‘’PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI’’

KARYA TULIS IMIAH

DIAJUKAN OLEH :

ALEXANDRO UMBU ZOGARA
PO5303204220508

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES KUPANG
PROGRAM STUDI D-III KESEHATAN GIGI
2025

HALAMAN PERSETUJUAN
KARYA TULIS ILMIAH
PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI

Di ajukan oleh:

Alexandro Umbu Zogara
PO5303204220508

Telah di ajukan dan di setujui untuk mengikuti ujian Karya Tulis Ilmiah:

Hari / Tanggal :

Waktu :

Mengetahui

Pembimbing

Drg. Manginar Sidabutar, MHID
NIP.19711214200012100 2

ii

HALAMAN PENGESAHAN
KARYA TULIS ILMIAH
'PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI''

Di ajukan oleh:

Alexandro Umbu Zogara
PO5303204220508

Telah di periksa dan setujui untuk di seminarkan pada:
Hari :
Tanggal :
Waktu :

Penguji I

Drg. Manginar Sidabutar, MHID
NIP.197112142000121002

Penguji II

Ferdinan Fankari,S.SiT.,M.Kes
NIP.197202221995031001

Mengetahui
Ketua jurusan Kesehatan gigi

Drg.Emma Krisyudhanti,MDSc
NIP. 197303092000122001

iii

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada TuhanYang Maha Esa, karena atas segala hikmat yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya tulis Imiah Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Dimana Karya tulis Imiah Tugas Akhir ini berjudul **"Penggunaan Permainan congklakDalam Upaya Mengurangi Rasa Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi''**

Pada kesempatan ini ijinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Irfan,SKM.,M.Kes selaku Direktur Kemenkes Poltekkes Kupang.
2. Drg. Emma Krisyudhanti, MDSc selaku Ketua Program Studi Kesehatan Gigi Kemenkes Poltekkes Kupang.
3. Bapak Drg.Manginar Sidabutar ,MHID selaku Dosen Pembimbing, penulis berterimakasih atas bimbingan, motivasi serta ilmu yang diberikan kepada penulis.
4. Semua Bapak dan Ibu Dosen maupun Staf Program Studi Kesehatan Gigi Kemenkes Poltekkes Kupang yang telah memberikan informasi dan bantuan dalam menyelesaikan Karya tulis Imiah Tugas Akhir ini.
5. Orang Tua Bapak (MatiasBulu) dan Mama (Dinahoar) serta keluarga lainya yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa bagi penyusun dalam penyusunan Karya tulis Imiah hingga selesai.
6. Saudara tercinta (Risna Yorianti Bulu), (Abram Febenheiser Bulu), yang

telah mambantu menyemangati dan terus memotivasi penyusun dalam penyusunan Karya tulis Imiah hingga selesai.

7. Sahabat terkasih Gyardo, obin, nyadu juko, ando, obin krudung, Gery lalo, fhady, fausan idon, fides, elan, wanti, geril, edy kriting, Alvin, elo, aldy, iky om endro Dan Ciko yang telah menyemangati penyusun dalam penyusunan Karya tulis Imiah ini.
8. Teman seperjuangan Gyardo, obin, nyadu juko, ando, obin krudung, Gery lalo, fhady, fausan idon, fides, elan, wanti, geril, edy kriting, Alvin elo ,Iky veny, ani, endro Dan teman – teman kelas B angkatan 22 yang telah banyak membantu menyemangati dan memotivasi penyusun dalam menyelesaikan Karya tulis Imiah ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu kritik dan saran yang sangat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan Karya tulis Imiah Tugas Akhir ini selanjutnya.

Kupang, Juli 2025

Penulis

BIODATA PENULIS

Nama	:	Alexandro Umbu Zogara
Tempat Tanggal Lahir	:	Betun , 25 November 2003
Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
Agama	:	Kristen Protestan
Riwayat Pendidikan	:	1. Tamat SD 2. Tamat SMP 3. Tamat SMA 4. Sejak Tahun 2022 Kuliah Di Jurusan Kesehatan Gigi Kemenkes Poltekkes Kupang

DARTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **7**
A. Pengertian Rasa Takut 7
B. Faktor Penyebabnya Rasa Takut 8
C. Permainan Congklak 10
D. Pengaruh Permaian Congklak Dalam Mengurangi Rasa Takut Anak 12
E. Kerangka Konsep 14
BAB III METODE PENELITIAN **15**
A. Jenis Penelitian 15
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 15
C. Populasi dan Sampel 15
D. Variabel Penelitian 15
E. Defenisi Operasional 16
F. Pungumpulan Data 16
G. Jalannya Penelitian 16
H. Instrumen Penelitian 17
I. Analisis Data 17
DAFTAR PUSTAKA **18**
LAMPIRAN **20**

ABSTRAK

PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI

Alexsandro Umbu Zogara, Manginar Sidabutar, Ferdinan Fankari

E-mail : sandrozogara1@gmail.com

Prodi D-III Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Kupang

Latar belakang: Rasa takut terhadap perawatan gigi masih menjadi salah satu kendala yang sering dialami anak-anak ketika berkunjung ke fasilitas kesehatan gigi. Rasa takut ini dapat menyebabkan anak enggan memeriksakan kondisi kesehatan gigi dan mulutnya sehingga berpotensi menimbulkan masalah kesehatan yang lebih serius.
Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan congklak sebagai terapi bermain dalam upaya mengurangi rasa takut anak terhadap perawatan gigi.
Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 50 anak usia sekolah dasar yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner tingkat rasa takut sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan congklak, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji Wilcoxon.
Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan congklak seluruh responden (100%) termasuk dalam kategori takut. Setelah diberikan permainan congklak, terjadi penurunan rasa takut, dimana 60% anak masih merasa takut dan 40% anak sudah tidak merasa takut.
Kesimpulan: Penggunaan permainan congklak terbukti efektif dalam membantu mengurangi rasa takut anak terhadap perawatan gigi.

Kata kunci: Permainan congklak, rasa takut, perawatan gigi anak, terapi bermain.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi atau sering disebut dengan kesehatan rongga mulut adalah keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya bebas dari penyakit dan rasa sakit, berfungsi secara optimal, yang akan menjadikan percaya diri serta hubungan interpersonal dalam tingkatan paling tinggi. Kesehatan gigi merupakan salah satu aspek dari seluruh kesehatan yang merupakan hasil dari interaksi antara kondisi fisik, mental, dan sosial. Aspek fisik yaitukeadaan kebersihan gigi dan mulut, bentuk gigi, dan air liur yang dapat mempengaruhi kesehatan gigi dan mulut. Kebersihan gigi dan mulut adalah keadaan gigi geligi yang berada di dalam rongga mulut dalam keadaan bersih bebas dari plak dan kotoran lain yang berada di atas permukaan gigi seperti debris, karang gigi, dan sisa makanan. Upaya memelihara kesehatangigi yang utama harus ditujukan untuk mengendalikan pertumbuhan bakteri di dalam rongga mulut karena pertumbuhan bakteri mulut yang tidak terkontrol merupakan penyebab utama terjadinya permasalahan gigi dan mulut (Natha, 2021).

Di Indonesia, status kesehatan gigi dan mulut belum menjadi prioritas utama karena rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut, tingginya biaya berobat ke dokter gigi serta pelayanan yang diberikan cenderung bersifat kuratif dan bukan preventif. Masyarakat cenderung mengabaikan keluhanpada gigi apabila belum mengganggu aktivitas.

