

INTISARI

Penyuluhan kesehatan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak terhadap masalah kesehatan. Pemberian penyuluhan kesehatan dapat dilakukan melalui stimulasi dengan menggunakan Alat Pendidikan Edukatif (APE) berupa permainan ular tangga. Salah satu masalah kesehatan yang masih asing pada anak yaitu gingivitis. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh stimulasi permainan ular tangga tentang gingivitis terhadap pengetahuan anak usia 8-11 tahun.

Metode penelitian ini menggunakan analitik deskriptif dengan rancangan *pre* dan *post test*. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan metode *simple random sampling* yang terdiri 102 responden berdasarkan kriteria inklusi dari SD N Kuningan 04. Variabel bebas adalah stimulasi permainan ular tangga. Variabel terikat adalah pengetahuan anak tentang gingivitis. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan uji *Wilcoxon Signed Rank*.

Berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Rank* menunjukkan nilai signifikansi 0,00 ($p < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan dengan menggunakan stimulasi permainan ular tangga memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan gingivitis pada anak.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pendidikan dengan menggunakan stimulasi permainan ular tangga berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang gingivitis.

Kata kunci : Stimulasi permainan ular tangga, pengetahuan gingivitis, anak usia 8-11 tahun.

ABSTRACT

Health education was an attempt to increase the knowledge of children to health problems. The provision of health education can be done through stimulation using Educational Educative Equipment (APE) form snakes and ladders game . One of the health problems that was unfamiliar to the child that is gingivitis. This study was conducted to determine the effect of stimulation of gingivitis snakes and ladders game against the knowledge of children ages 8-11 years.

This research method using descriptive analytic with pre and post test design. Samples were collected using simple random sampling method comprising 102 respondents based on inclusion criteria of the SD N Kuningan 04. The independent variable is the stimulation of snakes and ladders game. The dependent variable is the child's knowledge about gingivitis. Data were collected using a questionnaire and analyzed the Wilcoxon Signed Rank test.

Based on the Wilcoxon Signed Rank test showed significance value 0.00 ($p < 0.05$), so it can be concluded that health education using stimulation of snakes and ladders game has the effect to increase the knowledge of gingivitis in children.

From these results it can be concluded that education using the stimulation of snakes and ladders game effect to increase children's knowledge about gingivitis.

Keywords: Stimulation of snakes and ladders game, knowledge gingivitis, children ages 8-11 years.