

**PENGARUH PENYULUHAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN  
PUZZLE TERHADAP PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI DAN  
MULUT PADA ANAK KELAS V SDN SUKASARI  
KECAMATAN KAWALU KOTA  
TASIKMALAYA**

Asri Ismiyati

**INTISARI**

**Latar Belakang :** *Puzzle* merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang bisa menantang daya kreativitas dan ingatan anak. *Puzzle* merupakan permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. **Tujuan :** Mengetahui Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Permainan *Puzzle* Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Kelas V SDN Sukasari Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. **Metode :** Penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan rancangan *one grup pretest and posttes design*. Sampel yang digunakan yaitu *total sampling*. Populasi penelitian dilakukan pada anak kelas V sebanyak 26 orang. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. **Hasil :** Hasil sebelum diberikan penyuluhan diperoleh dengan kriteria baik (0%), cukup (73%), dan kurang (27%) kemudian setelah dilakukan penyuluhan diperoleh dengan kriteria baik (85%), cukup (15%), dan kurang (0%). Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum diberikan penyuluhan dengan media permainan *puzzle* masuk dalam kriteria cukup, dan berubah menjadi kriteria baik setelah diberikan penyuluhan dengan media permainan *puzzle*. **Kesimpulan :** Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak SD meningkat cukup signifikan (pengetahuan dengan kriteria cukup berubah menjadi kriteria baik setelah diberikan penyuluhan).

**Kata Kunci :** *Puzzle*, Pengetahuan, Penyuluhan

**Daftar Pustaka :** 45 Sumber (2009-2022)

**THE EFFECT OF COUNSELING USING PUZZLE GAME MEDIA ON  
KNOWLEDGE OF DENTAL AND MOUTH HEALTH IN CLASS V  
STUDENTS OF SDN SUKASARI KAWALU CITY  
DISTRICT TASIKMALAYA**

Asri Ismiyati

**ABSTRACT**

**Background:** Puzzle is a form of game learning media that can challenge children's creativity and memory. Puzzle is a modern game that is played by assembling pieces of images into one, so that they match the original image or as desired. **Objective:** Knowing the Effect of Counseling Using Puzzle Game Media on Dental and Oral Health Knowledge in Grade V Students at SDN Sukasari, Kawalu District, Tasikmalaya City. **Methods:** The study used a descriptive one group pretest and posttest design. The sample used is total sampling. The research population was conducted in class V as many as 26 people and oral health knowledge before being given counseling using puzzle game media was. Measuring tool used is a questionnaire. **Results:** The results before being given counseling were obtained with good criteria (0%), sufficient (73%), and less (27%) then after counseling was given with good criteria (85%), sufficient (15%), and lacking (0 %). Dental included in the sufficient criteria, and changed to good criteria after being given counseling using puzzle game media. **Conclusion:** Knowledge of dental and oral health in elementary school children increased significantly (knowledge with sufficient criteria changed to good criteria after being given counseling).

**Keywords:** Puzzle, Knowledge, Counseling

**Bibliography :** 45 Sumber (2009-2022)