



Senyum Ceria Cegah Gigi Berlubang: Sosialisasi Teknik Menyikat Gigi yang Tepat pada Siswa SDN Kertajaya IV Surabaya

Rohisotul Laily^{1*}, Hayatunnufus², Yulyana Sendia Martina³, Dwi Septiarini⁴, Ni Kadek Mita Argayani⁵

^{1,2,3,4,5} Poltekkes Kemenkes Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: rohisotul.laily@poltekkes-surabaya.ac.id

Info Artikel

Diterima 23-03-2026

Direvisi 19-04-2026

Revisi diterima 29-05-2026

Abstrak

Kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah masih menjadi permasalahan yang cukup tinggi, terutama disebabkan oleh rendahnya kebiasaan menyikat gigi yang benar sehingga meningkatkan risiko terjadinya karies dan penyakit periodontal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media Whosit Game dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV SDN Kertajaya IV Surabaya. Metode penelitian menggunakan pre-test dan post-test dengan intervensi edukasi berbasis permainan dan praktik menyikat gigi. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor pengetahuan dan sikap setelah intervensi. Pendekatan game-based learning yang dikombinasikan dengan demonstrasi mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep kesehatan gigi. Kesimpulannya, Whosit Game efektif sebagai media edukasi promotif dan preventif dalam meningkatkan perilaku kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Edukasi kesehatan; Game-based learning; Kesehatan gigi dan mulut; Siswa sekolah dasar; *Whosit game*.

This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



How to cite: Laily, R., *et al.* (2026). Senyum Ceria Cegah Gigi Berlubang: Sosialisasi Teknik Menyikat Gigi yang Tepat pada Siswa SDN Kertajaya IV Surabaya. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 5(2), 337-348, doi: <https://doi.org/10.56855/income.v5i2.2125>

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Kesehatan gigi merupakan kondisi dimana jaringan keras dan jaringan lunak gigi berada dalam keadaan sehat. Kesehatan gigi dan rongga mulut berperan signifikan dalam menunjang kondisi kesehatan tubuh secara komprehensif. Minimnya perhatian terhadap higiene oral dapat memicu timbulnya nyeri *odontogenik*, mengganggu fungsi *mastikasi*, serta berpotensi berkontribusi terhadap terjadinya gangguan sistemik pada organ tubuh lainnya (Herawati *et al.*, 2022). Salah satu langkah utama dalam pencegahan masalah kesehatan gigi dan mulut adalah menjaga kebersihan gigi agar tetap terbebas dari debris, plak, maupun kalkulus (Priselina *et al.*, 2021).

Data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia melalui Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 mengindikasikan adanya disparitas yang cukup signifikan dalam praktik kesehatan gigi di Indonesia. Meskipun sebanyak 81,4% penduduk telah mendapatkan pelayanan perawatan medis gigi, hanya sekitar 6,2% yang menerapkan kebiasaan menyikat gigi sesuai waktu dan frekuensi yang dianjurkan. Secara keseluruhan, prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut dalam kurun waktu satu tahun terakhir masih tergolong tinggi, yakni mencapai 56,9%. Kelompok usia sekolah dan remaja merupakan populasi yang paling banyak terdampak, dengan angka kejadian masalah kesehatan gigi dan mulut pada usia 10–14 tahun sebesar 48,8% serta pada usia 15–24 tahun sebesar 47,3%. Kondisi ini semakin diperburuk oleh rendahnya praktik menyikat gigi yang benar pada kelompok usia 10–14 tahun, yang hanya mencapai 7,4% Kemenkes (2023). Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional, kelompok usia remaja berada pada rentang 10 hingga 24 tahun (Ayu *et al.*, 2020).

Menurut *World Health Organization* (2022), remaja didefinisikan sebagai individu dengan rentang usia 10–19 tahun, yang merupakan periode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada fase ini, remaja cenderung memiliki tingkat kerentanan yang tinggi terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut. Kondisi tersebut umumnya dipengaruhi oleh rendahnya pengetahuan serta keterbatasan informasi terkait kesehatan oral, sehingga berdampak pada kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan rongga mulut (Rahma *et al.*, 2023). Kebiasaan ini dapat berkontribusi terhadap munculnya berbagai gangguan, seperti karies gigi, gingivitis, serta penyakit rongga mulut lainnya (Lidya, 2020). Oleh karena itu, pemberian edukasi kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 10–14 tahun menjadi sangat penting, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan bervariasi guna meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam menjaga kesehatan gigi secara optimal (Simaremare and Wulandari, 2021).

