

Research Article

The Effect of Snake and Ladder Game Media on Knowledge of Oral Bad Habits Among Fifth-Grade Students at SDN 10, Padang

¹Zelin Jelita, ²Satria Yandi, ²Intan Batura Endo Mahata

¹Undergraduate Program, Faculty of Dentistry, Universitas Baiturrahmah, Indonesia

²Department of Dental Public Health, Promotion and Preventive Dentistry, Faculty of Dentistry, Universitas Baiturrahmah, Indonesia

Received date: Januari 13, 2025

Accepted date: December 16, 2025

Published date: December 28, 2025

KEYWORDS

Educational snake and ladder game, elementary school children, oral bad habits knowledge



DOI : [10.46862/interdental.v21i3.10901](https://doi.org/10.46862/interdental.v21i3.10901)

ABSTRACT

Introduction: Oral bad habits are habits that occur in the oral cavity that can cause abnormal tooth growth and development. Dental and oral health education is the first step in increasing children's knowledge and awareness of maintaining dental and oral health. The educational game of Snakes and Ladders can help children more easily understand and comprehend the knowledge they have acquired in an interesting way.

Materials and Methods: This study is a pre-experimental study using a one-group pretest-posttest design with simple random sampling. Data collection was conducted by administering a questionnaire while playing the Snakes and Ladders game to fifth-grade students at SDN 10 Sungai Sapih Padang with four interventions.

Results and Discussion: The sample size in this study was 21 students. The results showed that the average knowledge of students increased from 30% to 100% after the educational Snakes and Ladders game intervention.

Conclusion: From the research results, it can be concluded that the use of the educational snake and ladder game can influence knowledge about oral bad habits among fifth-grade students at SDN 10 Sungai Sapih Padang ($p=0.000$).

Corresponding Author:

Zelin Jelita

Undergraduate Program, Faculty of Dentistry

Universitas Baiturrahmah, Indonesia

Email: t1yhodrg@fkg.unbrah.ac.id

How to cite this article: Jelita Z, Yandi S, Mahata IBE. (2025). The Effect of Snake And Ladder Game Media On Knowledge of Oral Bad Habits Among Fifth-Grade Students At SDN 10, Padang.. Interdental Jurnal Kedokteran Gigi 21(3), 470-6. DOI: [10.46862/interdental.v21i3.10901](https://doi.org/10.46862/interdental.v21i3.10901)

Copyright: ©2025 **Zelin Jelita** This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Authors hold the copyright without restrictions and retain publishing rights without restrictions.

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Kebiasaan Buruk Mulut Pada Anak Kelas V SDN 10 Padang

ABSTRAK

Pendahuluan: *Oral bad habits* merupakan kebiasaan yang terjadi pada rongga mulut yang dapat menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan posisi gigi abnormal. Pendidikan kesehatan gigi dan mulut merupakan langkah awal dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Permainan edukasi ular tangga dapat membantu anak-anak semakin mudah dalam memahami dan mengerti terhadap pengetahuan yang didapatkan dengan menarik.

Bahan dan Metode: Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan *one-group pretest-posttest design* yang diambil secara *simple random sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner sembari bermain permainan ular tangga kepada siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang dengan 4 kali intervensi.

Hasil dan Pembahasan: Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 21 minimal sampel. Hasil penelitian diperoleh rata-rata pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi permainan edukasi ular tangga dengan menggunakan uji wilcoxon pengetahuan siswa meningkat dari rata-rata skor 30% menjadi 100%.

Simpulan: Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan penggunaan media permainan edukasi ular tangga dapat memengaruhi pengetahuan mengenai *oral bad habits* pada siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang ($p=0.000$).

KATA KUNCI: Anak sekolah dasar, oral bad habits, pengetahuan, permainan edukasi ular tangga

PENDAHULUAN

Kebiasaan buruk proses pertumbuhan dan perkembangan struktur dentofasial dapat dipengaruhi oleh posisi gigi yang tidak biasa akibat kebiasaan buruk di rongga mulut. Kebiasaan dapat mengakibatkan banyaknya masalah kesehatan gigi dan mulut seperti kebiasaan menggigit kuku atau benda lain serta menghisap ibu jari dapat mengakibatkan maloklusi dan atrisi.¹ Studi yang dilakukan di Kerala, India, terhadap 1034 anak usia 4 hingga 13 tahun, mengidentifikasi beberapa kebiasaan buruk. Kebiasaan-kebiasaan tersebut meliputi bernapas melalui mulut (29,4% atau 304 anak), menjulurkan lidah (23,5% atau 243 anak), menghisap ibu jari (17% atau 171 anak), menggigit kuku (20% atau 207 anak), dan menggigit bibir (4,5% atau 47 anak).² Studi lain yang dilakukan di Kabupaten Bantul, Yogyakarta, terhadap 26 anak usia 7 hingga 13 tahun, menemukan bahwa mayoritas, yaitu 69,1% (18 anak), memiliki setidaknya satu kebiasaan buruk. Di antara anak-anak tersebut, kebiasaan yang paling umum adalah menghisap ibu jari (26,9% atau 7 anak), diikuti oleh menggigit bibir (11,5% atau 3 anak), dan bernapas melalui mulut (7,7%).³

Dampak *oral bad habits* sangat besar seperti risiko maloklusi serta kesehatan gigi dan mulut menjadi

terganggu maka diperlukan upaya pencegahan. Pencegahan dapat dilakukan dengan memberikan pengetahuan melalui pendidikan. Media memegang peranan penting dalam promosi kesehatan, berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk menyebarluaskan pesan-pesan kesehatan.⁴ Upaya promotif dalam meningkatkan kesehatan gigi dan mulut adalah melalui penyuluhan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan masyarakat. Perubahan sikap atau perilaku positif berkorelasi dengan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama proses pembelajaran.⁵ Anak usia sekolah dasar berada pada rentang 6 hingga 12 tahun. Usia anak-anak antara 6 hingga 12 tahun dibagi menjadi dua periode perkembangan. Periode 6-9 tahun dikenal sebagai masa kanak-kanak awal, sedangkan periode 10-12 tahun disebut masa kanak-kanak lanjut. Pada masa ini, anak mulai aktif bermain di luar rumah dan mulai membentuk hubungan sosial dengan teman sebaya. Mereka cenderung menyukai aktivitas bermain, bergerak, serta bekerja dalam kelompok.⁶

Media pembelajaran dapat dilihat dari sifatnya, media bisa dibagi menjadi media auditif, yang berarti bahwa pesannya hanya dapat didengar, seperti radio dan rekaman suara; media visual, yang berarti bahwa pesannya hanya dapat dilihat, seperti foto, lukisan, dan bahan cetak;

dan media audiovisual, yang berarti bahwa pesannya hanya dapat didengar dan dilihat, seperti film dan rekaman video. Berdasarkan beberapa jenis media tersebut, permainan ular tangga termasuk kedalam jenis media visual karena media ular tangga terbuat dari bahan yang dicetak.⁴

Teori Piaget menjelaskan bahwa anak usia 6 hingga 12 tahun memasuki tahap operasional konkret. Ciri khas tahap ini adalah munculnya kemampuan berpikir logis, meskipun masih terbatas pada objek dan pengalaman nyata.⁷ Untuk mendukung perkembangan kognitif mereka, pembelajaran hendaknya menggunakan media atau alat bantu fisik. Media gambar atau visualisasi pesan, yang disajikan melalui simbol-simbol komunikasi visual, dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi motivasi dan interaksi positif anak.⁴ Penerapan permainan edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar. Keunggulan dari media permainan ular tangga ini ialah lain siswa dapat mendapatkan pengalaman nyata, belajar sambil bermain yang menyenangkan, permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menekankan kerjasama kelompok, dan siswa dapat menerima kekalahan.⁸