(1–3) Karies gigi merupakan penyakit gigi dan mulut yang paling sering ditemukan. Penyakit ini tidak hanya berdampak secara fisik melainkan juga berdampak pada kehidupan social, ekonomi dan psikologis. Selain karies gigi, penyakit periodontal juga cukup sering dijumpai (Sumadewi&Harkitasari, 2023)

Penduduk Indonesia seringkali menderita penyakit gigi dan mulut, sehingga harus mendapatkan perhatian yang serius terkait kesehatan gigi dan mulutnya. Salah satu kelompok yang sering menderita penyakit gigi dan mulut ialah pada kelompok anak usia sekolah dimana pada kelompok tersebut sangat rentan terhadap permasalahan gigi dan mulut. Buruknya tingkat kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dapat memberikan pengaruh yang cukup terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Kebiasan yang belum menunjang terhadap kesehatan gigi dan mulut anak merupakan salah satu factor yang dapat membuat anak usia sekolah menjadi kelompok yang paling rentan terhadap penyakit gigi dan mulut. Masalah kesehatan gigi dan mulut dalam masyarakat dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya yakni faktor perilaku yang tidak peduli terhadap kebersihan rongga mulut. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan seseorang tersebut tentang Kesehatan gigi dan mulut sertacara perawatannya. Pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dapat menjadikan seseorang tersebut sadar terhadap pentingnya kesehatan rongga mulut. Ketika tingkat pengetahuan yang dimiliki tinggi maka kesadaran untuk menjaga kesehatan mulutnya juga tinggi. (Maharani Rezky Adynur et al., 2023)

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan RI tahun 2023 menyebutkan bahwa sebanyak 55,6% kelompok anak sekolah usia 10-14 tahun memiliki permasalahan pada Kesehatan gigi dan mulutnya dan hanya sekitar 9,4% yang telah mendapatkan perawatan dari tenaga kesehatan.(Yuniarly et al., 2024)

Setiap orang terkadang mengalami kecemasan saat menghadapi situasi yang mereka anggap berisiko atau berpotensi fatal. Kecemasan saat akan pergi ke dokter gigi merupakan salah satu jenis kecemasan. Reaksi yang sering dialami banyak orangsebelum mengunjungi dokter gigi adalah kecemasan saat akan pergi ke dokter gigi. Kebanyakan orang memiliki gambaran yang tidak menyenangkan tentang kantor dokter gigi, lengkap dengan bau yang menyengat, peralatan yang menyeramkan, dan prosedur yang menyakitkan yang dilakukan oleh dokter gigi. Anak-anak yang mengalami kecemasan atau ketakutan terhadap perawatan gigi dapat ditemukan di berbagai tempat layanan kesehatangigi, termasuk kantordoktergigi, klinik, dan pusat kesehatan kota. Untuk mengatur atau menyediakan layanan kesehatan mulut terbaik, para pemimpin perawatan kesehatan masyarakat di pusat-pusat kesehatan harus dapat menghubungi masyarakat, khususnya kaum muda. Kecemasan merupakan gangguan yang berkembang dan sering kali dirasakan dalam tahap perkembangan normal seseorang. (Aulia et al., 2021)

Kecemasan seputar perawatan gigi berdampak negatif pada kesehatan gigi dan mulut anak-anak. Menurut penelitian, anakanak yang khawatir tentang pembersihan gigi biasanya memiliki Kesehatan mulut yang lebih buruk dari pada

mereka yang tidak. Gigi berlubang dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan infeksi jika tidak segera ditangani. Inilah alasan mengapa anak-anak yang cemas sering menghindari dokter gigi, yang menyebabkan sakit gigi. Ketidak nyamanan dan infeksi jika tidak segera ditangani. Inilah alasan mengapa anakanak yang cemas sering menghindari dokter gigi, yang menyebabkan sakit gigi. (Elisa A et al., 2024)

Permainan congklak bermanfaat sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai nilai dan manfaat untuk meningkatkan kemampuan motoric halus, dengan menggenggam biji congklak ditangannya dan memasukkan ke dalam lobang, yang melibatkan gerakangerakan tubuh yang membuat tubuh menjadi sehat dan otot- otot tubuh menjadi kencang. Penelitian Safitri (2016) menyimpulkan bahwa bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang sangat signifikan. Melalui bermain congklak anak dapat lebih mudah dan lebih faham dalam berhitung.Sehingga melalui bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung peserta didik dapat dilihat dari observasi awal sebesar47,05%.

Pada siklus I kemampuan berhitung peserta didik meningkat menjadi permainan congklak bermanfaat sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai nilai dan manfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, dengan menggenggam biji congklak ditangannya dan memasukkan ke dalam lobang, yang melibatkan Gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh menjadi sehat dan otot-otot tubuh menjadi kencang. Penelitian Safitri (2016) menyimpulkan bahwa bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan

berhitung yang sangat signifikan. Melalui bermain congklak anak dapat lebih mudah dan lebih faham dalam berhitung. Sehingga melalui bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung peserta didik dapat dilihat dari observasi awal sebesar47, 05%. Pada siklus I kemampuan berhitung peserta didik meningkat menjadi (Harbiyah&Lukmanulhakim,2022)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan bahwa dirumusankan bagimana penggunaan permainan congklak dalam upaya mengurangi rasa takut anak terhadap perawatan gigi?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Bagaimana pengunaan Permainan congklak dalam Upaya mengurangi rasa takut anak terhadap perawatan gigi

2. Tujuan Khusus

a. Untuk mengetahui berapa persen anak yang takut kefasilitas Kesehatan gigi sebelum di berikan permainan congklak

b. Untuk mengetahui berapa persen yang tidak takut kefasilitas sesudah diberikan permainan congklak

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mampu membuktikan secara ilmiah tentang pengaruh terapi bermain congklak terhadap Tingkat kecemasan pada anak saat berkunjung ke fasilitias Kesehatan gigi.

2. **Bagi Responden**

   Memberikan informasi, pengetahuan dan keterampilan tentang penanganan Tingkat kecemasan selama berkunjung ke fasilitas Kesehatan gigi dengan menggunakan terapi bermain congklak.

3. **Bagi JurusanKesehatan Gigi**

   Dapat menambah bahan bacaan dan bahan belajar bagi jurusan kesehatn gigi dan sebagain bahan refrensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti.

4. **Bagi Pelayanan Kesehatan**

   Hasil penelitian ini dapat di gunakan untuk meningkatkan pelayanan di fasilitas Kesehatan dan bisa menambah intervensi keperawatan untuk mengurangi Tingkat ketakutan anak selama berkunjung kefasilitas Kesehatangigi dan mulut.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Rasa Takut

Rasa takut pada dasarnya memiliki arti yang sangat penting bila diarahkan dan dikendalikan secara benar. Rasa takut berperan sebagai suatu mekanisme perlindungan untuk diri sendiri karena rangsangan yang menyebabkan rasa takut tersebut dapat saja menimbulkan bahaya yang sebenarnya bagi seseorang yang selanjutnya dapat menjaukan anak-anak dari keadaan yang membahayakan baik yang bersifat sosial maupun yang bersifat fisik. Rasa takut adalah suatu emosi dasar manusia sesudah dilahirkan yang merupakan perlindungan untuk melawan sesuatu yang dianggap bahaya yang mengancam dirinya. Anak-anak mempunyai rasa takut pada sesuatu yang didengar, dilihat, dirasakan, dan dibayangkan mengatakan bahwa pada anak, perkembangan fungsi penguasaan diri dan pengembangan emosi seperti rasa takut, maupun perkembangan motoriknya belum berkembang sepenuhnya sehingga perilaku anak pada suatu perawatan masih sulit dikendalikan.(M.A. Muazar Habibi, n.d.)

Rasa takut merupakan suatu perasaan yang biasa dialami oleh setiap orang tidak terkecuali anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Rasa takut sering berhubungan erat saat orang merasa takut akan sesuatu.Perasaan takut merupakan suatu perasaan gelisah.

