

**EFEKTIVITAS PENYULUHAN MENGGUNAKAN PERMAINAN  
*SNOWBALL THROWING* DENGAN *BOARD GAME* TERHADAP  
PENINGKATAN PENGETAHUAN PENCEGAHAN KARIES PADA ANAK  
KELAS 3 DAN 4 SD QURAN USWATUN HASANAH**



**SKRIPSI**

**Sebagai salah satu untuk melaksanakan penelitian  
Dalam rangka menulis skripsi pada Program Pendidikan Sarjana  
Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Andalas**

**Oleh:**

**SHALSABILLA RIANDA MARVA**

**No. BP 2111413022**

**Dosen Pembimbing:**

**Pembimbing 1: drg. Gunawan, Sp.R.K.G.Subs.R.D.P(K)**

**Pembimbing 2: drg. Sri Ramayanti, Sp.KGA.,MDS**

**FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2025**

# **EFEKTIVITAS PENYULUHAN MENGGUNAKAN PERMAINAN SNOWBALL THROWING DENGAN BOARD GAME TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN PENCEGAHAN KARIES PADA ANAK KELAS 3 DAN 4 SD QURAN USWATUN HASANAH**

**Shalsabilla Rianda Marva**

## **ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Anak sekolah dasar berada pada tahapan perkembangan kognitif, sehingga metode penyampaian informasi kesehatan harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Penyuluhan kesehatan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan anak, namun metode konvensional sering kali kurang menarik minat anak sehingga digunakan metode interaktif seperti permainan *snowball throwing* dan *board game*. **Tujuan:** Mengetahui efektivitas metode *snowball throwing* dan *board game* sebagai metode penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai pencegahan karies pada anak kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah. **Metode Penelitian:** Menggunakan desain *quasi-experimental* dengan pendekatan *two group pre-test post-test*. Sampel penelitian berjumlah 45 orang yang terdiri dari kelompok penyuluhan metode *snowball throwing* dan kelompok penyuluhan metode *board game*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner. **Hasil penelitian:** Kelompok *snowball throwing* mengalami peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebesar 0,74, sedangkan metode *board game* sebesar 0,50. Hasil uji T menunjukkan nilai  $p = 0,493$  ( $p > 0,05$ ) sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua metode. **Kesimpulan:** Metode *snowball throwing* dan *board game* sama-sama efektif dalam meningkatkan pengetahuan pencegahan karies, dan dapat dijadikan sebagai media penyuluhan yang menarik dan sesuai untuk anak usia sekolah.

**Kata kunci:** *snowball throwing*, *board game*, penyuluhan, pengetahuan.

# THE EFFECTIVENESS OF HEALTH EDUCATION USING SNOWBALL THROWING AND BOARD GAME METHODS ON INCREASING KNOWLEDGE OF CARIES PREVENTION AMONG 3RD AND 4TH GRADE STUDENTS AT SD QURAN USWATUN HASANAH

Shalsabilla Rianda Marva

## ABSTRACT

**Background:** Elementary school children are in a stage of cognitive development, so the delivery of health information must be adapted to their characteristics. Health education is one of the ways to increase children's knowledge, but conventional methods are often less engaging for them. Therefore, interactive methods such as the snowball throwing game and board game are used. **Objective:** To determine the effectiveness of snowball throwing and board game methods as health education media in increasing knowledge of caries prevention among 3rd and 4th grade students at SD Quran Uswatun Hasanah. **Method:** This study used a quasi-experimental design with a two-group pre-test and post-test approach. The total sample was 45 students, divided into two groups: Snowball Throwing group and Board Game group. The research instrument used was a questionnaire. **Results:** The Snowball Throwing group showed an average increase in knowledge scores of 0.74, while the Board Game group had an increase of 0.50. The independent t-test showed a p-value of 0.493 ( $p > 0.05$ ), indicating that there was no significant difference between the two methods. **Conclusion:** Both snowball throwing and board game methods are effective in improving knowledge of caries prevention, and they can be used as engaging and suitable health education tools for school-aged children..

**Keywords:** snowball throwing, board game, health education, knowledge.