Perlunya dilakukan penelitian di SDN 10 Sungai Sapih dikarenakan belum adanya penelitian khusus mengenai pengaruh permainan ular tangga terhadap kebiasaan buruk rongga mulut siswa. SDN 10 Sungai Sapih menjalin kerjasama dengan Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah sebagai sekolah binaan. Sejak tahun 2021, sekolah ini menjalankan program "Zero Caries" yang berfokus pada pelayanan kesehatan gigi dan mulut anak-anak. Program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS), yang merupakan bagian integral dari upaya pembinaan kesehatan di sekolah dasar, diimplementasikan melalui kegiatan penyuluhan, pendirian klinik gigi, dan perawatan gigi. Pelaksanaan UKGS ini berkoordinasi dengan kegiatan utama kesehatan gigi dan mulut (UKS) di Fakultas Kedokteran Gigi Baiturrahmah.⁹ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan permainan edukasi ular tangga dapat membantu siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang memperoleh pemahaman tentang kebiasaan buruk rongga mulut.

Berdasarkan data UKGS SDN 10 Sungai Sapih yang berada di Puskesmas Belimbing, menyatakan proporsi karies sebanyak 40%. Hasil data anak yang mengalami karies di kelas V SDN 10 Sungai Sapih terjadi sebanyak 29% yaitu, ada 32 siswa dari 110 siswa. Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh Permainan Edukasi Ular Tangga terhadap peningkatan pengetahuan mengenai *oral bad habits* pada siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen dan desain *one-group pre-test-post-test*. Desain ini melibatkan pengukuran awal (*pre-test*) menggunakan kuesioner, diikuti dengan intervensi berupa demonstrasi langsung mengenai kebiasaan buruk rongga mulut pada anak-anak melalui media permainan edukasi ular tangga. Pengukuran kedua (*post-test*) adalah pengukuran kedua. Dilakukan dengan pemberian intervensi sebanyak 4 kali selama 45 menit bertujuan sebagai *reinforced* atau pengulangan materi. Sampel minimal adalah 21 orang, yang diambil secara acak dengan rumus Slovin.¹⁰ Kelas V SDN 10 Sungai Sapih, yang terdiri dari lima kelas, menjadi subjek pengambilan sampel dalam penelitian yang dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2024. Analisis data dengan univariat untuk melihat nilai yang paling banyak muncul dan analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon. Kriteria inklusi yang harus dipenuhi oleh setiap anggota sampel adalah: Siswa/siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Sungai Sapih Padang, Siswa/siswi yang berumur 10-11 tahun Sekolah Dasar Negeri Sungai Sapih Padang. Kriteria ekslusi, kriteria ini menetapkan bahwa objek tertentu tidak dapat digunakan dalam penelitian. Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah: Siswa/siswi kelas V yang tidak hadir pada saat *pre-test* atau *post-test*, Siswa/siswi kelas V yang tidak bisa diajak bekerjasama saat pengambilan data.

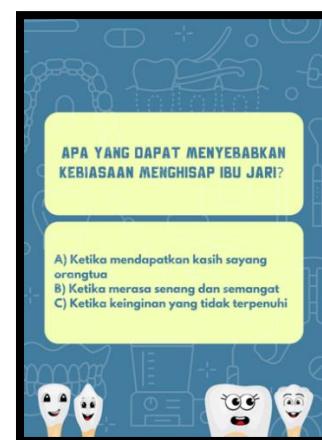
Kartu pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk melakukan tes pada subjek penelitian dan permainan ular tangga. Sepuluh soal diperlukan, dengan lima topik tentang *oral bad habits*. Masing-masing topik terdiri dari dua soal yang diberikan secara berurutan tentang hal-hal

