

KARYA TULIS ILMIAH
PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP
PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN MULUT
PADA SISWA/I KELAS V DI YP AL-HIJRA
TANJUNG MORAWA PEKAN



AMANDA AMIRAH
P07525022043

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

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* TERHADAP
PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN MULUT
PADASISWA/I KELAS V DI YP AL-HIJRA
TANJUNG MORAWA PEKAN**

Sebagai Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program
Diploma III



AMANDA AMIRAH
P07525022043

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

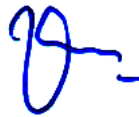
LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE
TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA SISWA/I KELAS V DI YP AL-
HIJRA TANJUNG MORAWA PEKAN**

**NAMA : AMANDA AMIRAH
NIM : P07525022043**

Telah Diterima dan Disetujui untuk Diseminarkan di Hadapan Dosen
Penguji
Medan, 19 Maret 2025

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing
Ketua Penguji**



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

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

**JUDUL : PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE
TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN
GIGI DAN MULUT PADA SISWA/I KELAS V DI YP AL-
HIJRA TANJUNG MORAWA PEKAN**

**NAMA : AMANDA AMIRAH
NIM : P07525022043**

Karya Tulis Ilmiah ini Telah Diuji Pada Sidang Ujian Karya Tulis Ilmiah
Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Politeknik Kesehatan Medan
Jurusan Kesehatan Gigi
10 Juni 2025

Penguji I



**Drg. Syahdiana Waty, M.Si
NIP. 198111062008012006**

Penguji II



**Asmawati, SKM, M.Si
NIP.196006031980032001**

Ketua Penguji



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

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



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

PERNYATAAN

PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWAI KELAS V DI YP AL-HIJRA TANJUNG MORAWA PEKAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Karya Tulis Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk suatu 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, 10 Juni 2025



Amanda Amirah
NIM. P07525022043

**MEDAN HEALTH POLYTECHNIC OF THE MINISTRY OF HEALTH
DEPARTMENT OF DENTAL HYGIENE
SCIENTIFIC PAPER, JUNE 10th 2024**

AMANDA AMIRAH

The Effect of Truth or Dare Game Media on Dental and Oral Health Knowledge Among Fifth Grade Students at YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan

ix, 23 pages, 3 tables, 1 pictures, 12 appendices

ABSTRACT

Dental and oral health issues are still commonly found among elementary school children, often due to a lack of knowledge on how to properly care for their teeth and mouth. Therefore, educational methods that are engaging, fun, and easily understood by children are essential. One such method is the *Truth or Dare* game, which combines entertainment with interactive health education.

This study aims to determine the effect of *Truth or Dare* game media on students' knowledge of dental and oral health among fifth-grade students at YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan. The research used an experimental design with a one-group pre-test and post-test approach. The sample consisted of 30 fifth-grade students.

The results showed an increase in the average knowledge score from 8.67 before playing *Truth or Dare* to 13.97 after the game. A paired t-test showed a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in knowledge before and after the intervention.

Thus, the *Truth or Dare* game was proven to be effective in increasing students' knowledge of dental and oral health. The research hypothesis (H_a) was accepted, confirming that the use of *Truth or Dare* game media positively influences dental and oral health knowledge among fifth-grade students at YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan.

Keywords : Truth or Dare, Knowledge, Dental and Oral Health, Elementary School Students

References : 12 (2019–2023)



**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
JURUSAN KESEHATAN GIGI
KARYA TULIS ILMIAH, 10 JUNI 2025**

AMANDA AMIRAH

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP
PENGETAHUAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA/I
KELAS V DI YP AL-HIJRA TANJUNG MORAWA PEKAN.**

ix + 23 halaman, 3 tabel, 1 gambar, 12 lampiran

ABSTRAK

Masalah kesehatan gigi dan mulut masih sering ditemukan pada anak usia sekolah dasar, salah satunya akibat kurangnya pengetahuan tentang cara merawat kesehatan gigi dan mulut. Dibutuhkan metode edukasi yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami anak-anak. Salah satu media edukasi yang dapat digunakan adalah permainan *Truth or Dare*, yang menggabungkan unsur permainan dan edukasi kesehatan secara interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan. Desain penelitian menggunakan *experimental* dengan *one group pre-test and post-test design*. Sampel berjumlah 30 siswa/i kelas V.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pengetahuan dari 8,67 sebelum permainan *Truth or Dare* menjadi 13,97 sesudah permainan *Truth or Dare*. Uji Paired T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), menunjukkan perbedaan bermakna antara sebelum dan sesudah diberikan media permainan *Truth or Dare*.

Dengan demikian, permainan *Truth or Dare* terbukti efektif meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut. Hipotesis penelitian (H_a) diterima, yaitu ada pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap peningkatan pengetahuan siswa kelas V di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan.

