

Media Question Box Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Minat Anak Melakukan Perawatan Karies Gigi

Yesi Isnaini Fadila ^{a,1*}, Quroti A'yun ^{a,2}, Aryani Widayati ^{a,3}

^aJurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

¹yesiisnaini375@gmail.com, ²ayunquroti@yahoo.com, ³aryaniwida58@gmail.com

*koresponden penulis: yesiisnaini375@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel Diterima: November 2025 Revisi: September 2026 Dipublikasikan: Oktober 2026	Latar belakang: Gigi berlubang merupakan masalah kesehatan gigi utama di Indonesia dengan prevalensi 43,6%, dan tertinggi pada anak usia 5–9 tahun sebesar 49,9%. Namun, hanya 3,2% gigi yang ditambal dan 88,3% anak tidak pernah berobat ke tenaga kesehatan gigi, menunjukkan rendahnya pemanfaatan pelayanan perawatan karies. Promosi kesehatan diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tindakan, tetapi penyuluhan yang umumnya bersifat satu arah dapat membuat siswa pasif. Media <i>question box</i> yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok dapat menjadi alternatif penyuluhan yang lebih menarik bagi anak usia 7–9 tahun sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan mencapai tujuan penyuluhan.. Tujuan: Mengetahui media <i>question box</i> untuk meningkatkan pengetahuan dan minat anak melakukan perawatan karies gigi. Metode: Jenis penelitian eksperimen semu dengan desain <i>Pretest-Posttest Design</i> . Populasi penelitian yaitu siswa berusia 7-9 tahun kelas 2A dan 3A didapatkan sampel 45 responden diambil dengan teknik <i>purposive sampling</i> dan dihitung menggunakan rumus <i>Slovin</i> . Instrumen penelitian menggunakan kuesioner pengetahuan dan minat. Analisis data menggunakan uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> . Hasil: Uji <i>wilcoxon</i> menunjukkan terdapat perbedaan pada pengetahuan dan minat sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media <i>question box</i> dengan nilai $p < 0,05$. Kesimpulan : Media <i>question box</i> dapat meningkatkan pengetahuan dan minat anak melakukan perawatan karies gigi
Kata kunci: Penyuluhan <i>Question Box</i> Karies Gigi Pengetahuan Minat	



This is an openaccess article under the CC-BY-SA license.



ABSTRACT**Key word:**

counseling
question box
dental caries
knowledge
interest



Background: Dental caries is a major oral health problem in Indonesia, with a prevalence of 43.6%, and the highest prevalence is found among children aged 5–9 years (49.9%). However, only 3.2% of decayed teeth are filled, and 88.3% of children have never sought care from dental health professionals, indicating low utilization of dental caries treatment services. Health promotion is needed to improve knowledge, attitudes, and practices; however, conventional one-way health education may cause students to become passive. A question box presented as a group-based game may serve as a more engaging educational medium for children aged 7–9 years and is expected to improve their knowledge and achieve the objectives of health education. **Objective:** To determine the effectiveness of the question box as a medium for improving children's knowledge and interest in seeking dental caries treatment. **Methods:** This quasi-experimental study used a Pretest-Posttest Control Group Design. The study population consisted of students aged 7–9 years from classes 2A and 3A. A total of 45 respondents were selected using purposive sampling, with the sample size calculated using the Slovin formula. The research instruments were knowledge and interest questionnaires. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. **Results:** The Wilcoxon test showed significant differences in knowledge and interest before and after health education using the question box medium, with $p < 0.05$. **Conclusion:** The question box medium can improve children's knowledge and interest in seeking dental caries treatment.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Pendahuluan

Masalah gigi di Indonesia yang menempati peringkat pertama dibandingkan dengan masalah gigi lainnya dalam 1 tahun terakhir adalah gigi rusak/berlubang ataupun sakit sebesar 43,6% dan usia 5-9 tahun merupakan prevalensi tertinggi mencapai 49,9% dibandingkan usia lainnya¹. Karies gigi atau gigi berlubang adalah penyakit kronis yang umum terjadi dan cukup tinggi pada anak usia sekolah dasar yaitu umur 6-11 tahun². Lubang gigi disebabkan oleh erosi atau pengikisan jaringan keras gigi yaitu email dan dentin oleh asam³. Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Indonesia tahun 2023 prevalensi gigi ditambal/ ditumpat karena berlubang pada usia 5-9 tahun dalam 1 tahun terakhir yaitu 3,2% dan tidak pernah berobat ke tenaga kesehatan gigi dalam 1 tahun terakhir sebesar 88,3%, dengan alasan merasa tidak perlu 53,5%, berobat ke tukang gigi 0,6% dan mengobati sendiri sebesar 22,3%¹. Pemanfaatan unit pelayanan kesehatan gigi dan mulut rendah dikarenakan tingkat kesadaran dan minat seseorang untuk perawatan gigi belum dapat dilaksanakan⁴. Maka dari itu diperlukan upaya untuk meningkatkan pelayanan kesehatan yaitu dengan promosi kesehatan agar masyarakat terpenuhi hak dalam memperoleh pelayanan kesehatan sesuai dengan undang- undang dasar 1945 pasal 28 ayat 1. Tujuan promosi kesehatan yaitu mengatasi masalah kesehatan seperti pengetahuan, sikap dan tindakan, meningkatkan perilaku kunjungan ke fasilitas kesehatan dan mengurangi prevalensi kejadian penyakit tiap periode tertentu⁵

Proses promosi kesehatan saat ini rata-rata hanya menyampaikan materi dan siswa hanya mengamati dan mendengarkan, pemberian informasi yang membosankan membuat siswa tidak bersemangat untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan. Media *question box* atau kotak pertanyaan merupakan media berbentuk kotak yang didalamnya berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Dampak positif dalam penerapan media ini yaitu siswa akan lebih memperhatikan dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan karena penerapan media *question box* dilakukan dengan penyampaian materi berulang kali. Pertama, pengenalan materi oleh penyuluh sebelum memperagakan media. Kedua, menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan pada kotak pertanyaan setelah siswa menjawab.

Penerapan media kotak pertanyaan ini berbentuk permainan tongkat bergilir yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan mengukur kemampuan penguasaan materi siswa. Dengan penerapan media *question box* mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga membuat suasana penyuluhan tidak membosankan dan siswa akan berpartisipasi sehingga berdampak pada pengetahuan⁷.

Penelitian serupa terdahulu pernah dilakukan oleh Aini dkk (2023) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar ipa kelas 5 sekolah dasar". Penelitian ini membahas tentang model pembelajaran *talking stick* berbantuan media *question box* yang diterapkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ipa kelas 5. Penelitian lainnya dilakukan oleh Nur Afifah dkk (2020) dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantu Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD". Penelitian ini membahas tentang keefektifan penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* berbantu media *Question Box* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD. Penelitian lainnya dilakukan oleh Sultan dkk (2022) dengan judul "Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Berbantuan Media *Question Box*". Penelitian ini membahas tentang pengujian model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu karena penelitian ini berfokus pada pengujian media *question box* untuk meningkatkan pengetahuan dan minat anak melakukan perawatan karies gigi. Dengan menerapkan penyuluhan menggunakan media *question box* diharapkan menambah pengetahuan tentang karies gigi dan anak memiliki minat untuk melakukan perawatan karies gigi.

Metode

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* atau eksperimen semu dengan desain *Pretest-Posttest Design*⁹. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2A dan 3A usia 7-9 tahun. Teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dan dihitung menggunakan rumus *slovin* didapatkan 45 responden. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner pengetahuan karies gigi dan minat anak melakukan perawatan karies gigi. Alat dan bahan penelitian ini yaitu lembar persetujuan setelah penjelasan (PSP), lembar *informed consent*, alat tulis dan media *question box*.



Gambar 1. Media Question Box

Penyuluhan menggunakan tongkat bicara berjumlah 1 buah dan kotak pertanyaan 1 buah yang berisi 9 pertanyaan. Sembilan pertanyaan tersebut mencakup materi tentang proses terjadi karies gigi, penyebab karies gigi dan pentingnya melakukan pencegahan dan perawatan karies gigi. Pertanyaan tersebut digunakan sebagai penyampaian informasi oleh peneliti. Penyuluhan dilakukan setelah responden mengisi kuisisioner (pre-test). Penyuluhan ini dilakukan selama 60 menit.

Tahapan penelitian ini yaitu; 1) peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian kepada responden; 2) membagikan kuesioner pengetahuan dan minat anak melakukan perawatan karies gigi kepada responden yang memiliki karies gigi dan bersedia untuk mengisi kuesioner; 3) responden mengisi kuesioner *pre-test*; 4) mengumpulkan kuesioner *pre-test* yang telah diisi responden; 5) peneliti menjelaskan langkah- langkah penyuluhan menggunakan media *question box*. Adapun metode penyuluhannya sebagai berikut; a) peneliti membagi responden menjadi 4 kelompok; b) peneliti memberikan tongkat bicara kepada salah satu anggota kelompok lalu tongkat bicara dijalankan secara bergilir dari 1 kelompok ke kelompok lain diiringi dengan siswa bernyanyi; c) ketika peneliti berkata berhenti, maka tongkat bicara juga berhenti untuk dijalankan. Lalu anggota kelompok yang memegang tongkat bicara harus mengambil satu pertanyaan didalam kotak pertanyaan dan menjawabnya secara berkelompok; d) responden yang lain ikut menyimak pertanyaan yang dibacakan oleh kelompok lain dan menyimak jawabannya; e) peneliti menyimpulkan jawaban dari kelompok yang mendapatkan pertanyaan tersebut, lalu dibahas oleh peneliti; f) estafet tongkat bicara dan menjawab pertanyaan dilakukan sampai 9 pertanyaan didalam kotak pertanyaan sudah terjawab semua. Setelah itu, 6) peneliti memperkenalkan materi terkait karies gigi serta pentingnya untuk melakukan perawatan karies gigi; 7) melakukan penyuluhan dengan menggunakan media *question box*; 8) membagikan kuesioner *post-test* pengetahuan karies gigi dan minat anak melakukan perawatan karies gigi kepada responden untuk di isi, setelah responden mengisi kuesioner, kuesioner dikumpulkan

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan pengetahuan dan minat sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media *question box*.

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Pre-test* dan *Post-test* Pengetahuan

Kriteria Tingkat Pengetahuan	Perlakuan			
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	n	%	N	%
Baik	35	77,8	43	95,6
Cukup	10	22,2	2	4,4
Kurang	0	0	0	0,0
Total	45	100,0	45	100,0

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 1. Menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan mengalami pertambahan jumlah responden dari 35 responden (77,8%) menjadi 43 responden (95,6%) dengan kriteria baik.

Table 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Pre-test* dan *Post-test* Minat Anak Melakukan Perawatan Karies Gigi

Kriteria Minat	Perlakuan			
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	n	%	N	%
Tinggi	34	75,6	41	91,1
Sedang	10	22,2	4	4,4
Rendah	1	2,2	0	0,0
Total	45	100,0	45	100,0

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 2. Menunjukkan minat sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan mengalami perambahan jumlah responden dari 34 responden (75,6%) menjadi 41 responden (91,1%) dengan kriteria tinggi.

Tabel 3. Hasil Uji Beda *Pre-test Post-test* Pengetahuan

Kelompok		n	Standar Deviasi	Mean Rank	Selisih Mean	<i>Asym.Sig.(p)</i>
Perlakuan	<i>Pre-test</i>	45	1,392	9,50	5,7	0,000
	<i>Post-test</i>	45	.952	15,20		

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 3. Hasil uji beda *pre-test post-test* pengetahuan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (p)* = 0,000 maka $p < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan.

Tabel 4. Hasil Uji Beda *Pre-test Post-test* Minat

Kelompok		n	Standar Deviasi	Mean Rank	Selisih Mean	<i>Asym.Sig.(p)</i>
Perlakuan	<i>Pre-test</i>	45	1,545	12,57	1,27	0,023
	<i>Post-test</i>	45	1,065	13,84		

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 4. Hasil uji beda *pre-test post-test* minat menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* lebih kecil dari pada *post test* dan nilai *Asymp. Sig (p)* = 0,023 maka $p < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil minat sebelum dan sesudah penyuluhan.

Pembahasan

Prevalensi gigi berlubang pada anak usia 5-9 tahun yang tinggi dan rendahnya minat anak untuk melakukan penambalan gigi dan upaya pengobatan ke tenaga kesehatan gigi diperlukan upaya untuk meningkatkan pelayanan kesehatan pada anak salah satunya yaitu dengan melakukan promosi kesehatan yang bertujuan untuk mengatasi masalah kesehatan yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap dan tindakan, meningkatkan perilaku kunjungan ke fasilitas kesehatan dan mengurangi prevalensi kejadian penyakit tiap periode tertentu⁵. Saat ini rata-rata proses promosi kesehatan hanya menyampaikan materi dan siswa hanya mengamati dan mendengarkan. Kurangnya inovasi membuat proses pemberian informasi membosankan sehingga siswa malas mendengarkan materi yang dijelaskan⁴.

Belajar tidak cukup hanya mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lainnya diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan¹⁰.

Maka dari itu penelitian ini menggunakan media *question box* dengan harapan siswa akan memperhatikan dan penguasaan materi siswa akan lebih baik. Secara teoritis, kondisi tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses memperoleh dan mengolah informasi. Pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas kognitif seperti mengingat, mengolah, menghubungkan, dan menggunakan kembali informasi yang telah diperoleh. Penggunaan *question box* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas tersebut melalui kegiatan mendengarkan materi, mengambil pertanyaan, mengingat kembali informasi, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa juga dapat membantu menciptakan proses promosi kesehatan yang lebih menarik dibandingkan penyampaian informasi secara satu arah^{2,16}.

Penelitian sudah dilakukan pada siswa kelas 2A dan 3A dengan jumlah 45 responden berusia 7-9 tahun di SDN 01 Kadipiro, hasil penelitian menunjukkan sebelum dilakukan penyuluhan jumlah responden terbanyak dengan pengetahuan baik sebanyak 35 responden (77,8%) dan setelah dilakukan penyuluhan bertambah menjadi 43 responden (95,6%) dengan kriteria baik. Hasil penelitian ini dikarenakan media *question box* membantu siswa belajar lebih giat karena siswa tidak tahu kapan mendapatkan tongkat bicara lalu menjawab pertanyaan sehingga melatih siswa dengan cepat untuk memahami materi pelajaran¹¹. Ketidakpastian mengenai kelompok yang akan mendapatkan tongkat bicara dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk mempertahankan perhatian selama penyuluhan. Siswa perlu mengikuti materi karena setiap kelompok memiliki kemungkinan untuk memperoleh pertanyaan. Ketika pertanyaan diberikan, siswa harus mengingat kembali informasi yang telah disampaikan dan menggunakannya untuk menentukan jawaban. Proses mengingat kembali informasi yang telah dipelajari tersebut dapat dikaitkan dengan konsep *retrieval practice*, yaitu pembelajaran melalui upaya mengambil kembali informasi dari ingatan. Aktivitas ini dapat membantu memperkuat retensi informasi sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengoreksi dan melengkapi jawaban sehingga terjadi proses penguatan pemahaman melalui interaksi dengan teman sebaya.

Hasil analisis statistik pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan pada tabel 3 menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna antara sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan dengan didapatkan nilai sig (p) < 0,05. Hasil penelitian ini dapat diperoleh karena media *question box* mampu melatih kesiapan siswa saat mendengarkan penyuluhan sehingga siswa dapat memahami materi penyuluhan dengan cepat⁷ hal ini juga dikarenakan penerapan media *question box* yang dilakukan dengan menjelaskan materi berulang ketika siswa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan di dalam kotak pertanyaan⁶. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Sembiring dkk (2023) bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengajar menggunakan media *question box*.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan tidak hanya berkaitan dengan keberadaan media, tetapi juga dengan cara media tersebut digunakan dalam

proses pembelajaran. Pengulangan materi ketika siswa menjawab pertanyaan memberikan penguatan terhadap informasi yang telah diterima. Proses tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi, mencoba mengingatkannya kembali, memperoleh umpan balik, kemudian memperbaiki pemahamannya apabila terdapat jawaban yang kurang tepat. Kombinasi antara pengulangan, *retrieval practice*, diskusi, dan umpan balik dapat menjelaskan mengapa penggunaan *question box* memberikan perubahan pengetahuan yang bermakna pada penelitian ini.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Patil dkk. (2024) melalui systematic review terhadap tujuh penelitian dengan 1.097 anak usia 4–12 tahun yang menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan gigi berbasis permainan lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan beberapa indikator kesehatan mulut¹⁶. Penelitian Gousalya dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa pendekatan *play-way* dalam pendidikan kesehatan gigi dapat digunakan sebagai metode yang sesuai untuk anak sekolah karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif¹⁷. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa unsur permainan dalam media *question box* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga informasi mengenai kesehatan gigi lebih mudah diterima dan dipahami.

Hasil minat anak untuk melakukan perawatan karies gigi sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media *question box* juga mengalami penambahan jumlah responden, sebelum dilakukan penyuluhan jumlah anak dengan kriteria minat tinggi yaitu 34 responden (75,6%) dan setelah dilakukan penyuluhan jumlah anak bertambah menjadi 41 responden (91,1%) dengan kriteria minat tinggi. Hasil penelitian ini dikarenakan penggunaan media *question box* dapat mendorong semangat belajar siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa¹¹. Peningkatan minat tersebut dapat terjadi karena *question box* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari penyuluhan yang hanya menggunakan metode ceramah. Anak usia 7–9 tahun pada umumnya lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang memiliki unsur permainan, interaksi, dan aktivitas langsung. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran, perhatian terhadap materi dapat meningkat dan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Kondisi tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan, termasuk informasi mengenai pentingnya melakukan perawatan karies gigi. Dengan demikian, peningkatan minat dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan, bukan semata-mata karena penyampaian informasi mengenai karies gigi.

Hasil analisis statistik minat sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan pada tabel 4 terdapat perbedaan yang bermakna antara sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Afifah dkk (2020) bahwa media *question box* dapat membangkitkan minat siswa dan pada penelitian Ustani dkk (2024) pembelajaran menggunakan media *question box* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berdampak positif pada minat, semangat, kemampuan, prestasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil tersebut dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung, kemudian mengolah dan merefleksikan pengalaman tersebut. Pada penelitian ini, siswa mengalami secara langsung proses bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik. Pengalaman tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menggunakan informasi yang telah diperoleh. Pengalaman belajar yang aktif dan

menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi sehingga berpotensi meningkatkan minat mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Moreira dkk. (2024) melalui *scoping review* mengenai gamifikasi dalam kesehatan mulut anak dan remaja yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran kesehatan mulut. Penelitian Kim dan Kim (2024) melalui *systematic review* dan *meta-analysis* juga menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan gigi berbasis sekolah dapat memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan perilaku kesehatan gigi dan mulut pada anak dan remaja¹⁹. Hasil tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa strategi edukasi yang melibatkan anak secara aktif dapat menjadi pendekatan yang lebih sesuai dibandingkan penyampaian informasi secara pasif.

Keuntungan media *question box* adalah praktis, mudah dibuat, dapat dijadikan permainan sehingga membangkitkan semangat siswa untuk mendengarkan penyuluhan dan mempermudah penyampaian materi penyuluhan⁷. Media *question box* merupakan media berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dipecahkan oleh siswa⁶. Penerapan media kotak pertanyaan yang dimainkan dengan tongkat bicara dapat melatih siswa untuk berdiskusi dengan temannya karena kelompok yang mendapatkan tongkat bicara diwajibkan untuk mengambil pertanyaan didalam kotak pertanyaan dan dijawab bersama-sama oleh kelompok tersebut. Dengan menerapkan media *question box* siswa menjadi lebih semangat mendengarkan dan aktif saat proses penyuluhan berlangsung. Media *question box* mengajak siswa belajar sambil bermain membuat proses penyampaian materi menjadi menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat⁷. Media *question box* membuat siswa aktif saat penyuluhan seperti dapat berdiskusi dengan temannya saat menjawab pertanyaan, membuat siswa lebih memperhatikan materi yang dijelaskan¹² sehingga mampu melatih siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cepat⁷. Menurut penelitian Radhitya & Harian (2024) metode pembelajaran melalui bermain yang didukung media pendidikan merupakan faktor penting yang mempengaruhi perubahan pengetahuan siswa sekolah dasar. Dan menurut Adiba dkk (2020) media permainan adalah media yang efektif dan menarik untuk menyampaikan informasi kepada anak khususnya anak usia sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, peningkatan pengetahuan dan minat dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme yang saling berkaitan, yaitu keterlibatan aktif siswa, peningkatan perhatian, proses mengingat kembali informasi, pengulangan materi, diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik. Unsur permainan dalam *question box* membuat proses penyuluhan menjadi lebih menarik, sedangkan aktivitas menjawab dan berdiskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi yang diterima. Kombinasi tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah yang membutuhkan aktivitas konkret, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, *question box* dapat menjadi salah satu alternatif media promosi kesehatan gigi yang tidak hanya membantu meningkatkan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan minat anak terhadap perawatan karies gigi^{16,19}.

Kesimpulan

Media *question box* dapat meningkatkan pengetahuan dan minat anak melakukan perawatan karies gigi. Media *question box* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media promosi kesehatan gigi dan mulut yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik

anak usia sekolah, sehingga dapat digunakan sebagai pilihan dalam menyampaikan edukasi kesehatan gigi agar anak lebih aktif dan terlibat selama proses promosi kesehatan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu perlunya membandingkan media perlakuan dengan media kontrol yang sebanding, yaitu sama-sama menarik untuk usia anak-anak seperti permainan ular tangga, sehingga dapat diketahui efektivitas *question box* dibandingkan dengan media permainan edukatif lainnya.