Pengetahuan merupakan konstruksi kognitif yang mencakup hasil proses penginderaan, interpretasi, serta internalisasi informasi terhadap suatu objek tertentu. Menurut (Rahmawati *et al.*, 2020) mendefinisikan pengetahuan sebagai bentuk respons individu terhadap stimulus yang diterima melalui mekanisme sensorik dan proses perseptual. Dalam konteks kesehatan, pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut memiliki kontribusi signifikan terhadap pembentukan perilaku preventif dan pemeliharaan higiene oral. Peningkatan kapasitas pengetahuan individu berimplikasi pada optimalisasi kemampuan dalam mengakomodasi,

mengolah, dan menginterpretasikan informasi kesehatan sehingga memengaruhi pembentukan sikap serta manifestasi perilaku kesehatan yang adaptif. Tingkat pengetahuan yang adekuat berasosiasi dengan implementasi perilaku hidup sehat, sedangkan keterbatasan pengetahuan berpotensi menjadi determinan timbulnya permasalahan kesehatan gigi dan mulut (Meidina *et al.*, 2023).

Peningkatan pengetahuan dapat dioptimalkan melalui pelaksanaan penyuluhan dengan memanfaatkan media edukatif sebagai sarana pendukung penyampaian informasi sehingga proses penerimaan materi menjadi lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan ialah *board game*, yaitu media permainan papan yang dirancang dengan komponen dan mekanisme tertentu untuk menunjang aktivitas pembelajaran secara interaktif. Hasil penelitian Ramadhan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game Math Guesser* pada materi dimensi tiga masih ditemukan beberapa aspek kebahasaan dan simbolik yang berpotensi menimbulkan ambiguitas dalam pemahaman peserta didik. Sementara itu, penelitian Nurafifah (2024) melaporkan bahwa media *Board Game Guess The Number* memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui integrasi media digital berbasis *Wordwall* secara daring dan alat peraga pembelajaran secara luring.

Penelitian Fatmasari (2023) mengembangkan *Fun Board Game* sebagai media edukatif keterampilan menyikat gigi yang berorientasi pada pengalaman belajar peserta tanpa menekankan aspek kompetitif dalam permainan. Media *board game* memiliki berbagai keunggulan, meliputi tampilan visual yang menarik, portabilitas yang baik, sifat interaktif melalui aktivitas kelompok, serta kemudahan penerapan dalam proses pembelajaran (Ramadhan, Zahra, dan Shafwan, 2024). Salah satu inovasi media tersebut adalah *Whosit Game*, yaitu permainan berbasis *board game* yang dirancang sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut melalui penggunaan kartu bergambar, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban yang disesuaikan dengan materi kesehatan gigi dan mulut.

Fokus masalah di tingkat lokal memperkuat kebutuhan intervensi. Survei awal di SDN Kertajaya IV Surabaya menunjukkan bahwa dari 10 siswa yang diwawancarai, 7 di antaranya melakukan teknik menyikat gigi yang salah (gerakan maju mundur) dan memiliki kebiasaan buruk, seperti malas menyikat gigi sebelum tidur atau sering mengonsumsi makanan manis tanpa membersihkan mulut. Perilaku berisiko tersebut umumnya disebabkan oleh rendahnya tingkat pengetahuan siswa mengenai cara pemeliharaan kesehatan gigi dan rongga mulut yang efektif.

Diperlukan metode edukasi yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dan mengubah sikap siswa. Media *board game* telah terbukti efektif dalam memicu minat belajar kelompok. Untuk itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini memilih Media Edukasi *Whosit Game*, sebuah *board game* yang dirancang khusus dengan materi kesehatan gigi sebagai sarana penyuluhan. Implementasi *Whosit Game* diharapkan dapat menjadi strategi promotif dan preventif yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan serta sikap siswa terhadap kebersihan gigi di SDN Kertajaya IV Surabaya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan profesi Terapis Gigi dan Mulut sebagaimana diatur dalam Permenkes Nomor 20 Tahun 2016, yang memiliki kewenangan dalam memberikan pelayanan

asuhan kesehatan gigi dan mulut sebagai bagian dari upaya peningkatan derajat kesehatan gigi dan mulut masyarakat.