seperti menghisap ibu jari (nomor 1-2), menjulurkan lidah (nomor 3-4), bernafas melalui mulut (nomor 5-6), menggigit kuku atau benda lain (nomor 7-8), dan menghisap dan menggigit bibir (nomor 9-10). Jawaban pilihan ganda akan diberikan, dengan poin 1 untuk jawaban yang benar dan poin 0 untuk jawaban yang salah. Uji validitas dan reabilitas Berdasarkan hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, diperoleh nilai r-hitung sebesar 0,361 dan r-tabel sebesar 0,459 ($N = 20$, $\alpha = 0,05$). Karena $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka item tersebut dinyatakan **tidak valid**. Hasil uji reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha menunjukkan nilai α sebesar 0,78 ($> 0,70$), yang berarti instrumen penelitian secara keseluruhan **reliabel** untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Prosedur dalam penelitian ini diawali dengan pembuatan surat izin kemudian melakukan pengarahan untuk mengisi informed consent kepada orang tua/wali responden sebagai bukti persetujuan. Kemudian peneliti melakukan *pretest* pada hari pertama kepada responden menggunakan permainan edukasi ular tangga, pada hari ke-2, ke-5, ke-8, dan ke-11 peneliti akan memberikan intervensi dengan kartu pengetahuan dapat dilihat pada gambar 2 kepada responden selama 45 menit.¹² Pada hari ke-12 peneliti akan melakukan *post-test* menggunakan permainan edukasi ular tangga dengan memberikan kartu pertanyaan.

Pada penelitian ini etika penelitian diperlukan dengan cara mengurus surat izin ke dinas Pendidikan dan kebudayaan Kota Padang beserta *ethical clearance* ke pihak Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah.

Permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerja sama.¹¹ Instrument yang digunakan pada penelitian ini ialah papan ular tangga dan kartu pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 1.

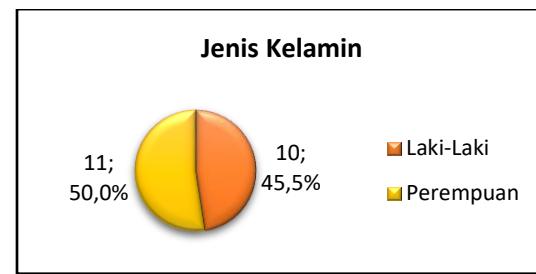


Gambar 1. Kartu Pertanyaan

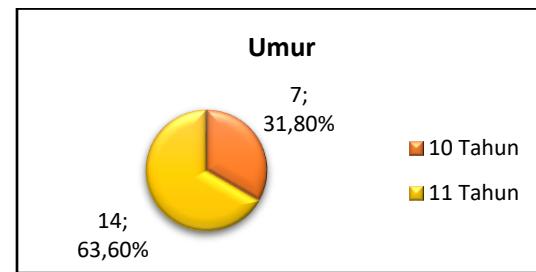


Gambar 2. Kartu Pengetahuan

HASIL DAN PEMBAHASAN



(A)



(A)

Gambar 3. (A) Frekuensi Jenis Kelamin, (B) Frekuensi Umur

Studi ini melibatkan 21 responden dari siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang yang memenuhi kriteria inklusi. Karakteristik responden dan tingkat pengetahuan mereka tentang kebiasaan buruk berbicara menunjukkan hasil penelitian. Dari 21 responden, 11 (atau 50,0%) adalah perempuan, dan 14 (atau 63,6% dari total) berusia 11 tahun, seperti yang ditunjukkan pada diagram 1 di atas. Nilai mean sebelum diberikan pengetahuan adalah 59% dan setelah diberikan pengetahuan meningkat menjadi 90%. Nilai modus sebelum diberikan pengetahuan ialah 60% dan setelah diberikan pengetahuan menjadi 90%. Nilai Z value pada penelitian ini adalah -3,939.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Intervensi