Terhadap sesuatu yang diharapkan, sebaliknya rasa takut merupakan respon terhadap sesuatu bahaya yang timbul pada saat ini. (Kandou et al., 2018)

B. Faktor penyebab terjadinya rasa takut

1. Orang tua

Orang tua memiliki Tindakan atau sikap dalam membentuk karakter atau pribadi anak mereka yang disebut dengan pengasuhan. Orang tua adalah seseorang yang mendampingi dan membimbing semua tahapan pertumbuhan anak, yang merawat, melindungi, mengarahkan kehidupan baru anak dalam setiap tahapan perkembangannya. Orangtua melakukan pengasuhan terhadap anaknya agar anaknya mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan baik dan memiliki sikap dan karakter yang baik. Rasa takut yang dialami oleh anak yang dapat menghambat perkembangan anak, penting adanya pengasuhan yang baik dan benar dari orangtua dalam membantu serta mendukung anak untuk menangani rasa takut pada diri anak. Jika rasa takut dibiarkan begitu saja akan mengganggu kegiatan sehari-hari mereka dan rasa takut tersebut akan terus bertambah hingga dewasa. (Wijono et al., 2021)

2. Usia

Hubungan antara rasa takut dengan factor usia dapat dilihat dari perkembangan psikologi anak terhadap kemampuannya menerima perawatan gigi yang dilakukan. Kemampuan dalam berkomunikasi lisan yang baik dapat diperoleh pada anak yang berusia di atas empat tahun. Pada usia ini anak dapat menjawab dengan baik semua intruksi yang diberikan. Anak yang memasuki usia enam tahun, memiliki kemampuan untuk mengevaluasi rasa takutnya dan dapat memastikan adanya bahaya dari situasi-situasi yang mengancam dirinya. (’Allo et al., 2016)

3. Tempramen

Tempramen adalah kualitas emosional personal yang relatif sepanjang waktu dan muncul pada awal kehidupan serta dipercaya pengaruh dari genetik. Tempramen dibagi atas dua yaitu positif dan negatif. Tempramen yang negatif adalah rasa malu, menangis, takut dan marah, yang ditemukan sekitar10%dari populasi anak. Tempramen anak yang positif ditunjukan dengan sikap yang kooperatif dan dapat diajak bekerjasama dalam perawatan gigi.(Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Temperamen Anak Terhadap Kecerdasan Emosi Anak Usia Sekolah, n.d.)

4. Rasa Sakit

Menghadapi seorang penderita anak-anak yang tidak kooperatif, sering menyulitkan dokter gigi dalam hal melakukan perawatan. Tidak semua dokter gigi dapat mengatasi hal ini dengan mudah, sementara penderitan memerlukan tindakan darurat secepatnya. Rasa sakit juga dapat memberi toleransi yang rendah terhadap perawatan gigi dan mulut. Anak-anak kadang tidak dapat merasakan sakit sedikit sehingga hal ini menjadi sumber rasa takut ketika perawatan kedokter gigi maupun ketempat unit pelayanan kesehatan gigi.

Tindakan sederhana akan menjadi sulit bila penderita tidak kooperatif. Pada saat melakukan perawatan pada penderita anak-anak hal yang paling sulit dilakukan adalah pendekatan dan manajemen pada penderita. (ZaveraAdam et al., 2022)

C. Permainan Congklak

1. Pengertian Permainan Congklak

Permainan congkak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda. Permainan congklak adalah permainan tradisional zaman dahulu bermain Congkak, diawali dengan membuat cekungan-cekungan sebagai wadah atau tempat menyimpan biji-biji yang hendak dikumpulkan. Anak-anak membuat cekungan tersebut di tanah. Dalam perkembangannya, permainan Congkak akhirnya memiliki alat permainan tersendiri, tidak lagi membuatcekungan di tanah (Dheka & Rusmana, n.d.).

Alat permainan tersebut berupa papan yang terbuat dari logam, baik besi maupun kuningan, tentunya dengan beberapa cekungan sesuai dengan pola aslinya. Kemudian papan logam itu pun berganti seiring dengan bergantinya zaman, yaitu menggunakan material kayu. Perkembangan selanjutnya bergantilah material kayu dengan material plastik, yang lebih ringan, lebih praktis, dan tentunya jauh lebih murah. (Dheka& Rusmana,n.d.)

Permainan congklak dapat mendidik para pemainnya, khususnya wanita agar senantiasa bersikap tenang, sebab dalam pertunjukannya memang jarang sekali didapati pemainnya banyak melakukan gerakan. Masing-masing pemain menghadapsederet cekungan congkak. Kedekatan jarak antar pemain ini dapat menjadi sebuah jembatan kedekatan emosional kedua pemain. Permainan ini juga memberi jalan bagi para pemainnya untuk saling mengenal, mengidentifikasi, dan menumbuhkan kedekatan. (*Khadijah*,n.d.).

2. Manfaat Permainan Congklak

Ada beberapa manfaat yang terdapat pada permainan tersebut (Mutiatin, 2010) yaitu;

a. Melatih kemampuan motoric halus

Saat memegang dan memainkan biji-biji congklak tersebut, yang paling berperanan adalah motorik halus, yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat, dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motoric halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis.Dengan kemampuan motoric halus yang baik, maka anak, dapat menulis atau mengetik dengan baik dan cepat.

b. Melatih Kesabara dan Ketelitian

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama pada saat si pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan congklak. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

c. Melatih jiwa sportivitas

Dalam permaianan ini diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan. Karena permainan ini dilakukan hanya dua orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah. Kekalahan akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu butir biji congklak saja.

Kondisi kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimana pun kondisi tersebut harus diterima dengan besar hati.Situasi ini sangat berbeda, jika di bandingkan saat bermain permainan di komputer. Di saat merasaakan mengalami kekalahan, maka dengan mudah dapat mematikan (off) atau mengulang (restart) permainan tersebut.

d. Melatih kemampuan menganalisa

Untuk bisa menjadi pemenang, maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik, anak dapat memenangkan permain tersebut dengan hanya meninggalkan satu (1) butir biji congklak.

e. Menjalin kontak sosial

Dapat dikatakan, faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini.Karena dilakukan secara bersama-sama, maka terjalin suatu kontak social antara pemainannya. Berbagai macam informasi dapat disampaikan saat permainan ini dilakukan. Tak jarang sendag urau dan tawater dengar saat permainan ini berlangsung. (IkhwanZainudin,n.d.)

D. Pengaruh Permainan Congklak Dalam Mengurangi Rasa Takut Anak

Permainan congklak merupakan salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak, karena permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja dan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan,anak dapat duduk dengan santai,tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman.Diharapkan melalui permainan congklak kemampuan kognitif anak dapat berkembang,anak

dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan.Guru hendaknya menjadi motivator yang memberikan dukungan dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan diri, sehinggaanak merasa bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu. Tujuan permainan congklak ini agar anak mampu menghitung dengan menggunakan bendakonkrit yaitu biji bijian congklak. (Harbiyah & Lukmanulhakim,2025)

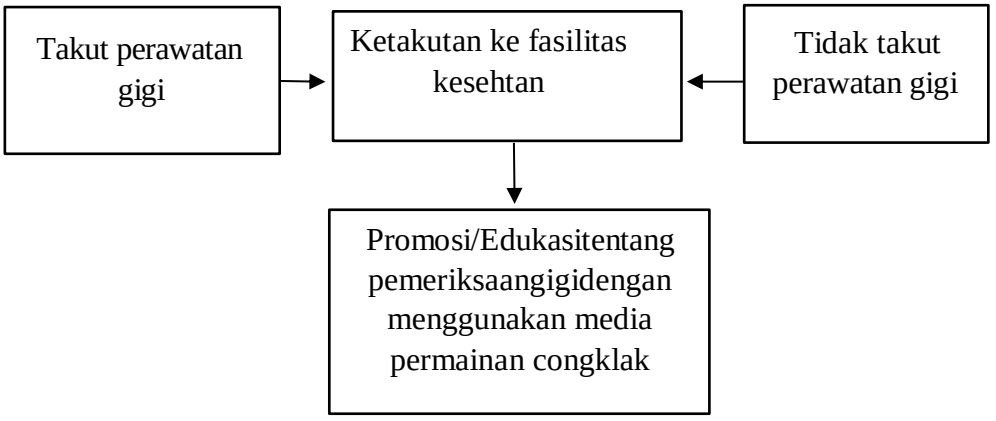
Permainan congklak Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan padaanak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), social (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas (Heryanti, 2014). Selain itu permainan congklak memiliki beberapa manfaat, yaitu melatih otak kiri anak untuk berfikir, melati hstrategi untuk mengalahkan lawan, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi pada anak, Bermain congklak dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak, khususnya pada anak usia dini.(Nataliya, 2015).

