

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Telaah Pustaka**

##### **1. Pengetahuan**

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan berasal dari kata “tahu”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata tahu memiliki arti antara lain mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya), mengenal dan mengerti. Mubrak dalam Darsini dkk., (2019) mendefinisikan pengetahuan sebagai segala sesuatu yang dipikirkan dan diketahui oleh manusia itu sendiri berdasarkan pengalamannya dan pengetahuan akan bertambah sesuai proses pengalaman yang dialaminya.

Menurut Notoadmodjon dalam Alini (2021) Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu indra pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba.

Pengetahuan merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menuturkan hasil pengalaman seseorang tentang sesuatu. Dalam tindakan mengetahui selalu di temukan dua unsur utama yaitu subjek yang mengetahui (S) dan sesuatu yang diketahui atau objek

pengetahuan (O) kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan (Kebung dalam Darsini dkk., 2019)

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo dalam Alini (2018), pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu:

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengingat Kembali terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat mendefenisikan kembali materi tersebut secara benar. Seseorang dinyatakan telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang telah dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi dalam konteks ini diartikan sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, atau sebagainya dalam situasi yang lain.

4. Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan untuk menjabarkan materi kedalam komponen-komponen, tapi masih dalam suatu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis merupakan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru Atau suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

## **2. Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut**

### **a. Pengertian Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut**

Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu usaha dalam mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan gigi melalui pendekatan pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Pendidikan kesehatan gigi yang disampaikan diharapkan mampu mengubah perilaku kesehatan gigi dan mulut individu atau masyarakat dari perilaku yang tidak sehat ke arah perilaku sehat (Ramadhan & Sukmana, 2016)

Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari. Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan pada anak usia sekolah (Chrismilasari dkk., 2019)

b. Pengertian Kesehatan gigi dan mulut

Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan bebas dari nyeri, infeksi, luka dan penyakit yang dapat membatasi kemampuan individu untuk menggigit, mengunyah, tersenyum dan berbicara (Yap, 2017).

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Mulut yang sehat memungkinkan seseorang untuk berbicara, makan dan berinteraksi tanpa ada rasa sakit, rasa tidak nyaman atau rasa malu. Gigi merupakan bagian tubuh yang berfungsi untuk mengunyah, berbicara dan mempertahankan bentuk wajah (Ramadhan dalam Rahminingrum, 2018)

c. Penyebab Masalah Kesehatan Gigi dan Mulut

Penyebab masalah kesehatan gigi dan mulut dapat berupa mengonsumsi makanan manis dan lengket, kurang menjaga kesehatan gigi dan mulut, tidak rajin dalam menyikat gigi dan memiliki kebiasaan-kebiasaan buruk. Malas menyikat gigi merupakan salah satu kebiasaan buruk yang dapat menyebabkan kerusakan pada gigi dan mulut.

d. Akibat Masalah Kesehatan Gigi dan Mulut

Dampak yang akan dialami individu dengan masalah kesehatan gigi dan mulut yaitu keterbatasan fungsi gigi seperti sulit mengunyah, bau ketika bernafas, merasa sakit ketika mengunyah makanan, ketidaknyamanan Psikis dan disabilitas psikis. Masalah kesehatan gigi dan mulut terutama karies gigi semakin lama akan menjadi lebih parah dan pada akhirnya akan mengganggu pengunyahan serta akan mempengaruhi penampilan diri dan mengakibatkan terbatasnya interaksi sosial dan komunikasi (Azdzahiy Bebe dkk., 2018).

e. Masalah Kesehatan Gigi dan Mulut

Masalah kesehatan gigi dan mulut merupakan masalah yang sangat rawan didapatkan untuk usia anak-anak apalagi pada masa pertumbuhannya. Masalah gigi dan mulut yang sering terjadi yaitu: gigi berlubang (karies gigi), plak pada gigi, gigi tidak rata, karang gigi, dan bau mulut. Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak dapat menyebabkan dampak buruk pada kesejahteraan dan kesehatan mereka (Pandeiro & Rosita, 2015).

f. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut adalah memelihara kebutuhan gigi dan mulut dari sisa makanan dan kotoran lain yang berada di dalam mulut dengan tujuan agar gigi tetap sehat (Setyaningsih, 2007 dalam Imran Herry, 2020).

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang paling umum dilakukan adalah dengan menggosok gigi. Kebiasaan menggosok gigi merupakan salah satu hal penting dalam proses terjadinya karies gigi. Selain itu, frekuensi menyikat gigi juga dapat menentukan status kebersihan gigi dan mulut dengan didukung penelitian Anitasari dan Rahayu (2005) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kebersihan gigi dengan frekuensi menggosok gigi 2 kali sehari yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur dan penggunaan Fluoride dapat mencegah gigi berlubang. Selain itu perlu adanya pemeriksaan gigi dan mulut anak secara rutin 3 bulan sekali.

Anak harus mengetahui penyebab dari berbagai tanda dan gejala penyakit pada rongga mulut akibat tidak menjaga kesehatan gigi dan mulut diantaranya yaitu kebiasaan makan makanan yang terlalu manis yang menyebabkan bakteri di dalam mulut menghasilkan lebih banyak asam yang dapat memicu kerusakan gigi, kurangnya mengonsumsi air mineral yang dapat menyebabkan produksi air liur dalam mulut sedikit, tidak menyikat gigi sampai bersih yang dapat menyebabkan plak bakteri berkembangbiak di dalam mulut, dan tidak memakai pasta gigi yang mengandung fluoride Unilever, 2021 (dalam Simaremare & Wulandari, 2021).

### **3. Penyuluhan Kesehatan**

#### **a. Definisi Penyuluhan Kesehatan**

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan yang melekat pada setiap upaya peningkatan kesehatan, diselenggarakan untuk mengubah perilaku seseorang atau kelompok masyarakat agar hidup sehat melalui komunikasi, informasi, dan edukasi. Penyuluhan kesehatan merupakan suatu kegiatan atau upaya untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu dengan harapan dengan adanya pesan tersebut seseorang dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik sehingga pengetahuan tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilakunya. (Rosidin dalam Rahmawati, 2022)

Penyuluhan kesehatan identik dengan pendidikan kesehatan, karena keduanya berorientasi terhadap perubahan perilaku yang diharapkan yaitu perilaku sehat, sehingga mempunyai kemampuan mengenal masalah kesehatan dirinya, keluarga, dan kelompoknya dalam meningkatkan kesehatannya. Penyuluhan kesehatan merupakan penyampaian informasi seputar kesehatan dengan tujuan memberikan penambahan pengetahuan kepada masyarakat untuk mempengaruhi perilaku masyarakat sehingga mau mengubah perilakunya menjadi perilaku hidup sehat (Rosidin dalam Rahmawati, 2022)

b. Tujuan Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan bertujuan untuk mencapai tujuan hidup sehat dengan cara mempengaruhi perilaku masyarakat baik itu secara individu ataupun kelompok dengan menyampaikan pesan-pesan kepada individu maupun masyarakat. Tujuan penyuluhan kesehatan antara lain tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam mewujudkan derajat kesehatan yang optimal, terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian, merubah perilaku seseorang atau masyarakat dalam bidang kesehatan (Saraswati dkk., 2022)

c. Komponen Penyuluhan

Berhasil atau tidaknya penyuluhan ditentukan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang dimaksud adalah kondisi dari interaksi antara komponen-komponen penyuluhan. Damafitra., (2015) menyatakan Komponen penyuluhan adalah sebagai berikut:

1) Penyuluh

Penyuluh adalah pihak yang memberikan informasi terhadap sasaran. Penyuluh dapat terdiri dari seseorang, beberapa orang maupun lembaga.

2) Sasaran

Sasaran adalah pihak yang menerima informasi dari pihak penyuluh.

3) Pesan

Pesan adalah informasi atau materi yang disampaikan oleh penyuluh kepada sasaran. Pesan dapat berbentuk lisan maupun tulisan.

4) Media

Media merupakan alat bantu pendidikan yang digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau sasaran. Di sebut media pendidikan karena alat-alat tersebut merupakan alat saluran untuk menyampaikan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau pun klien.

d. Metode penyuluhan

Menurut Notoadmodjo dalam Andriani dkk., (2015) metode penyuluhan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya suatu hasil penyuluhan secara optimal. Metode yang dikemukakan antara lain:

1. Metode penyuluhan individual (perorangan)

a) Bimbingan dan penyuluhan

Metode ini merupakan interaksi antara petugas dan klien yang lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat dikoreksi dan dibantu penyelesaiannya.

b) Wawancara

Cara ini sebenarnya bagian dari bimbingan dan penyuluhan. Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien untuk menggali informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan. Wawancara dilakukan untuk mempengaruhi apakah perilaku yang sudah atau akan diadopsi itu mempunyai dasar pengertian dan kesadaran yang kuat. Apabila belum maka perlu dilakukan penyuluhan yang lebih mendalam.

2. Metode penyuluhan kelompok

a) Kelompok besar

Kelompok besar adalah kelompok yang peserta penyuluhannya berjumlah lebih dari 15 orang. Metode yang baik digunakan adalah:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi tentang kesehatan.

2) Metode seminar

Metode seminar adalah suatu cara dimana sekelompok orang berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

3) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide, dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga.

b) Kelompok kecil

1) Metode diskusi

Metode diskusi kelompok adalah pembicara yang direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan di antara 5-20 peserta (sasaran) dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.

2) Metode curah pendapat

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah dimana semua peserta mencari solusi dari yang didiskusikan dan sekaligus mengevaluasi bersama pendapat tersebut.

3) Metode panel

Metode panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpi.

4) Metode bermain peran

Metode ini berupa memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia tanpa diadakan latihan, yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.

e. Langkah-langkah Penyuluhan

Dalam melakukan penyuluhan kesehatan, seorang penyuluh yang baik harus melakukan penyuluhan sesuai dengan langkah-langkah dalam penyuluhan kesehatan masyarakat sebagai berikut (Rahmawati, 2022) :

1. Mengkaji kebutuhan kesehatan

- a) Menetapkan masalah kesehatan seseorang atau sekelompok orang.
- b) Memprioritaskan masalah yang terlebih dahulu ditangani melalui penyuluhan kesehatan.

2. Menyusun perencanaan penyuluhan

- a) Menetapkan tujuan
- b) Penentuan sasaran
- c) Menyusun materi / isi penyuluhan

3. Memilih metode yang tepat
  - a) Menentukan jenis alat peraga yang akan digunakan
  - b) Penentuan kriteria evaluasi
  - c) Pelaksanaan penyuluhan
  - d) Penilaian hasil penyuluhan
  - e) Tindak lanjut dari penyuluhan

#### **4. Media**

##### **a. Pengertian Media**

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Kustandi dalam Lestari ., 2021)

Media penyuluhan kesehatan merupakan saluran untuk menyampaikan informasi kesehatan dan mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien. Media kesehatan berfungsi sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan (Fione, 2018).

##### **b. Jenis - jenis Media (Siregar Putra Apriadi, 2020)**

###### **1) Media Cetak**

Media cetak merupakan suatu media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto yang berupa tata warna. Jenis - jenis media cetak antara lain:

a) Poster

Merupakan media yang berisi pesan-pesan atau informasi kesehatan yang biasanya ditempel di dinding, tempat-tempat umum atau kendaraan umum.

b) Leaflet

Merupakan media penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dalam bentuk lembaran yang dilipat. Isi informasi berupa kalimat, gambar atau kombinasi

c) Boklet

Merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.

d) Flyer (selebaran)

Flyer bentuknya seperti leaflet, tetapi tidak berlipat.

e) Flip chart (lembar balik)

Merupakan media dalam bentuk buku dimana setiap lembar (halaman) berisikan gambar yang diinformasikan dan lembar baliknya (belakang) berisikan kalimat sebagai pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut.

f) Rubrik

Berupa tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah yang membahas suatu masalah kesehatan atau hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan.

g) Foto

Mengungkapkan informasi kesehatan dan menyampaikan pesan-pesan yang tergambar dalam visualisasi gambar.

2) Media Elektronik

Media elektronik yaitu suatu media bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesannya melalui alat bantu elektronik. Media elektronik sebagai sasaran untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan berbeda-beda jenisnya, antara lain:

a) Televisi

Penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui media televisi dapat dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum diskusi atau tanya jawab sekitar masalah kesehatan, pidato (ceramah), tv spot, kuis atau cerdas cermat dan sebagainya.

b) Radio

Radio merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang banyak yang mengandalkan audio atau suara.

c) Video

Penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat melalui video dengan tujuan untuk memaparkan cerita.

d) Slide

Slide adalah media visual yang diproyeksikan untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi kesehatan melalui alat yang disebut dengan proyektor.

e) Film Strip

Film strip adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya saja media ini penyampaian informasi kesehatan terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

3) Media luar ruangan

Media luar ruangan merupakan media yang menyampaikan pesannya di luar ruangan. Media luar ruangan bisa melalui media cetak maupun elektronik misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan televisi layar lebar, umbul-umbul yang berisikan pesan, slogan atau logo.

## **5. Video**

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yudianto, 2017). Media video mampu menampilkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah maupun suara yang sesuai (Kustandi & Sutjipo dalam Putra & Prijowuntato, 2022).

Video dapat memberikan model yang realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat mempermudah pembelajaran. Video melukiskan suatu gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri (Hardianti & Asri, 2017)

a) Manfaat Media Video

Menurut Aqib, 2013 dalam Hardianti & Asri (2017) manfaat media video antara lain:

- 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik;
- 2) Proses belajar lebih interaksi;
- 3) Efisiensi waktu dan tenaga;
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar;
- 5) Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja;
- 6) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

b) Kelebihan Media Video

Menurut Arsyad dalam Sururuddin dkk., (2020) kelebihan penggunaan media video antara lain:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik
- 2) Video dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit
- 3) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu
- 4) Video menambah sikap dan segi-segi efektif lainnya

5) Video dapat menunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, maupun perorangan

c) Kekurangan Media Video

Kekurangan dari media video, antara lain yaitu:

- 1) Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak
- 2) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya

## 6. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Askalin, 2013 dalam Dewi dkk (2017) Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh dunia. Permainan ini menggunakan tiga peralatan yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Ular tangga adalah permainan menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak yang menggunakan dadu. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Husna dalam Imaliyah, 2018).

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, setiap siswa memiliki pion dan mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki

nomor 1-6. Papan dalam permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil berisi gambar ular tangga yang menghubungkan dengan kotak lain (Putra dalam Ferryka, 2018)

Permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Imaliyah, 2018).

b. Aturan Bermain Ular Tangga

Siregar (2020) menjelaskan aturan-aturan bermain ular tangga sebagai berikut:

- 1) Permainan ular tangga dilakukan 5 orang sekali bermain
- 2) Waktu sekali bermain 1 jam
- 3) Tentukan siapa yang pertama akan mengocok dadu
- 4) Kocok dadu bergeraklah jika anda mendapatkan angka 2 pada giliran berikutnya pindah dadu anda ke kotak nomor pada giliran berikutnya anda mendapatkan nomor 5 hitung lima langkah dari kotak nomor 2
- 5) Tangga - tangga yang ada dipapan permainan mungkin anda untuk naik keatas baris petak yang lebih tinggi
- 6) Jika anda berhenti tepat di petak dengan bagian kepala ular, maka turunkan pion anda hingga mencapai petak dengan ujung tubuh ular.

- 7) Jika anda mengocok dadu dan mendapatkan angka 6, maka anda mendapat giliran tambahan
- 8) Untuk memenangkan permainan, berhentilah tepat di petak yang diberi nomor 50 atau 100.

c. Karakteristik Permainan Ular Tangga

1. Permainan ular tangga dilakukan diatas papan.
2. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
3. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
4. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga dan ular serta gambar kesehatan gigi.
5. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah permainan.
6. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
7. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh kepemain selanjutnya.
8. Bila bidik permainan berbeda didasar tangga maka dapat langsung naik keujung tangga. Sebaiknya bila bidik permaian berada kepala ular maka harus turun hingga ekor ular.
9. Pemenang dari permainan ini adalah yang pertama mencapai petak terakhir.

d. Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Wati (2021), menjelaskan manfaat permainan ular tangga dalam media pembelajaran:

- 1) Siswa dapat belajar sambil bermain
- 2) Siswa tidak belajar sendiri melainkan belajar berkelompok
- 3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga
- 4) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media permainan ular tangga
- 5) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik

e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

1) Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Wati., (2021) kelebihan permainan ular tangga sebagai berikut:

- a) Siswa dapat belajar sambil bermain
- b) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok,
- c) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan
- d) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.
- e) Meningkatkan semangat dan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran

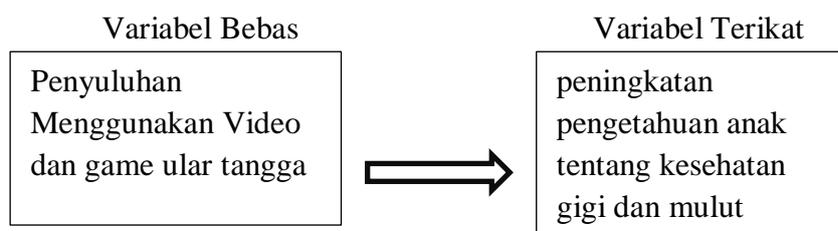
f) Media ini sangat disenangkan oleh anak-anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

2) Kekurangan Permainan Ular Tangga

Menurut Maisyaroh dalam Lukman dkk, (2023) kekurangan permainan ular tangga sebagai berikut:

- a) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak
- b) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi
- c) Jika anakan turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
- d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermainan.

**B. Kerangka Konsep**



Keterangan

= Variabel yang diteliti