Referensi

1. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2023. Survei Kesehatan Indonesia 2023. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
2. Elfidia Arista B, Hadi S. 2021. Penggunaan media yang efektif dalam promosi kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar. *J Ilm Keperawatan Gigi*. 2(2):209-215.
3. Rahmadhan AG. 2010. Serba-serbi kesehatan gigi & mulut. Handayani NP, editor. Cetakan 1. Jakarta: Bukune.
4. Primawati RS, Anugrahati W. 2021. Gambaran pengetahuan kesehatan gigi dan mulut serta minat kunjungan pasien di balai pengobatan gigi. *Indones J Health Med*. 1(4):647-659.
5. Salikun, Nugraheni HWT. 2018. Promosi kesehatan gigi dan mulut. Pramesta A, editor. Yogyakarta: Penerbit Andi.
6. Aini FN, Maruti ES, Samsiyah N. 2023. Pengaruh model pembelajaran talking stick berbantuan media question box terhadap hasil belajar IPA kelas V. *J Educ Technol*. 1(3):183. doi:10.23887/jet.v1i3.12503.
7. Afifah AYN, Soegeng Ysh, Mudzanatun. 2020. Keefektifan model pembelajaran talking stick berbantu media question box terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III SD. *J Pedagogi Pembelajaran*. 3(3):449-458. doi:10.23887/jp2.v3i3.28375.
8. Sultan MA, Yulia, Asad NMAK. 2022. Hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick berbantuan media question box. *J Pendidik Tambusai*. 6(1):9511-9514. doi:10.31004/jptam.v6i1.3927.
9. Notoatmodjo S. 2018. Metodologi penelitian kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
10. Halimah H, Herlina R, Ibraar Ayatullah M. 2019. Efektifitas penyuluhan antara metode ceramah dengan pengisian teka-teki silang terhadap pengetahuan dan tingkat kebersihan gigi dan mulut murid MTs Ar-Raudhatul Islamiyah, Mempawah. *J Oral Health Care*. 7(1):9-15. doi:10.29238/ohc.v7i1.340.
11. Sembiring EP, Perangin-Angin LM, Rangkuti I, Simanihuruk L, Rozi F. 2023. Pengaruh model pembelajaran talking stick berbantuan media question box terhadap hasil belajar tema 7 subtema 1 siswa kelas V SDN 066661 Medan Deli T.A. 2022/2023. *J Student Dev Inf Syst*. 3:175-188.
12. Amini A, Syahrial, Airmansyah. 2024. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick berbantuan media question box untuk meningkatkan minat belajar siswa muatan PPKN kelas III sekolah dasar. *J Pendidik Dasar Flobamorata*. 5(2):316-323.
13. Ustani Y, Wula Z, Khasna FT. 2024. Penggunaan model pembelajaran talking stick berbantuan media question box pada materi topik C energi yang bergerak untuk

- meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Oesapa Kecil 1 tahun ajaran 2023/2024. *Mimbar PGSD Flobamorata*. 2(2):217-222. doi:10.51494/mpf.v2i2.1776.
14. Radhitya G, Harianti R. 2024. Pengaruh media poster terhadap pengetahuan murid tentang bahaya rokok di SDN Wanajaya 3 Karawang. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*. 4(3):251-257. doi:10.59395/altifani.v4i3.544.
 15. Adiba TR, Supriyadi, Katmawanti S. 2020. Efektivitas permainan ular tangga sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia Indones J Public Health*. 5(1):1-7.
 16. Patil S, Licari FW, Bhandi S, Awan KH, Di Blasio M, Isola G, et al. 2024. Effect of game-based teaching on the oral health of children: a systematic review of randomised control trials. *J Clin Pediatr Dent*. 48(4):26-37. doi:10.22514/jocpd.2024.075.
 17. Gousalya V, Raj Mohan M, Dhamodhar D, Bharathwaj VV, Sindhu R, Prabu D, et al. 2022. Systematic literature review on the effect of play way-a game based oral health education on oral hygiene of school-going children. *Indian J Contemp Dent*. 11(1):9-17. doi:10.37506/ijocd.v11i1.18808.
 18. Moreira R, Silveira A, Sequeira T, Durão N, Lourenço J, Cascais I, et al. 2024. Gamification and oral health in children and adolescents: scoping review. *Interact J Med Res*. 13:e35132. doi:10.2196/35132.
 19. Kim S, Kim SY. 2024. Effectiveness of school-based oral health education for children and adolescents in low- and middle-income countries: a systematic review and meta-analysis. *Asia Pac J Public Health*. 36(4):312-321. doi:10.1177/10105395241240959.