Permainan congklak dapat memberikan hiburan bagi anak, dapat menghibur kawan yang sedang sedih, memberi maaf dan menerima maaf kawan. Permainan akan tetap menyenangkan walaupun tidak menang (Lubis dan Khadijah, 2018).

Selain itu bermain permainan tardisional congklak membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Hal ini dapat terlihat saat pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada pada papan congklak satu

persatu. Kontak sosial juga akan terjalin saat bermain permainan congklak karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama maka berbagai macam informasi dapat tersampaikan saat permaian berlangsung.(M.A. Muazar Habibi, n.d.)

E. Kerangka Konsep



Keterangan

: Variabelbebas

: Variabelterikat

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penilitian

Metode yang akan saya gunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen semu atau *quasi eksperiment* merupakan salah jenis penelitian yang tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari penelitian tentang Tingkat Ketakutan anak setelah bermain permainan congklak.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian akan dilakukan di sd Komodo Inerie Matani
2. Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan februari-maret

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah suatu objek yang dijadikan penelitian pada anak di Sd Komodo Inerie Matani yang berjumlah 140 anak

2. Sampel

   Sampel pada penelitian ini di ambil dari anak-anak SD Komodo Inerie Matani kelas 3 dan 4 yaitu kelas 3 diambil 20 orang dan kelas 4 diambil20 orang sehingga sasaran penelitian berjumlah40 orang

D. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

   Variabel bebas dari penelitian ini adalah pengaruh permainan congklak

2. Variabel Terikat

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah ketakutan anak kefasilitas Kesehatan gigi dan mulut

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang di teliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel- variable tersebut. Definisi operasional memungkinan sebuah konsep yang bersifat abstrak dijadikan suatu yang operasional sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran.

NO	Variabel Penelitian	Defenisi Operasional	Alat Ukur Dan Cara Ukur	Kategori
1.	Tingkat Ketakutan	Seberapa takut anak melakukan pemeriksaan Kesehatan gigi ke fasilitas Kesehatan gigi dan mulut sesudah dan sebelum diberikan terapi bermain menggunakan permainan congklak	Alat ukur yang digunakan adalah daftar tilik Cara ukurnya dengan melakukan observasi sebelum dan sesudah memberikan permainan congklak	Sangat takut 0%>40% Takut 60-75% Tidak takut 70-100% Tidak takut=1 Takut=0

F. Pengumpulan Data

1. Data Primer

   Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai Tingkat ketakutan anak ke fasilitas Kesehatan gigi dan mulut.

2. Data Sekunder

   Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari data awal jumlah anak di SD Komodo Inerie Matani

G. Jalannya Penelitian

1. Persiapan

   a. Mengajukan usulan penelitian kepada dosenpembimbing

   b. Menentukan sasaran dan Lokasi penelitian

c. Pengajuan surat permohonan izin pengambilan data awal dari Kemenkes Poltekkes Kupang kepada Kepala sekolah SD Komodo Inerie Matani
d. Mempersiapkan permainan congklak
e. Persiapan informed consent

2. Pelaksanaan
   a. Menjelaskan kepada sasaran penelitian
   b. Melakukan pengisian informed consent
   c. Melakukan Seleksi
   d. Mempersiapkan permainan congklak
   e. Dilakukan selama 2 hari
   f. Dilakukan pengamatan 3 minggu kemudian
3. Pengolahan Data
   a. Menuliskan hasil pengamatan dan pembobotan nilai

H. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar tilik, informed consent sebagai lembar persetujuan dan Permainan Congklak sebagai media pembelajaran.

I. Analisis data

Merupakan Upaya mencari dan menata secara system atishasil observasi, wawancara dan hasil lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya dalam temuan bagi orang lain.

Kegiatan dalam Analisa data adalah mengelompokan data berdasarkan factor yang mempengaruhi anak takut ke fasilitas Kesehatan gigi, dengan kategori “ya”

dan “tidak” sehingga peneliti dapat memperoleh data mengapa anak takut kefasilitas Kesehatan gigi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitihan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 Mei – 27 Juni Tahun 2025, tentang penggunaan permainan congklak dalam upaya mengurangi rasa takut anak terhadap perawatan gigi. Dalam pengambilan data pada penelitian ini menggunakan daftar tilik yang berupa pre dan post test. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Table. 4.1 data hasil penelitian kelompok intervensi sebelum penyuluhan Diberikan permainan congkalak

Kriteria	n	Persentase (%)
Takut	25 siswa	100%
Tidak takut	0 siswa	0%
Total	**25 siswa**	**100%**

Berdasarkan table 4.1 dapat dilihat bahwa kelompok intervensi sebelum penyuluhan diberikan permainan congkalak siswa-siswi yang kriteria Takut sebanyak 25 siswa (100%) dan Kriteria tidak takut sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel. 4.2 Data hasil penelitian kelompok kontrol sebelum di berikan permainan congkalak

Kriteria	Kelompok kontrol	
	n	%
Takut	25 siswa	100%
Tidak takut	0 siswa	0%
Total	**25 siswa**	**100%**

Berdasarkan table 4.2 dapat dilihat bahwa kelompok kontrol sebelum diberikan permainan congkalak siswa-siswi yang kriteria Takut sebanyak 25 siswa (100%).

Tabel 4.3 Data hasil kelompok intervensi setelah di berikan permainan congklak

Kriteria	**Kelompok Intervensi**	
	n	**%**
Takut	15 siswa	60%
Tidak takut	10 siswa	40%
Total	**25 siswa**	**100%**

Berdasarkan table 4.3 dapat dilihat bahwa kelompok intervensi setelah diberikan permainan congkalak siswa-siswi yang kriteria Takut sebanyak 15 siswa (60%) dan Kriteria tidak takut sebanyak 10 siswa (40%).