Kategori		Baik	Cukup	Kurang	Total
Frekuensi	Pretest	5	6	10	21
	Posttest	19	2	0	21
Persentase	Pretest	22,7%	27,3%	45,5%	100%
	Posttest	86,4%	9,1%	0%	100%

Siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih memiliki pengetahuan tentang kebiasaan lisan yang tidak baik dalam kategori baik, sebanyak 5 responden (22,7%), menurut Tabel 1 dan kategori kurang sebanyak 10 responden (45,5%). Setelah diberikan pengetahuan *oral bad habits* sebanyak 19 responden dengan kategori baik (86,4%) dan kategori kurang sebanyak 0 responden (0%). Hasil pengetahuan sesudah diberikannya intervensi yang paling banyak saat *posttest* adalah baik yaitu berjumlah 19 orang. Nilai yang paling banyak muncul pada saat *pretest* adalah 30% dan nilai yang paling banyak mucul saat *posttest* adalah 100%.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pengetahuan responden saat *pretest* adalah 22,7% hal ini dikarenakan saat *pretest* responden tidak mendapatkan intervensi sebelumnya dan pemberian materi penyuluhan pada tahun sebelumnya tidak menggunakan permainan edukasi ular tangga sehingga menyebabkan materi disampaikan kurang menarik minat dan perhatian siswa. Keberhasilan penyampaian informasi kepada anak-anak sangat bergantung pada media yang dipilih. Metode yang formal dan kurang menarik berpotensi menimbulkan kebosanan pada anak-anak yang pada dasarnya lebih

menyukai aktivitas bermain.¹³ Rata-rata pengetahuan responden saat *posttest* adalah 86,4%.

Hasil menunjukkan bahwa intervensi dengan permainan edukasi ular tangga meningkatkan dengan tingkat pengetahuan responden. Usia pada responden 10-11 tahun sehingga anak lebih bisa memahami materi yang disampaikan karena menggunakan media visual. Responden menjadi lebih antusias dan dapat memahami materi yang disampaikan. Media ular tangga yang digunakan pada penelitian ini menarik dan dapat meningkatkan proses belajar pada siswa. Hal ini disebabkan karena adanya pemberian materi berupa kartu yang berisikan tentang *oral bad habits* sehingga anak dapat memahami dan membaca kartu tersebut dengan cara diskusi dan terdapat pemberian intervensi yang berulang selama 4 kali intervensi selama 45 menit sehingga siswa lebih memahami isi materi yang disampaikan.¹⁴

Adanya pengaruh antara permainan edukasi ular tangga dan pengetahuan lisan buruk siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang terkonfirmasi melalui uji Wilcoxon dengan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Faktor usia, media yang digunakan dalam pembelajaran, serta faktor-faktor yang berkaitan dengan siswa itu sendiri, berpotensi menjadi penyebab dari pengaruh tersebut.

Anak usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka sudah mampu berpikir logis, memahami konsep yang bersifat nyata, dan menghubungkan informasi dengan lingkungannya. Media ular tangga yang berbentuk visual dan interaktif sesuai dengan karakteristik tahap ini, sehingga mempermudah pemahaman. Permainan ular tangga memungkinkan siswa belajar dalam suasana menyenangkan. Proses belajar sambil bermain meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, dan mendorong keaktifan anak dalam memahami materi kesehatan gigi. Tahap operasional konkret ialah dimana anak-anak mampu berpikir secara logis dan mudah memahami sebuah konsep seperti media visual⁷. Media yang digunakan untuk edukasi dan informasi haruslah menggunakan media yang konkret, seperti media permainan ular tangga. Faktor lainnya yang mempengaruhi penelitian ini adanya variabel *intervening* yaitu dengan memberikan kartu dention berupa *soft file*

kepada responden sehingga responden dapat mempelajari kartu tersebut dirumah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Labibah⁵ dan Sitanaya¹³ yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut. Meskipun sejalan dalam hal peningkatan pengetahuan, penelitian ini juga melibatkan tambahan media berupa kartu dentition yang dapat dipelajari siswa di rumah. Faktor ini berpotensi meningkatkan hasil intervensi dibandingkan penelitian sebelumnya.

