

KARYA TULIS ILMIAH
**GAMBARAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME (*POKEMON SMILE*) TENTANG CARA MENYIKAT GIGI YANG BAIK
DAN BENAR TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIKAT GIGI PADA SISWA KELAS III
SDN 067247 MEDAN TUNTUNGAN**



**WILDAN AULIA ADI PUTRI SINAGA
P07525022127**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI D-III KESEHATAN GIGI
2025**

KARYA TULIS ILMIAH
**GAMBARAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME (POKEMON
SMILE) TENTANG CARA MENYIKAT GIGI YANG BAIK
DAN BENAR TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIKAT GIGI PADA SISWA KELAS III
SDN 067247 MEDAN TUNTUNGAN**

Sebagai Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program Studi Diploma III



**WILDAN AULIA ADI PUTRI SINAGA
P07525022127**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI D-III KESEHATAN GIGI
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : GAMBARAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME
(POKEMON SMILE) TENTANG CARA MENYIKAT GIGI
YANG BAIK DAN BENAR TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIKAT GIGI PADA SISWA KELAS III SDN 067247
TUNTUNGAN**

NAMA : WILDAN AULIA ADI PUTRI SINAGA

NIM : P07525022127

Telah Diterima dan Disetujui untuk Diseminarkan Dihadapan Penguji

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



**Asnita B. Simaremare, S.Pd,S.SiT,M. Kes
NIP. 197508011995032001**

**Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan**



**drg. Yetti Lusiani, M. Kes
NIP. 197006181999032003**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : GAMBARAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME (POKEMON SMILE) TENTANG CARA MENYIKAT GIGI YANG BAIK DAN BENAR TERHADAP KETERAMPILAN MENYIKAT GIGI PADA SISWA KELAS III SDN 067247 TUNTUNGAN

NAMA : WILDAN AULIA ADI PUTRI SINAGA

NIM : P07525022127

Karya tulis ilmiah ini telah diuji pada sidang ujian
Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Medan tahun 2025

Penguji I



Yenny Lisbeth Siahaan, S.Si.T,M.Kes
NIP. 197701101996032001

Penguji II



drg. Kirana Patrolina Sihombing, M.Biomed
NIP. 198304012009122002

Ketua Penguji



Asnita B. Simaremare, S.Pd,S.SiT,M. Kes
NIP. 197508011995032001

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan



drg. Yeti Lusiani, M. Kes
NIP. 197006181999032003

PERNYATAAN

GAMBARAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME (*POKEMON SMILE*) TENTANG CARA MENYIKAT GIGI YANG BAIK DAN BENAR TERHADAP KETERAMPILAN MENYIKAT GIGI PADA SISWA KELAS III SDN 067247 TUNTUNGAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Karya Tulis Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Medan, 23 Juni 2025

Penulis



Wildan Aulia Adi Putri Sinaga

**MEDAN HEALTH POLYTECHNIC OF THE MINISTRY OF HEALTH
DEPARTMENT OF DENTAL HYGIENE
SCIENTIFIC PAPER, JUNY 11th 2025**

Wildan Aulia Adi Putri Sinaga

**Description of the Use of the Game Application (*Pokemon Smile*) on
Proper Tooth Brushing Skills in Third-Grade Students at SDN 067247
Medan Tuntungan**

ix + 28 pages, 3 tables, 9 figures, 11 appendices

ABSTRACT

Oral and dental health problems remain a primary concern, especially in elementary school-aged children. A lack of understanding of proper tooth brushing techniques can trigger dental caries.

This study used a Quasi-Experimental method with a One Group Pre-Test Post-Test design. A sample of 30 students was selected using a total sampling technique. The study aimed to describe the use of the *Pokemon Smile* game application on tooth brushing skills in third-grade students at SDN 067247 Medan Tuntungan. Data were collected using a tooth brushing skills checklist before and after using the application.

The results showed that the average score for tooth brushing skills increased from 10.6 (66%) before using the application to 15.7 (98%) after using it. This indicated a significant improvement in tooth brushing skills after playing *Pokemon Smile*.

The application proved to be an effective, interactive, and fun educational tool for improving children's tooth brushing skills. Technology-based educational game media can be an attractive and well-received alternative health promotion strategy for elementary school students.

Keywords : *Pokémon Smile*, Tooth Brushing Skills, Elementary School
Children, Educational Games, Dental Health

References : 14 (2021-2024)

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
KTI, 11 JUNI 2025**

Wildan Aulia Adi Putri Sinaga

**Gambaran Penggunaan Aplikasi Game (*Pokemon Smile*) Tentang
Cara Menyikat Gigi Yang Baik dan Benar Terhadap Keterampilan
Menyikat Gigi Pada Siswa Kelas III SDN 067247 Medan Tuntungan**

ix + 28 halaman, 3 tabel, 9 Gambar, 11 lampiran

ABSTRAK

Masalah kesehatan gigi dan mulut masih menjadi perhatian utama, terutama pada anak usia sekolah dasar. Kurangnya pemahaman mengenai cara menyikat gigi yang baik dan benar dapat memicu timbulnya karies gigi.

Penelitian ini menggunakan metode Quasi-Experimental dengan desain One Group Pre-Test Post-Test. Sampel sebanyak 30 siswa dipilih dengan teknik total sampling. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi game *Pokemon Smile* terhadap keterampilan menyikat gigi pada siswa kelas III SDN 067247 Medan Tuntungan. Data dikumpulkan menggunakan daftar tilik keterampilan menyikat gigi sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan menyikat gigi meningkat dari 10,6 (66%) sebelum menggunakan aplikasi menjadi 15,7 (98%) setelah penggunaan aplikasi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyikat gigi yang signifikan setelah bermain *Pokemon Smile*.

