



**PEMERINTAH
KABUPATEN BANGKA**

PEDOMAN TEKNIS INOVASI

SEHAT GIGIKU

(GAMES EDUKASI ULAR TANGGA MENGENAI PENGETAHUAN DASAR MENJAGA
KESEHATAN GIGI DI HALAMAN SEKOLAH DASAR)



**DINAS KESEHATAN
KABUPATEN BANGKA**

A. Latar Belakang

Permainan edukatif ini merupakan adaptasi dari permainan ular tangga tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif. Papan permainan dibuat dalam ukuran besar dan dapat dimainkan di halaman sekolah dengan siswa sebagai pion hidup. Setiap petak pada papan permainan memuat konten edukatif seperti pertanyaan seputar kesehatan gigi, fakta menarik, gambar ilustrasi makanan sehat dan tidak sehat untuk gigi, serta tantangan ringan yang berkaitan dengan kebiasaan menyikat gigi.

Ketika siswa mendarat di suatu petak, mereka akan diminta menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan sesuai instruksi. Apabila mereka berhasil, mereka diperbolehkan melangkah maju. Sebaliknya, jika jawaban mereka salah atau tantangan tidak dilakukan dengan benar, mereka harus tetap di tempat. Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyeluruh.

Dalam pelaksanaan permainan, disiapkan alat bantu seperti papan ular tangga berukuran besar yang dicetak di atas banner, dadu ukuran besar, serta hadiah simbolik bagi siswa yang aktif atau menjawab dengan benar. Permainan ini dirancang agar mendukung proses pembelajaran luar ruang yang menyenangkan, kolaboratif, dan tetap edukatif.

B. Penjaringan Ide Inovasi

Dilakukan melalui observasi di lapangan, pendataan, dan *Focus Group Discussion* yang melibatkan pemangku kepentingan, yaitu Pemerintah Kabupaten Bangka, Dinas Kesehatan, BAPPEDA, masyarakat, pihak Bank Sumsel Babel, Pusat Riset dan Inovasi Institut Pahlawan 12 Bangka Belitung, serta Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

C. Pemilihan Ide Inovasi

Proses pemilihan ide inovasi ini diawali oleh masih rendahnya kesadaran anak-anak sekolah dasar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut, seperti kebiasaan menyikat gigi yang belum dilakukan secara rutin dan benar. Selanjutnya, dilakukan observasi lingkungan sekolah yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif lebih mudah diterima oleh siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan edukasi kesehatan yang menyenangkan, dipilihlah media permainan ular tangga edukatif karena mudah diterapkan, menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak dini.

D. Tujuan

Kegiatan ini memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut melalui pendekatan yang interaktif. Kedua, menumbuhkan kesadaran diri siswa terhadap pentingnya kebiasaan hidup sehat sejak dini, khususnya kebiasaan menyikat gigi secara rutin dan benar. Ketiga, menyediakan alternatif metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga informasi yang diberikan dapat lebih mudah diingat. Keempat, meningkatkan kerja sama dan partisipasi aktif antarsiswa melalui permainan kelompok. Dan kelima, mendukung kegiatan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan

pendekatan edukatif yang dapat dijadikan contoh praktik baik untuk diterapkan secara berkelanjutan.

E. Manfaat

Berikut beberapa manfaat dari program ini:

1. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut, termasuk kebiasaan menyikat gigi yang benar dan pentingnya menjaga kebersihan gigi sejak dini.
2. Menjadikan pembelajaran kesehatan lebih menarik dan mudah dipahami, karena disampaikan melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan.
3. Mendukung program UKS di sekolah dasar sebagai media edukasi kesehatan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

F. Hasil

Setelah dilaksanakannya program kerja, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Kegiatan berjalan dengan lancar sesuai jadwal dan mendapat antusiasme tinggi dari para siswa. Mayoritas peserta dengan cepat memahami aturan permainan dan aktif mengikuti rangkaian kegiatan, sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.
2. Melalui permainan edukatif ini, siswa tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga berhasil menyerap berbagai materi penting tentang kesehatan gigi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar serta mengulang kembali informasi penting mengenai kebiasaan menjaga kebersihan gigi dan mulut.
3. Guru pembimbing memberikan respons positif dan mengapresiasi metode pembelajaran yang inovatif ini, karena terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak dini.
4. Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa dalam kelompok, sehingga turut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang inklusif, kolaboratif, dan memotivasi partisipasi aktif dari semua peserta.
5. Secara keseluruhan, media permainan edukatif ini efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang layak dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam program pendidikan kesehatan di sekolah dasar.

G. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Persiapan	Melakukan konsultasi awal dengan pihak sekolah dan guru pembimbing serta menyiapkan rencana kegiatan edukasi kesehatan gigi melalui permainan ular tangga, termasuk penentuan lokasi, peserta, serta kebutuhan alat dan bahan.	22 – 24 September 2025

Penjaringan Ide	Melakukan observasi di lingkungan sekolah dan pengumpulan data terkait tingkat pemahaman siswa mengenai kesehatan gigi, serta diskusi dengan pemangku kepentingan untuk menentukan metode edukasi yang tepat.	25 – 29 September 2025
Perancangan	Menyusun konsep permainan ular tangga edukatif, termasuk desain papan permainan, pembuatan pertanyaan dan tantangan seputar kesehatan gigi, serta penyusunan aturan permainan.	29 September – 1 Oktober 2025
Pengembangan & Uji Coba	Menyusun konsep permainan ular tangga edukatif, termasuk desain papan permainan, pembuatan pertanyaan dan tantangan seputar kesehatan gigi, serta penyusunan aturan permainan.	1 - 10 Oktober 2025
Implementasi	Melaksanakan kegiatan permainan edukatif di sekolah dasar dengan melibatkan siswa secara langsung sebagai peserta, serta memberikan penjelasan materi kesehatan gigi selama permainan berlangsung.	13 - 17 Oktober 2025
Evaluasi	Melaksanakan kegiatan permainan edukatif di sekolah dasar dengan melibatkan siswa secara langsung sebagai peserta, serta memberikan penjelasan materi kesehatan gigi selama permainan berlangsung.	18 – 24 Oktober 2025

1. Tahap Persiapan dan Perencanaan Kegiatan

Pelaksanaan inovasi diawali dengan koordinasi antara pelaksana kegiatan, pihak sekolah, guru pendamping, serta pemangku kepentingan terkait untuk menentukan lokasi, jumlah peserta, jadwal pelaksanaan, dan kebutuhan sarana pendukung. Tim pelaksana menyiapkan media permainan berupa papan ular tangga edukatif berukuran besar, dadu, kartu pertanyaan, materi kesehatan gigi dan mulut, serta perangkat dokumentasi. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan skenario permainan dan pembagian tugas kepada seluruh pelaksana agar kegiatan berjalan efektif dan terarah.

2. Tahap Pengembangan Media dan Materi Edukasi

Tim pelaksana menyusun dan mengembangkan konten permainan yang memuat pesan-pesan edukatif mengenai kesehatan gigi dan mulut, seperti tata cara menyikat gigi yang benar, makanan yang baik dan buruk bagi kesehatan gigi, serta kebiasaan hidup bersih dan sehat. Setiap petak permainan dirancang agar mengandung unsur pembelajaran melalui pertanyaan, tantangan, maupun informasi singkat yang mudah dipahami oleh siswa. Sebelum digunakan, media permainan dilakukan uji coba untuk memastikan materi, aturan permainan, dan mekanisme pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

3. Tahap Implementasi Inovasi

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan siswa sebagai pemain utama. Siswa mengikuti permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan, di mana setiap langkah permainan menjadi sarana penyampaian informasi kesehatan gigi dan mulut. Fasilitator bertugas memberikan arahan, menjelaskan materi, memverifikasi jawaban peserta, serta memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Selama kegiatan berlangsung, pelaksana juga melakukan pengamatan terhadap tingkat pemahaman, antusiasme, dan keterlibatan peserta sebagai bagian dari proses pembelajaran interaktif.

4. Tahap Monitoring, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap efektivitas media permainan dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi, tanya jawab, umpan balik dari guru dan peserta, serta dokumentasi hasil kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan materi, metode pelaksanaan, maupun pengembangan inovasi pada kegiatan berikutnya. Untuk menjamin keberlanjutan inovasi, sekolah didorong mengintegrasikan permainan edukatif ini ke dalam kegiatan UKS atau program pendidikan kesehatan secara berkala.