1.2 Solusi dan Target

Solusi yang diimplementasikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa intervensi edukatif kesehatan gigi dan mulut melalui penyuluhan berbasis pendekatan interaktif, demonstrasi keterampilan teknik menyikat gigi yang sesuai standar, serta optimalisasi media pembelajaran *Whosit Game* sebagai instrumen edukasi yang bersifat atraktif bagi peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Kertajaya IV Surabaya pada periode Oktober–November 2025 dengan sasaran utama siswa kelas IV.

Adapun luaran atau target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi:

- a. Peningkatan pengetahuan dan sikap siswa terhadap kesehatan gigi dan rongga mulut.
- b. Peningkatan pemahaman mengenai waktu dan frekuensi ideal dalam menyikat gigi.
- c. Peningkatan keterampilan psikomotorik siswa dalam menerapkan teknik menyikat gigi yang benar sesuai standar kesehatan.
- d. Peningkatan pengetahuan mengenai praktik pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut secara efektif.
- e. Peningkatan pemahaman terkait jenis makanan yang berkontribusi terhadap kesehatan gigi.
- f. Peningkatan pengetahuan mengenai konsekuensi klinis akibat rendahnya perilaku pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut.

2. Metode Pengabdian

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN Kertajaya IV Surabaya yang berlokasi di Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Oktober sampai November 2025.

2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas IV SDN Kertajaya IV Surabaya. Penetapan kelompok sasaran tersebut didasarkan pada pertimbangan ilmiah bahwa anak usia sekolah termasuk dalam kelompok populasi yang memiliki kerentanan tinggi terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut. Kerentanan ini berkaitan dengan masih rendahnya tingkat *literasi* kesehatan oral serta belum optimalnya perilaku *higienitas* rongga mulut, sehingga berimplikasi pada peningkatan risiko terjadinya berbagai gangguan kesehatan gigi dan jaringan *periodontal*.

2.3 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

- a. Terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut yang ditunjukkan oleh meningkatnya pemahaman terhadap konsep dasar kesehatan oral.

- b. Terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam menerapkan teknik menyikat gigi yang benar.
- c. Tingginya partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.
- d. Terlaksananya seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat sesuai rencana.

2.4 Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan pengisian kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi keterampilan dilakukan dengan mengamati praktik menyikat gigi siswa menggunakan *phantom* dan sikat gigi.

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap persiapan, yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi edukasi, persiapan media *Whosit Game*, serta penyiapan alat untuk kegiatan demonstrasi.
- b. Tahap pelaksanaan, yang meliputi pemberian kuesioner awal, penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut, demonstrasi teknik menyikat gigi yang benar menggunakan *phantom*, pembagian sikat dan pasta gigi, serta kegiatan praktik menyikat gigi bersama siswa.
- c. Tahap evaluasi, meliputi evaluasi pengetahuan dan keterampilan siswa setelah intervensi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan intervensi edukatif kesehatan gigi dan mulut berbasis *Whosit Game* pada siswa kelas IV SDN Kertajaya IV Surabaya telah diimplementasikan sesuai dengan protokol kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap awal diawali dengan pelaksanaan *pre-test* sebagai instrumen pengukuran *baseline* untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap awal responden sebelum pemberian intervensi.

Selanjutnya, dilakukan implementasi intervensi melalui media *Whosit Game* sebagai pendekatan edukasi berbasis *game-based learning* yang bersifat interaktif, partisipatif, dan stimulus-responsif terhadap peningkatan atensi kognitif peserta didik. Setelah tahap intervensi selesai, dilakukan *post-test* sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur perubahan variabel pengetahuan dan sikap *pascaintervensi*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor pada variabel pengetahuan dan sikap setelah intervensi, yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Dengan demikian, secara empiris dapat diinterpretasikan bahwa implementasi *Whosit Game* memiliki efektivitas dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif terkait perilaku pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut pada responden penelitian.