Table 4.4 Data Hasil Penelitian Kelompok Kontrol setelah di berikan permainan congklak

Kriteria	**Kelompok kontrol**	
	n	**%**
Takut	25 siswa	100%
Tidak takut	0 siswa	0%
Total	**25 siswa**	**100%**

Berdasarkan table 4.4 dapat dilihat bahwa kelompok kontrol setelah diberikan permainan congkalak siswa-siswi yang kriteria Takut sebanyak 25 siswa (100%)

B. PEMBAHASAN

1. Berdasarakan hasil penelitian pada tabel 4.1 ditemukan bahwa sebanyak 100% responden takut terhadap perawatan gigi. Hal ini terjadi karena sebagian besar responden memiliki pengalaman buruk sebelumnya saat menjalani perawatan gigi, seperti rasa nyeri saat tindakan, suara alat yang menimbulkan ketidaknyamanan, serta kekhawatiran terhadap prosedur yang tidak dipahami. Untuk membuat anak tidak merasah takut adalah Terapi Musik: Mendengarkan musik selama perawatan gigi terbukti dapat menurunkan tingkat kecemasan pasien, membantu mereka merasa lebih rileks. Komunikasi Terbuka dengan Dokter Gigi Menyampaikan rasa takut atau kekhawatiran kepada dokter gigi dapat membantu mereka menyesuaikan pendekatan agar pasien merasa lebih nyaman. Teknik Relaksasi: Melatih pernapasan dalam dan perlahan dapat membantu menenangkan detak jantung dan mengurangi rasa cemas. Dukungan Keluarga atau Teman: Mengajak orang terdekat saat kunjungan ke dokter gigi dapat memberikan rasa aman dan mengurangi stres. Memilih Waktu Kunjungan yang Tepat: Datang di pagi hari ketika tubuh masih segar bisa membuat pengalaman berkunjung ke dokter gigi terasa lebih ringan.

Yang membuat anak menjadi takut bisa disebakan oleh:

Pengalaman Buruk di Masa Lalu: Trauma akibat perawatan gigi yang menyakitkan atau tidak menyenangkan dapat meninggalkan bekas mendalam, menyebabkan ketakutan berlebihan di masa depan. Suara Alat Medis yang Mengganggu: Suara alat bor gigi sering kali dianggap lebih

menakutkan daripada rasa sakit itu sendiri, memicu kecemasan yang signifikan pada pasien. Kurangnya Pemahaman tentang Prosedur: Ketidaktahuan mengenai prosedur perawatan gigi dapat menimbulkan kekhawatiran yang berlebihan, membuat pasien membayangkan hal-hal negatif yang belum tentu terjadi. Sensitivitas Sensorik: Beberapa individu, terutama anak-anak, memiliki sensitivitas tinggi terhadap rangsangan sensorik seperti suara, cahaya, dan sentuhan, yang dapat memperparah ketakutan mereka terhadap perawatan gigi.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Prihastari et al., 2018) mengatakan bahwa pengalaman terdahulu yang dialami pasien seperti tindakan pencabutan yang menyakitkan, jumlah tarif yang mahal, trauma dengan pengalaman masa lalu saat berkunjung ke dokter gigi dapat dikatakan menjadi salah satu faktor pasien takut untuk berkunjung ke dokter gigi.

2. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.2 ditemukan bahwa sebanyak 100% responden takut terhadap perawatan gigi. Hal ini terjadi karena ada faktor hubungan antara keluarga dan petugas kesehatan yang membuat anak merasa takut terhadap perawatan gigi dan mulut.

Yang membuat anak merasa takut terhadap perawatan gigi

Modeling dari orang tua. Anak meniru kecemasan orang tua terhadap dokter gigi (*parental modelling*). Studi menunjukkan korelasi kuat antara tingkat kecemasan gigi orang tua dengan kecemasan pada anak, terutama ibu.

Penelitian dari Croatia menegaskan bahwa dental anxiety orang tua menjadi prediktor signifikan terhadap timbulnya ketakutan pada anak **Informasi dan**

cerita negatif dari keluarga

Paparan narasi negatif dari orang tua/keluarga tentang pengalaman buruk saat perawatan gigi (*informative/verbal pathway*) bisa langsung ditransfer ke anak, bahkan tanpa anak mengalami pengalaman buruk langsung.

Studi di Brasil juga menemukan bahwa perasaan takut orang tua beresonansi pada anak selama perawatan.

Interaksi dengan petugas kesehatan (dokter gigi)

Sikap dan komunikasi petugas sangat berpengaruh. Teknik seperti *tell-show-do* mampu menurunkan kecemasan, sementara lingkungan atau komunikasi yang kurang bersahabat justru memperkuat ketakutan Ketiadaan pendekatan "ramah anak" dapat memperburuk kecemasan, mendukung temuan bahwa 100% responden siswa takut karena relasi erat ini.

Siklus gangguan komunikasi (anak, orang tua, petugas)

Siklus transmisi kecemasan terjadi melalui:

Modeling: anak belajar reaksi orang tua.

Informative: cerita negatif disampaikan sebelum perawatan.

Interaksi klinik: ketidaknyamanan dari dokter atau suasana klinik memperkuat rasa takut

Hal ini sejalan dengan penelitian (Mardelita, 2018), mengatakan bahwa ketakutan terhadap perawatan gigi yang dialami siswa pada umumnya diakibatkan karena pengalaman perawat gigi dengan siswa yang kurang mengesankan. Selain itu juga, faktor penyebab lainnya yaitu peran orang tua dalam memberikan pengertian dan motivasi serta contoh kepada anak untuk

melakukan perawatan gigi dan mulut adalah kurang. Karena pada umumnya anak akan mengikuti atau mencontohi perilaku yang dilakukan orang tua termasuk ketika orang tua yang terbiasa melakukan perawatan gigi dan mulut. Disebabkan karena tidak terbiasanya anak melihat orang tua melakukan perawatan gigi, membuat anak merasa takut dan gelisah bila melakukan perawatan gigi dan cenderung menghindar.

3. Berdasarakan hasil penelitian pada tabel 4.3 Anak yang tidak takut kefasilitas sesudah diberikan permainan congklak ditemukan bahwa sebanyak 15 siswa (60%) takut dan sebanyak 10 siswa (40%) tidak takut.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah anak diberikan permainan congklak ditemukan bahwa anak yang memiliki kriteria Takut menjadi berkurang dari 25 siswa menjadi 15 siswa dan anak yang memiliki kriteria Tidak takut dari 0 siswa menjadi 10 siswa. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan rasa tidak takut ke fasilitas pelayanan gigi dan mulut setelah bermain permainan congklak.

Perbedaan individu seperti tingkat ketakutan dasar (*trait anxiety*), usia, kepribadian, dan pengalaman traumatis sebelumnya mempengaruhi respons terhadap distraksi:

- Anak-anak dengan kecemasan tinggi mungkin memiliki "filter psikologis" yang kuat sehingga distraksi sederhana sulit menembus dan mengurangi ketakutan .
- Studi juga menunjukkan bahwa distraksi multi-sensori (visual, audio, kinestetik), seperti VR atau kaleidoskop, lebih efektif dibanding distraksi

yang hanya visual atau manual .

Implikasi: Permainan congklak mungkin berhasil pada anak dengan kecemasan ringan sampai sedang, namun kurang efektif bagi mereka yang lebih tinggi tingkat kebinaannya.

Kecemasan gigi bisa bersifat mendalam (conditioning) dan multi-jalur (melalui orang tua, pengalaman langsung, ketakutan klaustrofobik terhadap klinik, suara dan bau alat). Kondisi ini tak dapat diatasi hanya dengan satu sesi distraksi:

- Artikel menyebut metode pengalihan harus dikombinasikan dengan teknik lain misalnya edukasi, CBT ringan, atau metode *tell-show-do* untuk mencapai hasil jangka panjang
- Banyak RCT menunjukkan bahwa kombinasi *audio-visual distraction* + *filmed modeling* atau VR lebih efektif daripada teknik tunggal

Implikasi: Permainan congklak sebagai intervensi tunggal tidak cukup untuk mengatasi kecemasan pada 60% anak lainnya.

Distraksi sederhana tidak memadai untuk individu dengan kecemasan tinggi atau pengalaman traumatis.

Permainan analog kurang memiliki daya tarik multi-sensori seperti metode digital (VR, video, kaleidoskop).

Intervensi singkat tidak dapat membongkar pola kecemasan mendalam—memerlukan sesi berulang dan kombinasi teknik.