Aplikasi ini terbukti efektif sebagai media edukatif interaktif yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan menyikat gigi pada anak. Media game edukatif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif strategi promosi kesehatan yang menarik dan mudah diterima oleh siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Pokemon Smile*, keterampilan menyikat gigi, anak sekolah dasar, game edukatif, kesehatan gigi

Daftar bacaan : 14 (2021-2024)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugrah-Nya penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah dengan judul : **“Gambaran Penggunaan Aplikasi Game (*Pokemon Smile*) Tentang Cara Menyikat Gigi Yang Baik dan Benar Terhadap Keterampilan Menyikat Gigi Pada Siswa Kelas III SDN 067247 Medan Tuntungan”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program DIII Poltekkes Kemenkes Medan Jurusan Kesehatan Gigi.

Dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak, karena itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu drg. Yetti Lusiani, M.Kes sebagai Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan.
2. Ibu Asnita B.Simaremare, S.Pd,S.Si.T, M.Kes selaku pembimbing utama sekaligus ketua penguji yang selalu sabar tiada henti-hentinya membimbing penulis sehingga selesai Karya Tulis Ilmiah ini.
3. Ibu Yenny Lisbeth Siahaan, S.SiT,M.Kes selaku dosen penguji I karya tulis ilmiah yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis untuk kesempurnaan karya tulis ilmiah ini.
4. Ibu drg. Kirana Patrolina Sihombing, M. Biomed selaku dosen penguji II karya tulis ilmiah yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis untuk kesempurnaan karya tulis ilmiah ini.
5. Bapak Jadi Surbakti, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 067247 Medan Tuntungan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Seluruh Dosen dan Staff pengajar di Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis selama melaksanakan kuliah.
7. Teristimewa Ayahanda Alm. Fitriadi Sinaga dan Ibu tercinta Susanti, S.Pd yang telah memberikan kasih sayang, doa restu yang tidak

pernag putus, serta dorongan yang baik maupun material kepada penulis.

8. Teruntuk adik saya tersayang Fachry dzul adi Putra sinaga dan Ficky dzul adi putra sinaga yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
9. Teruntuk teman-teman seperjuangan Mahasiswa/I Jurusan Kesehatan Gigi (Asyifa Syafiyah, Arilia Safna, Rafifah Nazla) terima kasih telah berjuang bersama sama dalam suka maupun duka di masa perkuliahan serta memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Dan semua pihak yang terlibat secara tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu dalam penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi tulisan maupun dari segi bahasa. Hal ini disebabkan pengetahuan dan pengalaman penulis serta keterbatasan lainnya. Penulis mengharapkan segala kritik dan saran serta masukan yang dapat menyempurnakan Karya Tulis Ilmiah ini. Atas bantuan, dorongan, doa dan kesabaran dari semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih

Medan, Juni 2025

Penulis,



Wildan Aulia Adi Putri Sinaga
P07525022127

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
ABSTRACT	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian	4
C.1 Tujuan Umum.....	4
C.2 Tujuan Khusus	4
C. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Teori.....	6
A.1 Kesehatan Gigi.....	6
A.2 Menyikat gigi	6
A.2.1 Pengertian Menyikat Gigi	6
A.2.2 Hal Yang Perlu Diperhatikan Saat Menyikat Gigi	6
A.2.3 Cara Menyikat Gigi	8
A.3 Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi	9
A.4 Memanfaatkan Digital Untuk Promosi Kesehatan	9
A.5 Aplikasi Pokemon Smile.....	10
A.5.1 Pengertian Aplikasi Pokemon Smile	10
A.5.2 Manfaat Aplikasi Pokemon Smile.....	10
A.5.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Pokemon Smile.....	11
B. Kerangka Konsep	15
C. Definisi Operasional	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Jenis Dan Desain Penelitian	18
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	18
B.1 Lokasi Penelitian	18
B.2 Waktu Penelitian.....	18
C. Populasi Dan Sampel	18
C.1 Populasi penelitian	18
C.2 Sampel Penelitian	18
D. Instrumen Alat dan Bahan Penelitian	18

E. Jenis dan Cara Pengumpulan Data	19
F. Pengolahan dan Analisa Data.....	20
F.1 Pengolahan Data	20
F.2 Analisis Data.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
A. Hasil Penelitian	22
B. Pembahasan	23
BAB V SARAN DAN SIMPULAN.....	26
A. Kesimpulan	26
B. Saran	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Keterampilan Cara Menyikat Gigi Sebelum Bermain Aplikasi <i>Game (Pokemon Smile)</i> pada siswa kelas III SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan	22
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Cara Menyikat Gigi Sesudah Bermain Aplikasi <i>Game (Pokemon Smile)</i> pada siswa kelas III SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan	22
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Rata-rata Keterampilan Cara Menyikat Gigi Sebelum dan Sesudah Bermain Aplikasi <i>Game (Pokemon Smile)</i> pada siswa kelas III SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan	23

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah Menyikat Gigi	7
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	10
Gambar 2.3 Tampilan Pertama Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	12
Gambar 2.4 Tampilan Kedua Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	12
Gambar 2.5 Tampilan Ketiga Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	13
Gambar 2.6 Tampilan Keempat Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	13
Gambar 2.7 Tampilan Kelima Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	14
Gambar 2.8 Tampilan Keenam Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	14
Gambar 2.9 Tampilan Ketujuh Aplikasi <i>Pokemon Smile</i>	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Etical Clereance
2. Surat Permohonan Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Selesai Penelitian
4. Denah Lokasi Penelitian
5. Infomend Consent
6. Daftar Tilik
7. Master Tabel
8. Jadwal Konsultasi
9. Jadwal Penelitian
10. Daftar Riwayat Hidup
11. Dokumentasi