

ABSTRAK

World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa angka kejadian karies pada anak sebesar 60-90% yang diakibatkan kurangnya perilaku menyikat gigi, kebiasaan buruk yang terus menerus akan berkembang menjadi perilaku. Faktor yang mempengaruhi perilaku adalah motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Cara untuk meningkatkan motivasi bisa menggunakan permainan ular tangga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap motivasi menyikat gigi pada anak kelas 1 SD Oto Iskandardinata. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain *One Group Pre Test – Post Test* dimana peneliti ini menggunakan teknik *total sampling* yang berjumlah 32 orang dimana instrument yang digunakan sudah baku. Hasil penelitian ini didapatkan adanya pengaruh antara permainan ular tangga dengan motivasi menyikat gigi pada anak SD. Analisa data sebelum perlakuan didapatkan hampir seluruh responden mempunyai tingkat motivasi kurang dalam menyikat gigi sebesar 96,9%, sesudah perlakuan bahwa hampir seluruh responden mempunyai tingkat motivasi yang baik dalam menyikat gigi sebesar 96,9%, dan didapatkan nilai *p-value* sebesar 0,000 yang dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh antara permainan edukatif ular tangga terhadap motivasi menyikat gigi pada anak kelas 1 di SDN Otoiskandar Dinata Subang. Saran dalam penelitian diharapkan sekolah dapat melakukan kegiatan ini dengan lebih sering supaya motivasi siswa tidak ada lagi yang kurang.

Kata kunci : Anak, Motivasi Menyikat Gigi, Permainan Edukatif Ular Tangga,

Daftar Pustaka : 6 buku(2015-2019)

31 Jurnal(2015-2020)

ABSTRAC

The World Health Organization (WHO) states that the incidence of caries in children is 60-90%, this is due to a lack of tooth brushing behavior, bad habits that are continuously carried out will develop into behavior. Factors that influence behavior are internal motivation (intrinsic motivation) and from outside one's self (extrinsic motivation). So to increase children's motivation at the age of 7-8 then use the snakes and ladders game, the snakes and ladders game is one of the light recreational games which is quite well known in Indonesia. Quantitative research method One Group Pre Test – Post Test. This researcher used a total population method of 32 people. There is an influence between the game of snakes and ladders with the motivation to brush teeth in elementary school children with a p-value of 0.000. The majority of almost all respondents have a low motivation level in brushing their teeth of 96.9%, a p-value of 0.000 which can be concluded that there is an influence between the educational game snakes and ladders on the motivation of brushing teeth in grade 1 children at SDN Otoiskandar Dinata Subang. In the results of the study there was still a lack of motivation, therefore the researcher suggested that schools could carry out this activity more frequently so that students' motivation was no longer lacking.

Keywords: Motivation to brush teeth, snakes and ladders game, children

Bibliography: 6 books (2015-2019)

31 Journals(2015-2020)