Kata Kunci : Truth or Dare, Pengetahuan, Kesehatan Gigi Mulut, Siswa Sekolah Dasar.

Daftar Bacaan : 12 (2019-2023)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul “Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Kelas V Di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan ”.

Dalam penyusunan dan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, masukan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis dengan penuh keikhlasan mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu drg. Yetti Lusiani, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
2. Ibu drg. Yeti Lusiani, M.Kes selaku pembimbing sekaligus Ketua Penguji Karya Tulis Ilmiah yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga selesainya Karya Tulis Ilmiah ini.
3. Ibu drg. Syahdiana Waty, M.Si selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Ibu Asmawati, SKM, M.Si selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran serta arahan kepada penulis sehingga Karya Tulis Ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Dosen Dan Staf Pegawai Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kesehatan Medan yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan arahan serta ilmu pengetahuan.
6. Bapak Ahmad Razali Rangkuti S.Ag S.Pd I selaku kepala sekola Yp Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teruntuk ibunda Almh.Nuraida . Alhamdulillah kini penulis bisa berada di tahap penyelesaian Karya Tulis Ilmiah sebagaimana persembahan kepada cinta penulis, Terimakasih sudah menemani masa kecil penulis yang menurut penulis sangat singkat, Meskipun tidak menemani penulis dalam penyelesaian kuliah

8. Teruntuk oran tua terhebat dalam kehidupan penulis saya persembahkan Karya Tulis ilmiah sederhana ini untuk mereka, Terimakasih sudah membesarkan saya dengan penuh cinta , selalu berjuang untuk kehidupan saya dan sudah menjadi tulang punggung keluarga sehingga akhirnya bisa membawa saya tumbuh dewasa dan sampai di titik ini
9. Sahabat-sahabatku dan teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan bantuan sehingga dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah.

Peneliti menyadari dalam penelitian Karya Tulis Ilmiah ini banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini yang akan datang. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, 10 Juni 2025
Penulis



Amanda Amirah

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. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
C.1 Tujuan Umum	3
C.2 Tujuan Khusus	3
C. Manfaat Penelitian	3
D.1 Manfaat bagi akademi	3
D.2 Manfaat bagi peneliti	4
D.3 Manfaat bagi anak SD	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Media Komunikasi	5
A.1 Pengertian Media	5
A.2 Manfaat Media	6
B. Media permainan Truth Or Dare	6
B.1 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Truth and Dare	7
B.2 Langkah-Langkah Media Permainan Truth or Dare.	7
C. Pengetahuan	8
C.1 Pengertian Pengetahuan	8
C.2 Tingkat Pengetahuan	8
C.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	9
D. Kesehatan Gigi dan Mulut	10
D.1 Pengertian Kesehatan Gigi dan Mulut	10
D.2 Cara Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut	10
D.3 Flossing	11
D.4 Mengonsumsi makanan yang menyehatkan gigi	11
D.5 Mengurangi makanan yang merusak gigi	11
D.6 Rutin kontrol ke klinik gigi atau dokter gigi minimal 6 bulan sekali	12
D.7 Akibat Tidak Menjaga kesehatan Gigi dan Mulut	12
E. Kerangka Konsep	12
F. Definsi Operasional	13
G. Hipotesis	13

BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Desain Penelitian	14
B. Waktu dan Tempat	14
B.1 Waktu.....	14
B.2 Tempat	14
C. Populasi dan Sampel.....	14
C.1 Populasi	14
C.2 Sampel.....	14
D. Jenis Dan Cara Pengumpulan Data.....	15
D.1 Data Primer Data	15
D.2 Data Sekunder	15
E. Variabel Penelitian.....	17
F. Pengolahan Dan Analisi Data	17
F.1 Pengolahan Data.....	17
F.2 Analisa Data	18
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 19
A. Hasil Penelitian	19
B. Pembahasan	20
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 22
A. Kesimpulan	22
B. Saran.....	22
 DAFTAR PUSTAKA.....	 23
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Definisi Operasional	13
Tabel 4.1	Distribusi frekuensi rata rata skor tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan permainan dengan kartu truth or dare pada siswa kelas V di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan..	19
Tabel 4.2	Uji Bivariat Pengetahuan anak sebelum dan sesudah dilakukan permainan Truth or Dare dengan media kartu Truth or Dare pada anak kelas 5 di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Truth Or Dare.....	6
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Ethical Clearance</i>
Lampiran 2	Surat Pengantar Izin Penelitian
Lampiran 3	Denah Lokasi Penelitian
Lampiran 4	<i>Kuisisioner</i>
Lampiran 5	Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran 6	Master Tabel
Lampiran 7	Hasil SPSS
Lampiran 8	Daftar Konsultasi
Lampiran 9	Jadwal Penelitian
Lampiran 10	Media Permainan <i>Truth or Dare</i>
Lampiran 11	Biodata Peneliti
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian