

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada 26–27 Mei 2025 di UPTD SD Negeri Angkasa dengan tujuan mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut melalui perbandingan dua media edukasi, yaitu audio visual dan permainan ular tangga. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa/i, yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama beranggotakan 20 siswa/i yang mendapatkan penyuluhan melalui media audio visual, sedangkan kelompok kedua dengan jumlah sama diberikan penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner untuk mengukur tingkat pengetahuan, serta media audio visual dan permainan ular tangga sebagai sarana penyuluhan.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Karakteristik Responden Pada Media Audio Visual**

###### **a. Karakteristik responden berdasarkan umur**

karakteristik responden berdasarkan umur pada responden yang diberikan penyuluhan menggunakan media audio visual dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1 Karakter Responden Berdasarkan Umur Pada Media Audio Visual**

| No           | Umur | Jumlah    | %           |
|--------------|------|-----------|-------------|
| 1            | 10   | 3         | 15%         |
| 2            | 11   | 14        | 70%         |
| 3            | 12   | 3         | 15%         |
| <b>Total</b> |      | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Tabel 4.1 dapat dilihat siswa/i yang berusia 10 tahun sebanyak 3 orang (15%), siswa/i yang berusia 11 tahun sebanyak 14 orang (70%) dan siswa/i yang berusia 12 tahun sebanyak 3 orang. Responden terbanyak pada usia 11 tahun.

b. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok yang menerima penyuluhan melalui media audio visual disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Media Audio Visual**

| No           | Jenis kelamin | Jumlah    | %           |
|--------------|---------------|-----------|-------------|
| 1            | Perempuan     | 8         | 40%         |
| 2            | Laki-laki     | 12        | 60%         |
| <b>Total</b> |               | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 8 orang (40%), sedangkan responden laki-laki sebanyak 12 orang (60%). Berdasarkan tabel di atas jumlah responden laki-laki lebih banyak di bandingkan perempuan.

## 2. Karakteristik Responden Pada Media Ular Tangga

### a. Karakteristik responden berdasarkan usia

Karakteristik responden berdasarkan usia pada kelompok yang memperoleh penyuluhan dengan media permainan ular tangga ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Pada Media Ular Tangga**

| No           | Umur | Jumlah    | %           |
|--------------|------|-----------|-------------|
| 1            | 10   | 3         | 15%         |
| 2            | 11   | 13        | 65%         |
| 3            | 12   | 4         | 20%         |
| <b>Total</b> |      | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Tabel 4.3 terlihat bahwa terdapat 3 siswa/i (15%) berusia 10 tahun, 13 siswa/i (65%) berusia 11 tahun, dan 4 siswa/i (20%) berusia 12 tahun. Mayoritas responden berada pada kelompok usia 11 tahun.

### b. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok yang memperoleh penyuluhan dengan media permainan ular tangga ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Media Ular Tangga**

| No           | Jenis kelamin | Jumlah    | %           |
|--------------|---------------|-----------|-------------|
| 1            | Perempuan     | 13        | 65%         |
| 2            | Laki-laki     | 7         | 35%         |
| <b>Total</b> |               | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa siswa/i berjenis kelamin laki-laki berjumlah 7 orang (35%) dan siswa/i berjenis kelamin perempuan

sebanyak 13 orang (65%). Berdasarkan tabel di atas jumlah responden laki-laki lebih sedikit di bandingkan perempuan.

### 3. Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Menggunakan Audio Visual

Hasil penelitian mengenai pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media audio visual dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Rerata Pengetahuan Siswa/Siswi Sebelum dan Sesudah Di Lakukan Penyuluhan Menggunakan Media Audio Visual**

| Pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut | Sebelum   |             | Sesudah   |             |
|--|-----------|-------------|-----------|-------------|
|  | n         | %           | N         | %           |
| Baik   | 5         | 25,0        | 20        | 100         |
| Cukup  | 10        | 50,0        | 0         | 0           |
| Buruk  | 5         | 25,0        | 0         | 0           |
| <b>Total</b>                                       | <b>20</b> | <b>100%</b> | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa sebelum di lakukan penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan audio visual, tingkat pengetahuan siswa/i kelas V di UPTD SD Negeri Angkasa mayoritas termasuk Baik sebanyak 20 orang (25,0 %), cukup 10 orang (50,0%), dan buruk 5 orang (25,0%). Sesudah dilakukan penyuluhan kesehatan Gigi dan Mulut, seluruh siswa/siswi menunjukkan hasil dengan kategori baik, yakni sebanyak 20 orang (100%). Hal ini menggambarkan bahawa setelah di lakukan penyuluhan audio visual terjadi peningkatan pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut dengan kategori baik 20 orang (100%).