Tabel 1. Nilai Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Variabel	Mean	Median (Min-Maks)	SD
Sebelum Edukasi	57,33	60 (30-70)	9,977
Sesudah Edukasi	82,78	80 (65-100)	9,327

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai median pengetahuan mengenai kebersihan gigi dan mulut lebih tinggi setelah dilakukan edukasi menggunakan metode *Whosit Game*, yaitu

dengan nilai median sebesar 80. Sementara itu, sebelum diberikan edukasi *Whosit Game*, nilai median pengetahuan siswa adalah 60. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan nilai median sebesar 20 antara sebelum dan sesudah intervensi edukasi menggunakan *Whosit Game*.

Tabel 2. Nilai Sikap Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

Variabel	Mean	Median	SD
Sebelum Edukasi	25	24	5,351
Sesudah Edukasi	49,8	48	5,405

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *mean* sikap mengenai kebersihan gigi dan mulut lebih tinggi setelah dilakukan edukasi menggunakan metode *Whosit Game*, yaitu dengan nilai *mean* sebesar 49,8. Sementara itu, sebelum diberikan edukasi *Whosit Game*, nilai *mean* sikap siswa adalah 25. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan sebesar 24,8 antara nilai *mean* sebelum dan sesudah intervensi edukasi menggunakan *Whosit Game*.

3.2 Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan rentang usia sekitar sepuluh tahun. Kondisi tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget Cognitive Development Theory sebagaimana dikutip oleh Marinda L. (2020), yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, individu mulai memiliki kemampuan penalaran logis terhadap objek dan fenomena yang bersifat konkret serta dapat diobservasi secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Penyuluhan dan Edukasi Kesehatan Gigi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan tingkat pengetahuan mengenai kebersihan gigi dan mulut pada siswa setelah pemberian intervensi edukatif menggunakan metode *Whosit Game*. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan skor pengetahuan yang signifikan antara kondisi sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi, yang mengindikasikan adanya efektivitas perlakuan dalam meningkatkan aspek kognitif responden

terkait kesehatan gigi dan mulut. Peningkatan tersebut diduga karena media *Whosit Game* dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif, sehingga mampu menarik minat siswa, meningkatkan fokus, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Azzahra et al., 2023).

Anak belum mampu memahami konsep yang abstrak dengan baik sehingga proses pembelajaran perlu diberikan dalam bentuk konkret, nyata, serta melibatkan pengalaman langsung. Selain itu, anak usia sekolah lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain, penggunaan media visual, dan interaksi sosial dengan teman sebaya karena proses berpikir mereka masih dipengaruhi oleh hal-hal yang dapat dilihat dan dialami secara langsung.

Media edukasi *Whosit Game* dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang memadukan tantangan, strategi, dan sistem poin sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengetahuan diperoleh melalui proses penginderaan yang melibatkan pancaindra, terutama penglihatan dan pendengaran, yang dipengaruhi oleh perhatian dan kemampuan individu dalam menerima informasi (Meidina et al., 2023). Melalui pendekatan berbasis permainan, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, serta lebih mudah diinternalisasi.



Gambar 2. Permainan Whosit Game

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kesehatan gigi pada anak usia sekolah. Berbagai bentuk media edukatif, seperti *board game* dan permainan interaktif lainnya, terbukti mampu mengoptimalkan pemahaman materi karena proses pembelajaran berlangsung secara aktif,

partisipatif, dan menyenangkan (Kartika Aprilia *et al.*, 2024). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pedagogis berbasis *game-based learning* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengintervensi peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada populasi anak usia sekolah.

Selain peningkatan pengetahuan, hasil penelitian juga memperlihatkan adanya perubahan sikap siswa menjadi lebih positif setelah mendapatkan edukasi melalui metode *Whosit Game*. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan sikap sebelum dan sesudah intervensi. Sebelum diberikan edukasi, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan pentingnya menjaga kebersihan gigi, namun setelah intervensi, siswa menunjukkan peningkatan kepedulian serta kemauan untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut (Wardani *et al.*, 2025).

