

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG PEMELIHARAAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA KELAS III A DAN III B SDN BENDUL MERISI TAHUN 2024

Debris adalah material lunak dari sisa makanan yang menempel. Data penilaian awal pada 4 September 2023 menunjukkan bahwa siswa mendapat nilai 1,9 pada indeks puing-puing dalam kategori buruk, lebih tinggi dari kisaran rekomendasi WHO yaitu 0 hingga 1,6 dalam kategori baik. Tingginya angka indeks sampah pada siswa SDN Bendul Merisi kelas III A dan III B pada tahun 2024 menjadi isu utama penelitian ini. Penyebab penyakit ini adalah kurangnya kesadaran mengenai perawatan mulut dan gigi yang benar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media board game dapat digunakan untuk menyebarkan kesadaran pemeliharaan kesgilut. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan sasaran penelitian pada siswa kelas III A dan III B SDN Bendul Merisi yang berjumlah 56 orang. Metode pengumpulan data memakai lembar kuisioner. Hasil penelitian yaitu pengetahuan siswa sebelum penyuluhan termasuk dalam kategori kurang, sedangkan pengetahuan siswa sesudah penyuluhan termasuk dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan pengetahuan dari kurang menjadi baik sesudah penyuluhan menggunakan media *board game* pada siswa kelas III A dan III B SDN Bendul Merisi Tahun 2024.

Kata kunci : Pengetahuan, Siswa, Board Game