

ABSTRACT

Low levels of oral health knowledge are a major factor in the high prevalence of dental caries in children. Conventional learning methods bore children, resulting in poor retention of health information. The dental dice gamification method combines learning processes with game elements to deliver material on oral health. The use of dice media can increase interaction and understanding of dental and oral health material among elementary school students. This study aims to determine whether there is a difference in the level of dental and oral health knowledge based on dental dice gamification at Dangin Tukadaya Elementary School 3. This study used a quasi experimental one-group pre-test and post-test design. The research instruments were pre-test and post-test questionnaires to determine the difference in knowledge levels before and after education. The sample size of 40 people was determined using proportional random sampling of 25% of the total population. The results showed that in the pretest (before the gamification-based dental dice education), 10% of the participants were in the good category, 37.5% were in the moderate category, and 52.5% were in the poor category. Meanwhile, the post-test results (after gamification-based dental dice education) showed an increase, with the good category increasing to 57.5% and the moderate category to 42.5%, while the poor category decreased to 0%. The paired-T test showed that there was a significant difference in the level of dental and oral health knowledge before and after the gamification-based dental dice education was given to students at SD 3 Dangin Tukadaya.

Keywords: *Elementary school student, gear dice gamification, knowledge level*



ABSTRAK

Rendahnya tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut menjadi faktor utama tingginya prevalensi karies gigi pada anak. Proses pembelajaran dengan metode konvensional membuat anak-anak merasa bosan sehingga informasi kesehatan yang disampaikan tidak diterima dengan baik. Metode gamifikasi dadu gigi adalah kombinasi proses pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk dapat memberikan materi mengenai kesehatan gigi dan mulut. Penggunaan media dadu dapat meningkatkan interaksi serta pemahaman siswa sekolah dasar mengenai materi kesehatan gigi dan mulut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut berbasis gamifikasi dadu gigi di Sekolah Dasar 3 Dangin Tukadaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experimental one group pre-test dan post-test desain*. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi. Penentuan jumlah sampel sebanyak 40 orang diambil dengan menggunakan metode proporsional random sampling sebesar 25% dari total populasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pretest (sebelum dilakukan edukasi berbasis gamifikasi dadu gigi) diperoleh kategori baik sebesar 10%, dan sedang 37,5% kategori buruk sebanyak 52,5%. Sedangkan pada Hasil posttest (setelah dilakukan edukasi berbasis gamifikasi dadu gigi) diperoleh hasil peningkatan dengan kategori baik meningkat menjadi 57,5%, dan kategori sedang sebesar 42,5% dan terjadi penurunan pada kategori buruk 0%. Uji *paired-T test* menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut yang signifikan sebelum dan sesudah diberi edukasi berbasis gamifikasi dadu gigi pada siswa SD 3 Dangin tukadaya.

Kata kunci: Gamifikasi dadu gigi, siswa sekolah dasar, tingkat pengetahuan

UNMAS DENPASAR