Perubahan sikap tersebut juga didukung oleh kegiatan praktik menyikat gigi bersama yang dilaksanakan setelah intervensi edukatif. Kegiatan ini memberikan pengalaman pembelajaran berbasis praktik langsung (*experiential learning*) kepada siswa dalam mengimplementasikan teknik menyikat gigi yang sesuai standar. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap internalisasi keterampilan pada ranah psikomotorik dan afektif, sehingga dapat diaplikasikan dalam perilaku pemeliharaan kesehatan gigi sehari-hari. Melalui aktivitas ini, siswa dapat belajar dengan cara mengamati, meniru, dan mempraktikkan teknik menyikat gigi secara benar bersama teman sebaya sehingga terbentuk kebiasaan positif dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut (Arianto and Andriyani, 2022). Selain itu, pembelajaran berbasis praktik langsung juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya kebersihan gigi dan mulut serta membentuk sikap positif dalam pemeliharaan kesehatan gigi (Larasati *et al.*, 2023).

Kegiatan sikat gigi bersama merupakan salah satu bentuk intervensi edukatif berbasis partisipatif yang mengintegrasikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan psikomotorik dibandingkan metode ceramah konvensional, karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui praktik terstruktur dalam konteks promosi kesehatan (Melandani *et al.*, 2025). Selain itu, demonstrasi dan praktik menyikat gigi secara langsung memungkinkan siswa memperbaiki teknik menyikat gigi yang kurang tepat sehingga dapat meningkatkan kebersihan gigi secara optimal, sekaligus menunjukkan bahwa edukasi berbasis praktik memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku kesehatan gigi anak (Prihastari and Saffikri, 2021).

Kegiatan sikat gigi bersama juga berperan dalam membangun kebiasaan positif pada anak karena dilakukan secara berulang dalam suasana kelompok. Lingkungan teman sebaya turut memperkuat perilaku tersebut melalui proses saling mengingatkan dan meniru, sehingga kebiasaan menjaga kesehatan gigi lebih mudah terbentuk (Niken *et al.*, 2023). Kegiatan edukasi yang melibatkan praktik langsung juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan serta kepatuhan anak dalam menjaga kebersihan rongga mulut, karena anak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Sari *et al.*, 2023).



Gambar 3. Sikat Gigi Bersama

Edukasi berbasis demonstrasi dan praktik langsung memiliki efektivitas yang lebih optimal dalam memfasilitasi perubahan perilaku kesehatan. Hal ini berkaitan dengan peningkatan proses kognitif anak dalam mengonstruksi, mengorganisasi, serta mempertahankan informasi melalui stimulus pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung, sehingga memperkuat retensi memori dan internalisasi perilaku kesehatan (Gonie *et al.*, 2025). Pembelajaran berbasis aktivitas seperti sikat gigi bersama juga mampu meningkatkan rasa tanggung jawab anak terhadap kesehatan dirinya sendiri karena mereka terlibat langsung dalam praktik yang dilakukan secara berulang dan terarah (Wulandari *et al.*, 2023). Kegiatan sikat gigi bersama merupakan intervensi yang efektif dalam mendukung perubahan sikap siswa terhadap kebersihan gigi dan mulut.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dipadukan dengan praktik langsung, seperti kegiatan sikat gigi bersama, merupakan pendekatan edukatif yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik. Intervensi ini memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman secara lebih komprehensif mengenai pentingnya pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut, sekaligus berkontribusi terhadap pembentukan sikap positif terhadap perilaku kesehatan oral.

Selain itu, lingkungan pembelajaran yang bersifat interaktif, partisipatif, dan menyenangkan berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk mengadopsi perilaku kesehatan gigi secara berkelanjutan. Implementasi media *Whosit Game* juga menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis melalui mekanisme interaksi sosial, kolaborasi, serta penyelesaian tantangan secara aktif. Kondisi tersebut berimplikasi pada peningkatan keterlibatan belajar (*learning engagement*) serta motivasi akademik siswa dalam proses pembelajaran (Triantafyllou *et al.*, 2025).

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa intervensi edukatif berbasis interaktivitas memiliki efektivitas dalam meningkatkan kapasitas kognitif serta

keterlibatan partisipatif peserta dalam upaya promosi kesehatan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lestari *et al.* (2025) yang mengindikasikan bahwa pendekatan edukasi kesehatan berbasis partisipatif memiliki signifikansi dalam meningkatkan konstruksi pengetahuan serta optimalisasi peran aktif individu dalam strategi pencegahan penyakit. Pada penelitian tersebut, keterlibatan aktif peserta selama kegiatan menjadi faktor penting dalam keberhasilan penyampaian materi kesehatan. Kondisi yang serupa juga terlihat pada kegiatan edukasi kesehatan gigi dan mulut menggunakan metode *Whosit Game*, di mana siswa menunjukkan antusiasme serta keaktifan dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, sehingga materi yang disampaikan dapat terinternalisasi secara lebih optimal dan dipahami secara komprehensif oleh peserta didik.