Heterogenitas sampel: usia, karakter anak, serta pengalaman sebelumnya berbeda-beda, memengaruhi respons

Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rohmah, 2019), mengatakan bahwa anak yang diberikan permainan untuk mengurangi rasa takut cenderung hasilnya adalah baik yaitu rasa takut anak menjadi hilang dikarenakan permainan adalah bentuk distraksi otak anak yang dimana keuntungan bermain permainan anak yaitu anak akan mengekspresikan perasaan atau pikiran cemas, takut, sedih, tegang, dan nyerinya sehingga tidak menganggap ada ancaman atau perasaan takut pada suatu hal.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Rusmandani et al., 2024), mengatakan bahwa anak yang bermain permainan kemudian dilakukan penilaian ketakutan hasilnya adalah anak tersebut cenderung tidak merasa takut. Namun terdapat beberapa anak yang masih merasa takut, hal tersebut dikarenakan ketakutan yang besar dari anak sehingga tidak hanya membutuhkan permainan untuk distraksi namun membutuhkan sesuatu yang efeknya lebih besar.

4. Setelah dilakukan intervensi berupa permainan tradisional *congklak*, didapatkan perubahan pada kondisi emosional siswa, khususnya dalam hal ketakutan. Berdasarkan hasil evaluasi pasca intervensi, diketahui bahwa dari total 25 siswa dalam kelompok intervensi: Sebanyak 15 siswa (60%) masih menunjukkan kriteria "Takut", yaitu mereka masih merasa cemas, takut, atau tidak nyaman terhadap situasi yang sebelumnya menjadi pemicu ketakutan. Sementara itu, 10 siswa (40%) menunjukkan kriteria "Tidak Takut", yaitu mereka tidak lagi memperlihatkan respons ketakutan, merasa lebih tenang, dan mampu menghadapi situasi tersebut dengan lebih percaya

diri. Data ini menunjukkan bahwa permainan congklak memberikan dampak positif terhadap sebagian siswa, namun mayoritas siswa masih menunjukkan rasa takut setelah intervensi. Hal ini bisa menjadi dasar untuk mempertimbangkan pemberian intervensi lanjutan atau modifikasi strategi untuk meningkatkan efektivitasnya.

Hal ini sejalan dengan penelitinan(Septiyani & Prahesti, 2024)

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Uji Mann-Whitney U dengan nilai signifikansi 0,000 (sig < 0,05), dapat disimpulkan bahwa Ho menunjukkan adanya ketakutan yang signifikan sebelum intervensi, sedangkan Ha diterima setelah intervensi permainan tradisional, yang berarti terdapat pengaruh permainan tradisional dalam mengurangi rasa takut pada anak

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum diberikan permainan congklak: Sebagian besar anak mengalami tingkat ketakutan sedang saat menghadapi perawatan di fasilitas kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa ketakutan terhadap fasilitas kesehatan gigi cukup umum terjadi pada anak-anak sebelum intervensi dilakukan.
2. Setelah diberikan permainan congklak: Tingkat ketakutan anak menurun dari kategori sedang menjadi ringan setelah dilakukan terapi bermain congklak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak efektif dalam mengurangi ketakutan anak terhadap fasilitas kesehatan gigi.

B. Saran

1. Untuk mengurangi ketakutan anak terhadap perawatan gigi, disarankan dapat menggunakan permaian congklak dalam kegitan penyuluhan di sekolah, puskesmas, dan fasilitas kesehatan lainnya.

2. Diharapkan tenaga kesehatan gigi, guru, dan orang tua perlu dilatih dan dilibatkan dalam permaianan ini agar intervensi berjalan efektif dan anak merasa lebih nyaman dan tenang selama perawatan
3. Bagi JurusanKesehatan Gigi Dapat menambah bahan bacaan dan bahan

belajar bagi jurusan kesehatn gigi dan sebagain bahan refrensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti.

4. Bagi Pelayanan Kesehatan Hasil penelitian ini dapat di gunakan untuk meningkatkan pelayanan di fasilitas Kesehatan dan bisa menambah intervensi keperawatan untuk mengurangi Tingkat ketakutan anak selama berkunjung kefasilitas Kesehatangigi dan mulut. buatkan saran untuk skripsi

DAFTAR PUSTAKA

Adynur, Puspita Maharani Rezky., Silvia Prasetyowati dan Imam Sarwo Edi (2023). Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa Kelas IV SDN Baratajaya Surabaya. Surabaya Dental Therapist Journal, 1(2) Agustus 2023: 31-37. https://dentejo.poltekkes-surabaya.ac.id/index.php/dentejo/article/view/22/8

Allo, Chinda B. Bunga., Benecditus S. Lampus & Paulina N. Gunawan. (2016). Hubungan Perasaan Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi Dengan Kebersihan Gigi dan Mulut di RSGM Unsrat Manado. Jurnal e-Gigi (eG0, 4(2) Juli-Desember 2016: 169-170 https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/egigi/article/view/13768/13348

Astuti, Ni Putu Widani., Putu Yetty Nugraha dan I Gede Andhika Wiguna Aryana. (2021). The Effect of Chocolate Biscuit And Jelly Candy Consumption on Salivary pH In Elementary Stundents. Interdental Jurnal Kedokteran Gigi, 17(2) Desember 2021: 139-147. https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/interdental/article/view/1386/2454

Aulia, Hanifan (2021). Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Dilakukan DHE dengan Pembuatan Video Edukasi (Kajian pada Siswa Kelas III SDIT Alamy Subang). Muhammadiyah Public Health Journal. 2(1): 55-62. https://drive.google.com/file/d/1HDbqLTDFAARVItEeGovyN64LsEdwDMxr/view?usp=sharing

Harbiyah, Armi., Marwawi R & Lukmanulhakim (2022). Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Taman Pena. Jurnal Pendidikan dan Pemberlajaran Khatulistiwa, 11(10) : 2095-2107. https://drive.google.com/file/d/11tCYiPzwHIp5yOKK8VbLbDF9LJ8qYPEk/view

Mardelita, Sisca (2018). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecemasan Anak Pada Perawatan Gigi Di Puskesmas Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya Tahun 2018. Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Lingkungan Hidup, 48-56. https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/Kesehatan_Masyarakat/article/view/626/566

Nataliya, Prima (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 3(2), Januri 2015 : 343-358. https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069

Natha, Diah Laksmi Atmaning (2015). Gambaran Kesehatan Gigi Pada Posyandy Paripurna Lansia Di Wilayah Puskesmas III Denpasar Utara Tahun 2015. Karya Tulis Ilmiah Politeknik Kesehatan Denpasar. http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/id/eprint/97

Rusmana, Dheka D.A. (2010). Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Anak. Patanjala, 2(3), September 2010: 537-549. https://media.neliti.com/media/publications/291874-permainan-congkak-nilai-dan-potensinya-b-12f4dd0b.pdf

Rusmandani, Bella Dinita., Tiara Fatma P.S. & Erna Ts. Fitriyah. (2024). Terapi Distraksi Bermain Puzzele Untuk Menurunkan Ansietas Pada Anak Usia 3-6 Tahun Yang Mengalami Hospitalisasi = Puzzle Playing Distraction Therapy To Reduce Anxiety In Children Aged 3-6 Yeards Who Experience Hospitality. Jurnal Insan Cendekia, 11(1), Maret 2024: 13-19. https://mail.digilib.itskesicme.ac.id/ojs/index.php/jic/article/view/1262/920

Septiyani, Windi & Swantyka Ilham Prahesti (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Haji Soebandi. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(12), Desember 2024: 14219-14225. https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6497/4873

Setiawan, Muh Asman., dkk (2024). Gambaran Ketrampilan Menyikat Gigi Melalui Program UKGS Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 6 Kendari. Jurnal Kesehatan dan Kesehatan Gigi. 5(1). Juni 2024: 12-15. https://polbinhus.ac.id/jurnal/kesehatangigikendari/article/view/308/211

Sumadewi, Komang Trisna & Saktivi Harkitasari (2023). Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Serta Cara Menggosok Gigi pada Anak Sekolah Dasar di Banjar Bukian, Desa Pelaga. Warmadewa Minesterium Medical Journal, 2(1) Januari 2013: 1-7. https://ejurnal.warmadewa.ac.id/index.php/wmmj/article/view/6162/4198

Yuniarly, Etty., Rosa Amalia & Wiworo Haryani (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Tingkat Kebersihan Gigi dan Mulut Anak Sekolah Dasar. Journal of Oral Health Care, 7(1), Mei 2019: 1-8. https://e-journal.poltekkesjogja.ac.id/index.php/JGM/article/view/339/253

Zainudin, Ikhwan., Eneng Ulfatun Hasanah & Ujang Jamaludin (2022). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(4): 9024-9030. https://drive.google.com/file/d/11uWgnWiicqwU7Q-IzMe9O8rG_RTNnO3R/view

LAMPIRAN

1. Informed Consent

2. Master Tabel Penelitian

3. Surat Ijin Penelitian

4. Daftar Tilik

5. Lembar Konsultasi

6. Dokumentasi

Lampiran 1

PERNYATAAN PERSETUJUAN

(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

No.Hp :

Telah mendengar dan memahami rangkaian penelitian yang akan dilakukan. Saya menyatakan telah menyetujui untuk mengikuti rangkaian penelitian dalam penelitian mahasiswa Kemenkes Poltekkes Kupang yang berjudul "Penggunaan Permainan congklakDalam Upaya Mengurangi Rasa Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi"

Informasi yang telah diberikan cukup jelas dan saya mengerti sepenuhnya. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, Juni 2025

.....

Tanda Tangan

Lampiran 2

Nama:
Kelas :
Umur :
Jenis kelamin :

No	Daftar pertanyaan	Ya(0)	Tidak(1)
1.	Apakah ade mau besok periksa gigi di klinik?		
2	Apakah ade mau buku mulut saat di lakukan pemeriksaan gigi?		
3.	Kalo ade ada gig yang lubang mau tidak di cabut?		
4.	Kalau ade ada gigi goyang goyang mau tidak di cabut?		
5.	Kalau ade ada gigi goyang (persistensi) mau tidak di cabut tapi di suntik sedikit?		

Lampiran 3 Master Tabel

Data Hasil Penelitian Sebelum Dilakukan Penyuluhan											
Penggunaan Permainan Dalam Upaya Mengurangi Rasa Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi											
NO	NAMA RESPONDEN	UMUR	J/K	1	2	3	4	5	TOTAL	%	KRITERIA
1	Alexander D seran	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
2	Aprisno Timu Taone	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
3	Charly R P Dona	11	L	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
4	Degasno Adisto Sanu	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
5	Dieson T.Lasa	12	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
6	Jose mario A.	12	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
7	Maria Angelo Beti	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
8	Maria N.P.Kolo	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
9	Maria S.L Tamelab	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
10	Vergina L. Tikneon	12	P	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
11	Yuma Clarisa Taumboy	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
12	Yestinus R.Naibesi	12	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
13	Yustinus R. Naibesi	11	P	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
14	Stenly O. Moruk	11	L	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
15	Marselo A. Ukat	11	L	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
16	Mario luan	11	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
17	Hale Luan	11	L	0	1	0	1	1	3	60%	Takut
18	Apolin A.Egong	11	P	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
19	Denci Selang	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
20	Aviandi Nuban	12	P	0	1	0	1	1	3	60%	Takut
21	Angela Mennoh	12	P	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
22	Putri C.Baris	11	P	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
23	Yosep S.Kedang	12	L	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
24	Misesel Beatrix	12	P	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
25	Reyhan Ivander	11	L	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
26	Sandika J.Liu	11	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
27	Sherlina A.Betty	12	P	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
28	Yosua V.Nau	12	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
29	Yudialit Lolo	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
30	Chiko J. Ndun	11	L	0	0	1	1	1	3	60%	Takut
31	Stefania D.Nurak	11	P	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
32	Keyko Q.W.Mandolang	11	P	1	0	0	1	1	3	60%	Takut
33	Lionel B.K. Mali	11	L	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
34	Maerfen B.Detan	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
35	Marfin T.Detan	12	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
36	Stefania L.Hane	12	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
37	Putri A. Aome	12	P	1	1	0	0	1	3	60%	Takut
38	Riski Manafe	12	L	1	0	0	1	1	3	60%	Takut
39	Yane Luan	11	P	0	1	0	1	1	3	60%	Takut
40	Rihdo Sabaat	11	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
41	Jordan Sabaat	11	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
42	Prily Mooi	12	P	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
43	Alfan Mbatu	12	L	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
44	Nimar Sau	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
45	Putra Amtiran	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
46	Gusti Sabaat	12	L	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
47	Joe Manafe	11	L	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
48	Rian Manek	12	L	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
49	Maria Nuban	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
50	Vanesa Moi	11	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut

Lampiran 4.

Data Hasil Penelitian Setelah Dilakukan Penyuluhan											
Penggunaan Permainan Conglak Dalam Upaya Mengurangi Rasa Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi											
NO	NAMA RESPONDEN	UMUR	J/K	1	2	3	4	5	TOTAL	%	Takut
1	Alexander D seran	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
2	Aprisno Timu Taone	11	L	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
3	Charly R P Dona	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
4	Degasno Adisto Sanu	11	L	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
5	Dieson T.Lasa	12	L	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
6	Jose mario A.	12	L	1	0	1	1	1	4	80%	Tidak Takut
7	Maria Angelo Beti	11	P	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
8	Maria N.P.Kolo	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
9	Maria S.L Tamelab	11	P	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
10	Vergina L. Tikneon	12	P	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
11	Yuma Clarisa Taumboy	11	P	1	1	1	0	1	4	80%	Tidak Takut
12	Yestinus R.Naibesi	12	P	1	1	0	0	1	3	60%	Takut
13	Yustinus R. Naibesi	11	P	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
14	Stenly O. Moruk	11	L	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
15	Marselo A. Ukat	11	L	1	1	1	1	1	3	60%	Takut
16	Mario luan	11	L	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
17	Hale Luan	11	L	1	0	1	1	1	4	80%	Tidak Takut
18	Apolin A.Egong	11	P	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
19	Denci Selang	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
20	Aviandi Nuban	12	P	1	0	0	1	1	3	60%	Takut
21	Angela Mennoh	12	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
22	Putri C.Baris	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
23	Yosep S.Kedang	12	L	0	1	1	1	1	4	80%	Tidak Takut
24	Misesel Beatrix	12	P	1	1	1	1	1	5	100%	Tidak Takut
25	Reyhan Ivander	11	L	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
26	Sandika J.Liu	11	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
27	Sherlina A.Betty	12	P	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
28	Yosua V.Nau	12	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
29	Yudialit Lolo	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
30	Chiko J. Ndun	11	L	0	0	1	1	1	3	60%	Takut
31	Stefania D.Nurak	11	P	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
32	Keyko Q.W.Mandolang	11	P	1	0	0	1	1	3	60%	Takut
33	Lionel B.K. Mali	11	L	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
34	Maerfen B.Detan	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
35	Marfin T.Detan	12	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
36	Stefania L.Hane	12	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
37	Putri A. Aome	12	P	1	1	0	0	1	3	60%	Takut
38	Riski Manafe	12	L	1	0	0	1	1	3	60%	Takut
39	Yane Luan	11	P	0	1	0	1	1	3	60%	Takut
40	Rihdo Sabaat	11	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
41	Jordan Sabaat	11	L	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
42	Prily Mooi	12	P	1	1	1	1	0	3	60%	Takut
43	Alfan Mbatu	12	L	0	1	1	0	1	3	60%	Takut
44	Nimar Sau	11	P	1	1	0	1	0	3	60%	Takut
45	Putra Amtiran	11	L	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
46	Gusti Sabaat	12	L	1	0	1	0	1	3	60%	Takut
47	Joe Manafe	11	L	0	1	1	1	0	3	60%	Takut
48	Rian Manek	12	L	1	0	1	1	0	3	60%	Takut
49	Maria Nuban	11	P	1	1	1	0	0	3	60%	Takut
50	Vanesa Moi	11	P	1	0	1	1	0	3	60%	Takut

