

ABSTRACT

Background : Dental and oral health problems are still a major challenge in early childhood, especially due to the lack of knowledge and skills in brushing teeth properly. This study aims to determine the effect of the snake and ladder game as an educational method in improving the knowledge and skills of brushing teeth of early childhood at Ar-Rahimah Kindergarten, Jambi City.

Method : This study used a quantitative method with a quasi-experimental one group pretest-posttest design. The sample of the study was 40 students of Ar-Rahimah Kindergarten. The research instrument was a knowledge questionnaire and a skills observation sheet. The intervention given was a snakes and ladders game that had been modified with educational content related to dental health, accompanied by a demonstration using a tooth phantom.

Result : Analysis using the Wilcoxon Signed Ranks Test showed that there was a significant influence between before and after treatment on knowledge ($p = 0.001$) and skills ($p = 0.001$).

Conclusion : The conclusion of this study is that the snakes and ladders game media can improve the knowledge and skills of brushing teeth of early childhood. It is suggested that the use of snakes and ladders game media can be used as an innovative approach in children's dental health education.

Keywords: Snake and ladder game, knowledge, skills, tooth brushing, early childhood

ABSTRAK

Latar Belakang : Masalah kesehatan gigi dan mulut masih menjadi tantangan utama pada anak usia dini, terutama akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menyikat gigi yang baik dan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga sebagai metode edukasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini di TK Ar-Rahimah Kota Jambi.

Metode : Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *quasi-experiment one group pretest-posttest*. sampel penelitian adalah siswa TK Ar-Rahimah berjumlah 40 anak. Instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan dan lembar observasi keterampilan. Intervensi yang diberikan adalah permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan konten edukatif terkait kesehatan gigi, disertai demonstrasi dengan menggunakan phantom gigi.

Hasil : Analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan terhadap pengetahuan ($p = 0,001$) dan keterampilan ($p = 0,001$).

Kesimpulan : Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini. Disarankan penggunaan media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan kesehatan gigi anak.

Kata kunci: Permainan ular tangga, pengetahuan, keterampilan, menyikat gigi, anak usia dini