Cara penyampaian materi pembelajaran memiliki signifikansi yang tinggi dalam optimalisasi peningkatan kapasitas kognitif serta pembentukan sikap peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan *experiential learning* melalui aktivitas langsung yang bersifat rekreatif dan interaktif cenderung meningkatkan tingkat atensi, partisipasi aktif, serta retensi informasi yang disampaikan kepada siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa variabel metode pembelajaran memiliki pengaruh yang bermakna terhadap *outcome* pembelajaran, baik pada ranah kognitif maupun afektif (Widodorini, 2024).

Media edukatif *Whosit Game* yang diintegrasikan dengan aktivitas praktik menyikat gigi bersama dapat direkonstruksi sebagai salah satu strategi pedagogis alternatif yang memiliki efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan serta sikap terkait hygiene oral pada peserta didik sekolah dasar. Pendekatan ini selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, karena mengombinasikan elemen ludik, interaksi sosial, praktik psikomotorik, serta pembelajaran berbasis aktivitas (*active learning approach*), sehingga menghasilkan luaran pembelajaran yang lebih optimal secara holistik.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Senyum Ceria Cegah Gigi Berlubang: Sosialisasi Teknik Menyikat Gigi yang Tepat" telah terlaksana dengan baik di SDN Kertajaya IV Surabaya. Kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut serta meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan teknik menyikat gigi yang benar. Penggunaan media edukasi *Whosit Game* serta demonstrasi secara langsung terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini direkomendasikan untuk dilaksanakan secara berkesinambungan melalui kolaborasi antara institusi pendidikan dan orang tua, sehingga terjadi penguatan (*reinforcement*) perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang dapat diinternalisasi secara konsisten oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Poltekkes Kementerian Kesehatan Surabaya, pihak SDN Kertajaya IV Surabaya, para guru, siswa, serta seluruh tim pelaksana yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menegaskan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan maupun dalam proses penyusunan artikel ini

Referensi

- Arini, N. W., Wirata, I. N., Supriani, N. N. D., & Lestari, N. L. P. T. M. (2026). Hubungan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan keterampilan menyikat gigi pada ibu PKK. *Jurnal Kesehatan Gigi (Dental Health Journal)*, 13(1), 37–49. <https://doi.org/10.33992/jkg.v13i1.5045>
- Ayu, I.M. et al. (2020) 'Program Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja di SMK "X" Tangerang Raya', *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (April), pp. 87–95. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v3i1.2412>
- Azzahra, E. (2023). Efektivitas Permainan Ludo dalam Peningkatan Pengetahuan dan Sikap tentang Pencegahan Karies Gigi. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i11.3980>
- Fatmasari, D. et al. (2023) 'Effectiveness of demonstration method and pagem (fun board) game on tooth brushing skills of preschool children', in *Proceeding International Conference on Health Polytechnic Ministry of Health Surabaya*, pp. 124–134. <https://icohps.poltekkessurabaya.ac.id/index.php/icohps/article/download/17/16/180>
- Gonie, L. T. A., Wowor, V. N. S., & Mariati, N. W. (2025). Efektivitas Dental Health Education dengan Metode Demonstrasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Menyikat Gigi Siswa Sekolah Dasar. *E-GiGi*, 13(2), 266–271. <https://doi.org/10.35790/eg.v13i2.57297>
- Herawati, A., Sari, A., Santoso, D., Brahmastha, F. A. P., Sitorus, G. G., & Setiawaty, S. (2022). Edukasi kesehatan gigi dan mulut melalui media pembelajaran berbasis interaktif pada siswa SDN Mekarjaya 11 Kota Depok tahun 2022. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Saga Komunitas*, 1(4), 111–118. <https://doi.org/10.53801/jpmsk.v1i4.66>
- Isnanto, I., Yulyana Sendia Martina, Hayatunnufus, H., Laily, R., & Dwi Septiarini. (2025). Gerakan Peduli Kesehatan Gigi dan Mulut: Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut untuk Anak Prasekolah TK Istiqbal Ngagel Rejo. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4(3), 161–171. <https://doi.org/10.56855/income.v4i3.1520>
- Aprilia, K., Yudiernawati, A., & Rachman, M. Z. (2024). Pengaruh edukasi dengan board game terhadap pengetahuan dan keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah. *Journal of Health Research Science*, 4(2), 328–335. <https://doi.org/10.34305/jhrs.v4i2.1213>
- Kementerian Kesehatan RI. (2023). *Survei Kesehatan Indonesia (SKI)*. Bukittinggi: Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. p. 235.
- Lestari, D. P. O., Analysa, A., Kerans, F. A., Winata, I. G. S., & Riasa, I. N. P. (2025). Peningkatan Peran OSIS Dalam Pencegahan Kanker Serviks Dan Vaksinasi HPV Pada Siswi SMP di Bali. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4(3), 130–139. <https://doi.org/10.56855/income.v4i3.1496>
- Lidya. (2020). Menjaga kesehatan gigi dan mulut. Rumah Sakit Permata Keluarga Husada Grup. Rumah Sakit Permata Keluarga Husada Grup. <https://rspermata.co.id/articles/read/menjaga-kesehatan-gigi-dan-mulut>
- Marinda, Leny. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13(1):116–52. doi:10.35719/annisa.v13i1.26.42 <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26.42>

