Temuan ini menegaskan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu sarana edukasi yang efektif, menarik, dan aplikatif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara menyikat gigi yang baik dan benar, sekaligus memberikan kontribusi baru pada strategi pendidikan kesehatan gigi di sekolah dasar. Berdasarkan temuan tersebut, pihak sekolah khususnya dewan guru disarankan untuk memanfaatkan media *puzzle* sebagai alternatif pembelajaran dalam memberikan edukasi kesehatan, agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, murid diharapkan mampu memahami dan mengaplikasikan materi yang diperoleh melalui media *puzzle* dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat terbentuk kebiasaan menjaga kesehatan gigi dan mulut secara konsisten sejak usia dini.

Referensi

- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: The Dryden Press.
- Hermanto, V. L. N., Mahirawatie, I. C., & Edi, I. S. (2021). Tingkat kebersihan gigi dan mulut pada anak sekolah ditinjau dari efektivitas teknik menyikat gigi Bass dan Roll. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 2(3), 570–578.
- Hidayah, I. (2023). *Puzzle sebagai media edukasi anak usia sekolah*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 133–140.

- Manbait, M.R., Fankari, F., Manu, A.A., & Krisyudhanti, E. (2019). Peran Orang Tua dalam Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut. *Dental Therapist Journal*, 1(1), 28–38.
- Narulita, R., Jaya, I., & Taboer, M.A. (2021). Pengembangan media puzzle berseri untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak autis kelas dasar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(1), 24–35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.565>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Notoatmodjo, S. (2020). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pariati, P., & Jumriani, J. (2021). Gambaran pengetahuan kesehatan gigi dengan penyuluhan metode storytelling pada siswa kelas III dan IV SD Inpres Mangasa Gowa. *Media Kesehatan Gigi*, 19(2), 7–13. <https://doi.org/10.32382/mkg.v19i2.1933>
- Pay, M.N., Wali, A., Fankari, F., & Purnama, T. (2023). Penerapan permainan puzzle tentang karies gigi sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar. *GEMAKES*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.36082/gemakes.v3i2.1412>
- Pradytha, W.S. (2023). Pengaruh media puzzle terhadap tingkat pengetahuan anak tentang menyikat gigi. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 7(1), 70–77.
- Prasetyowati, S., Purwaningsih, E., & Susanto, J. (2018). Efektivitas cara menyikat gigi teknik kombinasi terhadap plak indeks. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 5.
- Pratiwi, D. (2009). *Gigi Sehat dan Cantik*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Purwati, D.E. (2023). Pengaruh media stiker puzzle terhadap pengetahuan anak tentang menyikat gigi. *Jurnal Kesehatan Gigi Anak*, 5(1), 50–58.
- Sari, E.K. (2012). *Pengaruh pendidikan kesehatan gosok gigi dengan metode permainan simulasi terhadap pengetahuan dan sikap anak usia sekolah*. Skripsi. Universitas Airlangga.
- Sianipar, G. M. E. (2019). Efektivitas penggunaan media penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak SD. [Skripsi tidak diterbitkan].
- Toyspapo. (2019). *Puzzle cara sikat gigi*. <https://toyspapo.com/produk/puzzle-sikat-gigi/>. Diakses 20 Desember 2022.
- World Health Organization. (2018). *Oral health*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/oral-health>. Diakses 15 Januari 2023.