Daya tarik permainan ular tangga menjadikannya media yang efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga berpotensi meningkatkan kerjasama antar siswa karena dimainkan secara berkelompok.¹⁰ Observasi selama penelitian menunjukkan antusiasme siswa, yang ditunjukkan melalui diskusi-diskusi kecil selama intervensi, di mana beberapa siswa mengajukan pertanyaan tentang *oral bad habits* dan cara pencegahannya.

Media permainan edukatif seperti ular tangga terbukti dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar. Permainan ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam program UKGS (Usaha Kesehatan Gigi Sekolah) maupun dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dasar sebagai sarana promosi kesehatan yang menarik dan interaktif. Selain meningkatkan pengetahuan, media ini juga mendorong kerjasama antar siswa, menumbuhkan diskusi, dan memperkuat keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Permainan ular tangga berpotensi besar untuk menarik perhatian anak-anak dan mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi berkat keunggulan yang dimilikinya. Salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan baru dengan memberi orang tahu adalah dengan memainkan permainan ular tangga. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan melalui penyampaian pesan dan materi yang efektif.

Inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan permainan ular tangga yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar yang menyenangkan, menjadi salah satu faktor yang menjelaskan pengaruh

tersebut. Metode bermain sambil belajar, yang didukung dengan penyampaian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami, merupakan upaya yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mungkin belum banyak diterapkan di sekolah. Permainan ular tangga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan anak, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil *posttest* ke kategori baik.

Permainan ular tangga menggunakan banyak indera, komponen dalam diri siswa menyebabkan pengetahuan yang lebih baik. Pengetahuan muncul setelah seseorang mengindra suatu objek. Proses pengindraan ini melibatkan panca indera manusia, yaitu peraba, penciuman, pengecap, pendengaran, dan penglihatan. Diketahui bahwa sebagian pengetahuan manusia diperoleh melalui pendengaran sebesar 10% dan melalui penglihatan sebesar 30%.¹⁵

Kendala dalam penelitian ini adalah tidak adanya sumber daya manusia yang akan membantu peneliti ketika mereka memberikan kuesioner untuk bermain permainan ular tangga. Fokus penelitian ini adalah pada dampak permainan edukasi ular tangga sebagai media intervensi terhadap peningkatan pengetahuan responden. Implikasinya, penelitian ini tidak dapat memberikan informasi mengenai perubahan perilaku yang mungkin terjadi setelah penelitian berakhir.

Penelitian ini hanya menilai aspek pengetahuan, tidak menilai perubahan perilaku nyata anak setelah intervensi. Kontrol terhadap paparan informasi lain di luar sekolah (misalnya televisi, internet, atau bacaan lain) sulit dilakukan, sehingga berpotensi memengaruhi hasil. Keterbatasan sumber daya manusia saat pelaksanaan intervensi juga menjadi kendala dalam pendistribusian kuesioner maupun pendampingan siswa saat bermain.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengontrol paparan siswa terhadap informasi di luar sekolah, mengingat adanya rentang waktu antara pretest dan intervensi. Hal ini membuka kemungkinan perubahan pengetahuan siswa terkait distraktor seperti televisi, internet, dan majalah, yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, pembelajaran siswa tidak terbatas pada permainan ular tangga dalam penelitian, tetapi juga mungkin berasal dari berbagai sumber informasi lainnya.