Lampiran Surat Ijin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN KUPANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP) E-Mail dpmptsp2@gmail.com
Jln.Timor Raya Km. 36 Oelamasi

Oelamasi, 28 Mei 2025

Nomor : 074/269/DPM-PTSP/V/2025
Perihal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepada
.....
.....
Kabupaten Kupang
di-
Tempat

Menunjuk Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Provinsi Nusa Tenggara Timur Nomor : 500.16.7.2-000.9.2/1779/DPMPTSP/2025, Tanggal 23 Mei 2025 Perihal Izin Penelitian dan Setelah mempelajari rencana kegiatan / Proposal yang diajukan, maka dapat diberikan Izin Penelitian kepada:

Nama	:	Alexandro Umbu Zogara
NIM	:	PO5303204220508
Jurusan/Prodi	:	D-III Kesehatan Gigi
Instansi/Lembaga	:	Politeknik Keseshatan KEMENKES Kupang

Untuk melakukan penelitian dengan Judul :

" PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI "

Lokasi	:	SD Komodo Inerie Kabupaten Kupang
Lama Penelitian	:	26 Mei s/d 27 Juni 2025

Peneliti berkewajiban untuk menghormati/mentaati Peraturan dan Tata Tertib yang berlaku di daerah setempat dan wajib melapor hasil Penelitian kepada Bupati Kupang Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kupang.

Demikian Surat Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya atas kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

An. Kepala DPM-PTSP Kabupaten Kupang
Sekretaris.
Ub. Analis Kebijakan Muda,

ORIYANTI A. N. MONE, SE
NIP : 19821011 201101 2 019

Tembusan :
1 Bupati Kupang di Oelamasi (Sebagai Laporan);
2 Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT di Kupang;
3 Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kupang di Oelamasi;
4 Pimpinan Instansi/Lembaga yang bersangkutan.

PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
JalanBasukiRahmatNomor 1 – Naikolan
(Gedung B Lantai I, II Kompleks Kantor Gubernur Lama)
Telp. (0380) 821827, Fax. (0380) 821827 WA : 081236364466
Website : www.dpmptsp.nttprov.id Email : pmptsp.nttprov@gmail.com
KUPANG 85117

SURAT IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2-000.9.2/1779/DPMPTSP/2025

Yang bertandatangan di bawahini :

Nama	:	Drs. Alexander B. Koroh, MPM
Jabatan	:	Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Nusa Tenggara Timur

Dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama	:	Alexandro Umbu Zogara
NIM	:	PO5303204220508
Jurusan/Prodi	:	D-III Kesehatan Gigi
Instansi/Lembaga	:	Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kupang

Untuk melaksanakan penelitian, dengan rincian sebagai berikut :

Judul Penelitian	:	PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI
Lokasi Penelitian	:	SD Komodo Inerie
Waktu Pelaksanaan		
a. Mulai	:	26 Mei 2025
b. Berakhir	:	27 Juni 2025

Dengan ketentuan yang harus ditaati, sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, terlebih dahulu melaporkan kedatangannya kepada Bupati/Walikota Cq. Kepala Kesbangpol/DPMPTSP setempat yang akan dijadikan obyek penelitian;
2. Mematuhi ketentuan peraturan yang berlaku di daerah/wilayah/lokus penelitian;
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang materinya bertentangan dengan topik/judul penelitian sebagaimana dimaksud diatas;
4. Peneliti wajib melaporkan hasil penelitian kepadaGubernur Nusa Tenggara Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi NTT;
5. Surat Izin Penelitian dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian Izin Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 23 Mei 2025

a.n.Gubernur Nusa Tenggara Timur
Kepala Dinas Penanaman Modal
dan PTSP Provinsi NTT

Drs. Alexander B. Koroh, MPM
Pembina Tk. I
NIP 197004271990031005

Tembusan :

1. Gubernur Nusa Tenggara Timur di Kupang;
2. Wakil Gubernur Nusa Tenggara Timur di Kupang
3. Sekretaris Daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur di Kupang;
4. KepalaBadanKesbangpolProvinsi NTT di Kupang;
5. Pimpinan Instansi/Lembaga yang bersangkutan.

PEMERINTAH KABUPATEN KUPANG
KECAMATAN KUPANG TENGAH
Jln. Danok Merah – Noelbaki

Noelbaki, 02 Juni 2025

Nomor : 070/64/ Kuteng /VI/ 2025
Lampiran : -
Perihal : **Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah Dasar Komodo Inerie
di -
Tempat

Menunjuk Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Terpadu Satu Pintu (DPM-PTSP) Kabupaten Kupang Nomor : 074/269/DPM-PTSP/VI/2025, Tanggal 28 Mei 2025 Perihal Izin Penelitian dan setelah mempelajari rencana kegiatan/proposal yang diajukan, maka dapat diberikan izin penelitian kepada :

Nama	:	**Alexandro Umbu Zogara**
NIM	:	PO5303204220508
Jurusan/Prodi	:	D-III Kesehatan Gigi
Instansi / Lembaga	:	Politeknik Kesehatan KEMENKES Kupang

Untuk melakukan penelitian dengan judul :
"PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI"

Lokasi	:	SD Komodo Inerie, Kabupaten Kupang
Lama Penelitian	:	26 Mei 2025 s/d 27 Juni 2025

Peneliti berkewajiban untuk menghormati/mentaati Peraturan dan Tata Tertib yang berlaku di daerah setempat dan wajib melaporkan hasil penelitian kepada Bupati Kupang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kupang.

Demikian Surat Ijin Penelitian dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya atas kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

An. Camat Kupang Tengah
Kasie. Pemberdayaan Masyarakat

Johanis I. E. Mokola, SH
NIP. 19680606 200801 1 027

Tembusan ini disampaikan kepada :
1. Pimpinan / Instansi yang bersangkutan

Lampiran Dokumentasi

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Kupang
Jalan Piet A. Tallo, Liliba, Oebobo,
Kupang, Nusa Tenggara Timur 85111
(0380) 8800256
https://poltekkeskupang.ac.id

PERPUSTAKAAN TERPADU

https://perpus-terpadu.poltekkeskupang.ac.id/ ; e-mail: perpustakaanterpadu61@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama	: alexandro umbu zogara
Nomor Induk Mahasiswa	: PO5303204220508
Dosen Pembimbing	: Drg. Manginar Sidabutar.MHID
Dosen Penguji	: Ferdinan Fankari, S.SiT.M.Kes
Jurusan	: Program Studi DIII Kesehatan Gigi
Judul Karya Ilmiah	:**PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK DALAM UPAYA MENGURANGI RASA TAKUT ANAK TERHADAP PERAWATAN GIGI**

Laporan Tugas Akhir yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Strike Plagiarism dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar **20,49%** Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 26 Juli 2025
Admin Strike Plagiarism

Murry Jermias Kale SST
NIP. 19850704201012100