- Meidiana, A.S., Hidayati, Sri., dan Mahirawatie, I. C. (2023) Systematic Literature Review: Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Health and Medical*, 3(2), 41-61. <https://ijohm.rcipublisher.org/index.php/ijohm/article/view/211>
- Melandani, R., et al. (2025). Edukasi partisipatif dalam peningkatan keterampilan menyikat gigi pada anak usia sekolah. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 20–28. <https://cibangsa.com/index.php/medicnutriciajournal/article/view/5799>
- Niken, P., Wulandari, S., & Amalia, R. (2023). Peran lingkungan teman sebaya dalam pembentukan perilaku sikat gigi pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.30644/jphi.v5i2.810>
- Nurafifah, R., Rafianti, I. and Anriani, N. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game "Guess the Number" Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(1), pp. 410–419. Available at: <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.569>.
- Priselina, D. et al. (2021) 'Gambaran Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Remaja (Studi Literatur)', *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), pp. 357–361. Available at: <https://doi.org/10.34011/jks.v2i1.692>.
- Rahma, S. I., Kholidah, D., Hadi, S., & Suryani, P. (2023). Upaya Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Mengenai Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Santri Pondok Pesantren, Kabupaten Malang. *HEARTY*, 11(2), 223-233. <https://doi.org/10.32832/hearty.v11i2.1504>
- Rahmawati, F.D. et al. (2020) 'UNNES Goes Conservation: Among Students' 43 Social Knowledge, Perception and Attitude of Students' Environmental Conservation', *KnE Sciences*, 2020, pp. 247–265. Available at: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i6.6602>.
- Ramadhan, W.S., Zahra, L. and Shafwan, vania al fitri (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Matematika Kelas XII Dengan Materi Dimensi Tiga di SMA Negeri 51 Jakarta', *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), pp. 59–74. Available at: <https://doi.org/10.62383/algorithm.v2i5.125>.
- Simaremare, J. P. S., & Wulandari, I. S. M. (2021). Hubungan Tingkat pengetahuan kesehatan gigi mulut dan perilaku perawatan gigi pada anak usia 10-14 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 6(3). <https://doi.org/10.30651/jkm.v6i3.8154>
- Triantafyllou, E., et al. (2025). Gamification in education: Enhancing motivation and learning outcomes. *Springer Education Review*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Wardani, D. K., Sabandi, M., Kardiyem, & Indira, F. R. (2025). Circular economy awareness of students in higher education: The assessment of knowledge, attitudes, and behavior. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 988–997. <https://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/21432>
- Widodorini, T., Wahyuni, S., & Hanum, N. A. (2024). Efektivitas edukasi kesehatan gigi dan mulut terhadap perilaku siswa, guru, dan orang tua di sekolah dasar Kota Malang. *Jurnal Tri Dharma*, <https://doi.org/10.21776/ub.jtridharma.2024.004.01.33>
- Wulandari, U. N., & Linggardini, K. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Anak Dalam Menggosok Gigi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 955–962. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12986>