#### 4. Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Menggunakan Ular Tangga

Hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan melalui media permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.4. Rerata Pengetahuan Siswa/Siswi Sebelum dan Sesudah Di Lakukan Penyuluhan Menggunakan Media Ular Tangga**

| Pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut | Sebelum   |             | Sesudah   |             |
|--|-----------|-------------|-----------|-------------|
|  | n         | %           | N         | %           |
| Baik   | 1         | 5,0         | 15        | 75,0        |
| Cukup  | 12        | 60,0        | 3         | 15,0        |
| Buruk  | 7         | 35,0        | 2         | 10,0        |
| <b>Total</b>                                       | <b>20</b> | <b>100%</b> | <b>20</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan tabel 4.6, terlihat bahwa sebelum diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut melalui media permainan ular tangga, tingkat pengetahuan siswa/i masih berada pada kategori cukup. kelas V di UPTD SD Negeri Angkasa mayoritas termasuk Baik sebanyak 1 orang (5,0%), cukup 12 orang (60,0%), dan buruk 7 orang (35,0%). Sesudah dilakukan penyuluhan kesehatan Gigi dan Mulut, siswa/i dengan mayoritas baik sebanyak 15 orang (75,0%) cukup 3 orang (15,0%), dan buruk 2 orang (10,0%). Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan melalui media permainan ular tangga, dimana sebanyak 15 siswa/i (75,0%) berada pada kategori baik.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, Penggunaan media audio visual terbukti lebih efektif dibandingkan permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa/i sekolah dasar mengenai kesehatan gigi dan mulut. Hal ini ditunjukkan dengan persentase peningkatan Sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media audio visual, persentase siswa yang memiliki pengetahuan baik tentang kesehatan gigi dan mulut adalah 25%. Setelah diberikan penyuluhan, persentase tersebut meningkat menjadi 100%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 75% pada kelompok yang mendapatkan penyuluhan melalui media audio visual. Seluruh siswa/i pada kelompok ini mampu menjawab dengan benar semua pertanyaan yang berkaitan dengan materi penyuluhan meliputi topik-topik seperti waktu yang tepat untuk menyikat gigi serta jenis makanan yang bermanfaat bagi kesehatan gigi, fungsi menyikat gigi, dan warna normal gusi. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media audio visual sangat mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa/i dengan menggabungkan unsur suara, gambar, gerak, dan warna.

Keunggulan media audio visual terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara menyeluruh dan menarik, dengan mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Penggunaan video edukatif yang dilengkapi dengan narasi dan animasi menjadikan Peserta didik tidak sekadar memperoleh informasi, melainkan juga dapat mengaitkannya dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran

menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan mudah dipahami, terutama dalam materi yang memerlukan pemahaman prosedural seperti cara menyikat gigi yang benar.

Sebaliknya pada kelompok media permainan ular tangga juga menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, namun tidak setinggi media audio visual, yakni dengan persentase peningkatan sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media ular tangga sebesar 5,0% sedangkan setelah dilakukan penyuluhan, persentase tersebut meningkat menjadi 75,0%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 70%. Permainan ini mampu menyampaikan pesan edukatif secara menyenangkan dan interaktif, serta mendorong keterlibatan siswa/i dalam proses pembelajaran. Materi yang sebelumnya kurang dipahami, seperti ukuran sikat gigi yang tepat, menjadi lebih dipahami setelah penyuluhan melalui permainan edukatif ini. Hal ini menunjukkan bahwa permainan mampu menyentuh aspek pengalaman langsung dan interaksi sosial siswa/i melalui pendekatan *experiential learning*.

Namun demikian, keterbatasan permainan ular tangga terletak pada ruang informasi yang terbatas dan penyampaian pesan yang kurang terstruktur. Materi edukatif dimasukkan secara bertahap melalui alur permainan, sehingga pemahaman siswa/i tidak sedalam dan seluas kelompok yang menggunakan media audio visual. Permainan ini lebih kuat dalam membangun motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, tetapi kurang optimal dalam menyampaikan informasi yang mendalam jika tidak didampingi guru.

Hal ini di dukung penelitian oleh penelitian sebelumnya yang (Febliza dan Zul 2015:50) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran (Ichsan dan Dkk, 2021).

Hal di dukung penelitian oleh Lee & Park menekankan pentingnya penggunaan media video interaktif yang dapat diakses oleh semua peserta didik, terlepas dari usia mereka (Suryandani, Astiti dan Armini, 2024).

Hasil dari Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Supriatna dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi kesehatan melalui media video mengenai cara menggosok gigi, hasil post-test memperlihatkan adanya peningkatan signifikan keterampilan responden ( $p=0,001$ ) sebelum dan sesudah penyuluhan (Putri dan Dkk, 2025).

Adapun menurut Budiastra, et. al (2019) menjelaskan penggunaan video dalam pembelajaran selain dapat mempermudah siswa dalam belajar, tapi juga dapat memberikan langsung untuk pembinaan untuk meningkatkan profesionalisme guru (Arianti, indrawati dan Wicaksono, 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya pemilihan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika tujuan utama adalah peningkatan pengetahuan secara cepat dan menyeluruh, maka media audio visual merupakan pilihan yang paling efektif. Namun, untuk membangun keterlibatan dan suasana belajar yang menyenangkan, media permainan seperti

ular tangga tetap memiliki nilai tambah yang signifikan. Kombinasi keduanya juga sangat potensial diterapkan dalam strategi edukasi yang seimbang, di mana pemahaman kognitif dan keterlibatan emosional siswa dapat berjalan seiring. Terlihat bahwa keduanya mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan, namun media audio visual menunjukkan hasil yang lebih optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdi (2016:74) penggunaan media realita mendapatkan hasil belajar lebih baik dan lebih efektif daripada hasil belajar yang memanfaatkan media gambar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar kurang efektif dibandingkan media lain, khususnya media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan siswa (Setiyawan, 2021).