SIMPULAN

Permainan edukasi ular tangga menggunakan kartu dention dapat mempengaruhi pengetahuan mengenai *oral bad habits* serta meningkatkan pengetahuan pada anak kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang. Permainan edukasi ular tangga terbukti meningkatkan pengetahuan tentang oral bad habits ($p < 0,001$). Media ini berpotensi digunakan dalam program UKGS sebagai metode edukasi yang efektif dan menyenangkan bagi anak sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga peneliti diberikan kemudahan dalam penyelesaian naskah ini. Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh pihak yang telah banyak memberi bimbingan, bantuan, kritik dan saran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan naskah ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggela S, Hanum NA. Hubungan kebiasaan buruk (bad habits) dengan kejadian karies pada anak usia pra sekolah. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut (JKGM)* 2020; 2(1): 43-52. Doi:10.36086/jkgm.v2i1.550.
2. Anila S, Thomas AA, Rejeesh TI, Cherry KJ. Prevalence of oral habits among 4-13 year old children in Central Kerala India. *Journal Of Natural Science Biology And Medicine* 2018; 9(2): 207-210. Doi: 10.4103/Jnsbm.JNSBM_14_18.
3. Lydianna T, Utari D. Pengaruh kebiasaan buruk oral terhadap malrelasi gigi pada anak panti asuhan usia 7-13 tahun. *Insisiva Dental Journal:Majalah Kedokteran Gigi Inisisiva* 2021; 10(2): 32-37. Doi: 10.18196/di.v10i2.12796.
4. Sundaya HR. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua dan Para Pecinta Matematika. Bandung: Alfabeta; 2015. h. 21-30.
5. Labibah A, Nurhapsari A, Mujayanto R. Pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak (studi terhadap siswa SD N 4 Tanggungharjo, Kecamatan Grobogan). *Medali Jurnal* 2015; 2(1): 1-4. Doi: 10.30659/Medali.V2i1.441.
6. Hijriati, Rahmi P. Proses belajar anak usia 0 sampai 12 tahun berdasarkan karakteristik perkembangannya. *Jurnal UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh* 2021; 7(1): 141–154. Doi: 10.22373/Bunayya.V7i1.9295.
7. Ibda F. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita* 2015; 3(1): 27-38.
8. Ilmianti I, Mattulada IK, Aldilawati S, Aslan S, Febriany M, Hamka MM. Media Komunikasi, Informasi Dan Edukasi Terhadap Pengetahuan Anak Sekolah. *Sinnun Maxillofacial Journal* 2020; 2(1): 26–33. Doi: 10.33096/smj.v2i01.52
9. Saputri PD, Laksana MSD, Chasanutin TW. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Di SDN 01 Manisrejo. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2022; 3(1): 320–326. Doi: 10.33365/Jkid.V3i1.1895.
10. MOU Kerjasama Sekolah Dasar Negeri 10 Sungai Sapih Menuju Bebas Karies 2026, Padang, Fakultas Kedokteran Gigi Baiturrahmah; 2021.
11. Oktapiani AIR, Sumardi, Giyartimi R. Pengembangan media ular tangga tentang lahirnya pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal Of Primary Education* 2020; 4(1) 56-68. Doi: 10.17509/Ijpe.V4i1.23351.
12. Khadijah N. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak* 2022; 12(3): 45–56. Doi: 10.46306/Jpa.V12i3.136.
13. Sitanaya R, Lesmana H, Irayani S. Septa B. Simulasi permainan ular tangga sebagai media peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah dasar. *Jurnal Media Kesehatan Gigi* 2021; 20(2) 28-33. Doi: 10.32585/Jmkgi.V20i2.1158.
14. Hidayah, N, Jauhari MT, Alfariki MZ. Pengaruh penyuluhan makanan bergizi dengan metode ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan anak-anak. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)* 2021; 6(1) 98-104. Doi: 10.32832/Jgp.V6i1.401.
15. Retnaningsih R. Hubungan pengetahuan dan sikap tentang alat pelindung telinga dengan penggunaanya pada pekerja di PT. X. *Journal Of Industrial Hygiene And Occupational Health* 2016; 1(1) 67. Doi: 10.21109/Jihp.V1i1.597.