



EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *E-COMIC (DIGITAL STORY MAKER)* TERHADAP PENGETAHUAN, DAN TINDAKAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA ANAK KELAS IV & V

EFFECTIVENESS OF USING *E-COMIC (DIGITAL STORY MAKER)* ON KNOWLEDGE, AND ACTION ABOUT DENTAL AND MOUTH HEALTH IN CLASS IV & V

Devi Eka Safitri*¹, Nia Aprilia², Bri Novrika³

¹Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

²Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

³Akademi Keperawatan Telanai bhakti

(email : Safitridv85@gmail.com.)

ABSTRAK

Menyikat gigi dengan benar sangat penting dilakukan oleh setiap anak untuk menghindari terjadinya masalah kesehatan gigi dan mulut. Dimana masalah kesehatan mulut dan gigi ini merupakan masalah yang hampir dialami oleh setengah dari populasi penduduk dunia. Masalah kesehatan gigi dan mulut ini sering diabaikan oleh anak disebabkan karena banyak factor salah satunya anak belum pernah mendapatkan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang menarik. Terlebih lagi di SDN.17 belum ada pembelajaran dengan menggunakan media komik Digital (*story maker*). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas penggunaan media komik Digital (*Story-Maker*) terhadap pengetahuan dan tindakan anak terhadap kesehatan gigi dan mulut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *quantitative quasi ekperiment pre-post group desing*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang ada di SDN.17 Kota Jambi. Dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang. Dengan menggunakan metode total sampling. Analisa dilakukan dengan menggunakan Uji *parametric* dengan menggunakan sampel *paired T-test*. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan efektifitas menggunakan media *comic* terhadap pengetahuan dan tindakan murid terhadap kesehatan gigi dan mulu. Secara signifikan ($p=0,000$). Diharapkan tenaga guru dapat memberikan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media dengan menggunakan media Komik digital (*Digital story-maker*) pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Efektifitas ;mulut dan gigi; pengetahuan

ABSTRACT.

Brushing teeth properly is very important for every child to avoid dental and oral health problems. Where oral and dental health problems are a problem that is experienced by almost half of the world's population. The problem of dental and oral health is often ignored by children due to many factors, one of which is that children have never received interesting learning using interesting media. More over, at SDN.17 there is no learning using digital comic media (story maker). The purpose of this study was to determine the effectiveness of using digital comic media (Story-Maker) on children's knowledge and actions on dental and oral health. This study used a quantitative pre-post group desing approach. The population in this study were all children in SDN.17 Jambi City. With a sample of 40 people. By using the total sampling method. The analysis was carried out using a parametric test using a paired T-test sample. And the results of the study showed that there were differences in the increase in students' knowledge

before and after being given action by using comic media on the knowledge and actions of students on dental and oral health problems. Significantly ($p=0.000$). It is hoped that health workers can It is expected that teachers can provide learning development using media using digital comics media (Digital story-makers) for elementary school students.

Keywords : *Efectivity; mount and toot; knowledge*

PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan memberikan prioritas terhadap upaya peningkatan kesehatan, pencegahan penyakit dan tidak mengabaikan upaya kesehatan, pemulihan, dan penyembuhan terhadap anak sekolah usia dasar. Adapun untuk mencapai kesehatan secara optimal kesehatan gigi dan mulut pada anaka juga memerlukan perhatian. Anak usia sekolah merupakan investasi bangsa. Dimana setiap pertumbuhan dan perkembangan anak akan selalu terjadi secara bersama. Dimana setiap perkembangan anak disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya perkembangan intelegensi anak akan disertai dengan pertumbuhan otak dan serabut saraf yang akan berpengaruh terhadap pengetahuan anak dalam suatu hal tertentu. (RI.Kememkes, 2016)

Kesehatan gigi dan mulut ini banyak terjadi pada anak usia sekolah (6-12 tahun). Penyebab yang paling mendasar disebabkan karena kurangnya kesadaran orang tua dan anak dalam mengosok gigi dengan benar dan tepat waktu. Kurangnya kesadaran diri tersebut dapat disebabkan karena kurangnya pemahaman anak dan orang tua dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut. (Khasanah et al., 2019).

Pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut pada anak merupakan hal yang harus dapat perhatian baik dari pihak sekolah dan dari orang tua dimana apabila kebersihan gigi dan mulut tidak di jaga dapat menimbulkan penyakit yang dominan terjadi penyakit pada gigi seperti timbulnya jaringan penyangga pada gigi atau caries pada gigi. (Agoes & Putri, 2012)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tahulending et al., (2020) pada mahasiswa Poltekes jurusan gigi di dapatkan adanya hubungan antara pengetahuan seseorang dengan terjadinya karies pada gigi dengan hasil $P=0,002$.

Pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut pada anak merupakan hal yang harus

dapat perhatian baik dari pihak sekolah dan dari orang tua dimana apabila kebersihan gigi dan mulut tidak di jaga dapat menimbulkan penyakit yang dominan terjadi penyakit pada gigi seperti timbulnya jaringan penyangga pada gigi atau caries pada gigi. (Agoes & Putri, 2012)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tahulending et al., (2020) pada mahasiswa Poltekes jurusan gigi di dapatkan adanya hubungan antara pengetahuan seseorang dengan terjadinya karies pada gigi dengan hasil $P=0,002$.

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Agus dan Dede Indah Putri, (2012) di SDN.182 Jelutung kota Jambi didapatkan hasil pengetahuan murid dari 36 sampel sebanyak 60% murid tidak mengetahui penyebab bau mulut. 75% tidak mengetahui cara menyikat gigi dengan benar, dan 50% tidak tahu makanan yang menyehatkan gigi.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada 15 siswa di SDN.17 di dapatkan bahwa 73,3% anak belum tahu cara menyikat gigi dengan benar, dan 73,3% anak tidak pernah melakukan pemeriksaan gigi secara rutin ke pelayanan kesehatan sebanyak 73,3%. Dan anak setiap habis makan sebanyak 50% anak tidak melakukan kumur-kumur guna untuk mencegah terjadinya penempelan plak pada gigi.

Pengetahuan yang kurang pada anak ini dapat disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya minimnya informasi yang didapatkan anak mengingat anak belum pernah mendapatkan informasi tentang pembelajaran mengenai kesehatan gigi di sekolah dasar tersebut. Hal ini disebabkan karena belum ada penelitian di sekolah tersebut yang melakukan penelitian terkait dengan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi.

Informasi yang dapat tersampaikan kepada anak tidak terlepas dari media pembelajaran dimana Media pembelajaran

merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan Informasi secara tepat. Menurut para ahli H.Malik (1994) tentang media pembelajaran dan fungsi menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemikiran anak terhadap suatu hal. (Notoadmodjo, 2011)

Siswa-siswi di Indonesia memiliki kemampuan visualisasi yang terbatas, membuat peneliti tertarik untuk membuat media Comic untuk pembelajaran pada siswa di tingkat dasar. Bahwa penggunaan media comic pada pembelajaran siswa efektif digunakan sebagai instrumen yang efektif dalam menilai kemampuan afektif siswa. Dimana dialog yang digunakan dalam cerita dalam kehidupan sehari-hari. (Yani, 2021)

Tujuan dari penelitian ini Mengetahui Efektifitas media *E comic (Digital Story maker)* terhadap pengetahuan dan tindakan anak dengan masalah gigi dan mulut pada siswa SDN.17 kota Jambi

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasy eksperiment pretest-posttest. Dimana

A. Analisa Univariat

Tabel 1.1.

Distribusi frekuensi Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin responden	f	%
Laki-Laki	11	27,5
Perempuan	29	72,5
Total	40	100

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan 29 (72,5%)

responden dilakukan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media *E-Comic (Digital Story-maker)*. Penelitian ini dilakukan di SDN.17 Kota Jambi tahun 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa- siswai yang duduk di kelas IV dan V di SDN.17 Kota Jambi. Sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa dengan menggunakan teknik total sampling.

Dimana siswa-siswi diberikan penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner berupa pengetahuan dan Lembaran Observasi mengenai tindakan anak dalam merawat kesehatan gigi dan Mulut. Pemberian Kuisisioner *pretest* penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 Februari 2022. Kuisisioner *post test* diberikan pada siswa tanggal 22 Februari 2022

HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru SDN17 Kota Jambi untuk memberikan penyuluhan berupa materi tentang kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media Comic Digital adapun hasil analisis yang didapatkan dapat dilihat pada table dibawah ini.

Table 1.2.
Distribusi frekuensi rata-rata selisih pengetahuan dan tindakan Responden terhadap efektifitas menggunakan media e-comic

Variabel	Mean	Std Defiasi
Pengetahuan	2,48	1,109
Tindakan	3,28	0,987

Berdasarkan table 1.2 diatas diketahui bahwa rata-rata selisih sebelum dan sesudah 2,48. Dengan standar defiasi 1,109. Dan

tindakan memiliki selisih rata-rata 3,28 dengan standar defiasi 0,987

B. Analisa bivariate

Dari hasil analisis dengan menggunakan SPSS dengan menggunakan pired sampel Test diperoleh hasil uji beda perlakuan sebelum dan

sesudah menggunakan media comic terhadap pengetahuan dan tindakan murid di SDN.17 Kota Jambi

Tabel 2.1.
Efektifitas penggunaan media E-Comic (Digital Story Maker) terhadap pengetahuan dan tindakan murid terhadap kebersihan gigi dan mulut

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	total pre - total post	2.5	1.037	.164	-2.881	-2.219	15.559	39	.000
Pair 2	total tindakan pre - total tindakan post	2.1	1.035	.164	-2.506	-1.844	13.291	39	.000

Berdasarkan table 2.1 diatas uji beda nilai pre dan post terhadap pengetahuan dan tindakan murid dengan menggunakan media Comic digital yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Comic Life menunjukkan nilai sig (2-tailed) untuk pengetahuan (0,000) dan Tindakan (0,000) maka H0 tidak ada perbedaan antara pretest dan post test di tolak.

PEMBAHASAN

Penggunaan media e-Comic Digital Story maker memiliki efektifitas yang signifikan terhadap pengetahuan dan tindakan murid mengenai kebersihan gigi dan mulut dapat dilihat dengan nilai sig(2-tailed) = 0,000. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riwanto & Wulandari, (2018) bahwa menggunakan media Comic pada murid sekolah

dasar dapat meningkatkan efektifitas pemahaman terhadap pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.

Media Comic memiliki kelebihan diantaranya dapat disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan murid yang akan diajarkan sehingga dapat memudahkan pemahaman murid. Visualisasi carton dapat memberikan daya Tarik dan suasana baru bagi siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks. (Kanti et al., 2018)

Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yani (2021) terhadap beberapa sekolah-sekolah yang ada di Indonesia menggunakan analisis Uji-t berpasangan terhadap 103 siswa menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan post test.

Penggunaan media komik ini juga dapat meningkatkan kemampuan skill pada anak. Hal ini dilakukan juga penelitian dengan menggunakan media *Comic* untuk meningkatkan skill interaksi pada anak yang mengalami Autis dimana anak dapat membina hubungan lebih baik antara teman sebaya. (Terlouw et al., 2020). Media *comic* juga dapat dikembangkan pada bidang pelayanan yang dapat memberikan pengaruh positif pada klien dengan menggunakan media *Comic*.(Alkureishi et al., 2021)

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media *Comic Digital Story maker* memiliki efektifitas yang signifikan terhadap pengetahuan dan tindakan murid di sekolah dasar. Penggunaan media *Comic* ini dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang baik di bidang pendidikan, di bidang pelayanan. Diharapkan para guru dan pengemban Pendidikan dapat mengaplikasikan menggunakan media komik dalam memberikan pelajaran dan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agoes, A., & Putri, D. (2012). Hubungan

Pengetahuan tentang Kesehatan gigi dan Mulut Dengan tingkat Kebersihan gigi dan mulut Pada murid kelas IV SDN182/IV KEC.Jelutung Kota Jambi tahun 2012. *Jurnal_poltekkes_jambi_vol_7*, 7, 33–38. [/jurnal_poltekkes_jambi/docs](http://jurnal_poltekkes_jambi/docs)

Alkureishi, M. A., Johnson, T., Nichols, J., Dhodapkar, M., Czerwiec, M. K., Wroblewski, K., Arora, V. M., & Lee, W. W. (2021). Impact of an educational comic to enhance patient-physician-electronic health record engagement: Prospective observational study. *JMIR Human Factors*, 8(2), 1–15. <https://doi.org/10.2196/25054>

Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>

Khasanah, N. N., Susanto, H., & Rahayu, W. F. (2019). Gambaran Kesehatan Gigi Dan Mulut Serta Perilaku Menggosok Gigi Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 9(4), 327–334. <https://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/440>

Notoadmodjo, S. (2011). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

RI.Kememkes. (2016). *Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi, dan intervensi tumbuh kembang anak*. Kemenkes Ri.

Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.

Tahulending, A., Ratuela, J., & Kembuan, S. N. S. (2020). HUBUNGAN PENGETAHUAN TENTANG KARIES GIGI DENGAN JENIS KARIES GIGI PADA MAHASISWA TINGKAT I DAN



II JURUSAN KEPERAWATAN GIGI
POLTEKKES KEMENKES MANADO.
Poltekkes Manado, 03, 73–80.
[https://ejournal.poltekkes-
manado.ac.id/index.php/jigim/article/downl
oad/1438/958/](https://ejournal.poltekkes-manado.ac.id/index.php/jigim/article/download/1438/958/)

Terlouw, G., van'T Veer, J. T. B., Prins, J. T.,
Kuipers, D. A., & Pierie, J. P. E. N. (2020).
Design of a digital comic creator (it's me)
to facilitate social skills training for
children with autism spectrum disorder:
Design research approach. *JMIR Mental
Health*, 7(7), 1–18.
<https://doi.org/10.2196/17260>

Yani, A. (2021). Comic worksheets for
integrated disaster risk reduction learning
in the subject of Geography. *Jamba:
Journal of Disaster Risk Studies*, 13(1), 1–
10.
[https://doi.org/10.4102/JAMBA.V13I1.114
9](https://doi.org/10.4102/JAMBA.V13I1.1149)