

INTISARI

Anak tunanetra merupakan anak yang memiliki keterbatasan penglihatan atau tidak dapat melihat sama sekali. Keterbatasan tersebut dapat mengakibatkan anak tunanetra tidak mampu untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggosok gigi menggunakan metode *game* interaktif berupa *puzzle* braille model gigi terhadap status kebersihan gigi dan mulut pada anak tunanetra di MTs LB/A YAKETUNIS Yogyakarta, SLB Negeri 1 Bantul, dan SLB – A YAAT Klaten.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* atau eksperimental semu dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan pada 32 anak tunanetra dengan kategori *low vision* dan *total blind*. Status kebersihan gigi dan mulut diukur menggunakan indeks PHP-M metode Podshadley dan Haley yang telah dimodifikasi oleh Amith dkk (2017). Pada subjek penelitian dilakukan edukasi menggosok gigi menggunakan *puzzle* braille model gigi selama 2 minggu dengan lama edukasi sebanyak 3 kali seminggu. Pengukuran skor plak dilakukan sebelum dan sesudah edukasi. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji T berpasangan dengan indeks kepercayaan 95%.

Hasil penelitian menunjukkan rerata dan simpangan baku skor indeks plak sebelum edukasi (5,184 0,949) dan setelah edukasi (3,926 0,681). Hasil analisis statistik menunjukkan terdapat perbedaan bermakna atau signifikan ($p < 0,05$) skor indeks plak antara sebelum dan sesudah edukasi. Kesimpulan penelitian ini yaitu edukasi menggosok gigi menggunakan *puzzle* braille model gigi dapat meningkatkan status kebersihan gigi dan mulut anak tunanetra di MTs LB/A YAKETUNIS Yogyakarta, SLB Negeri 1 Bantul, dan SLB – A YAAT Klaten.

Kata kunci : Tunanetra, media *puzzle* braille, model gigi, status kebersihan gigi dan mulut

ABSTRACT

Visually impaired children are children who have visual limitations or are completely blind. These limitations can result in visually impaired children being unable to maintain dental and oral hygiene. This research aims to determine the effect of tooth brushing education using an interactive game method in the form of a Braille puzzle of a tooth model on the dental and oral hygiene status of visually impaired children in MTs LB/A YAKETUNIS Yogyakarta, SLB Negeri 1 Bantul, and SLB – A YAAT Klaten.

The type of research used in this study is quasi-experimental or quasi-experimental design with a Pretest-Posttest Design. The study was conducted on 32 visually impaired children with low vision and total blindness. The dental and oral hygiene status was measured using the PHP-M index method by Podshadley and Haley, which was modified by Amith et al. (2017). The research subjects received education on tooth brushing using the Braille puzzle of a tooth model for 2 weeks, with the education conducted 3 times a week. Plaque scores were measured before and after the education program. The research data was then analyzed using paired t-tests with a confidence level of 95%.

The results of the study showed the mean and standard deviation of plaque index scores before education (5.184 ± 0.949) and after education (3.926 ± 0.681). The statistical analysis results indicated a significant difference ($p < 0.05$) in plaque index scores before and after education. The conclusion of this study is that tooth brushing education using the Braille puzzle of a tooth model can improve the dental and oral hygiene status of visually impaired children in MTs LB/A YAKETUNIS Yogyakarta, SLB Negeri 1 Bantul, and SLB – A YAAT Klaten.

Keywords: Visually impaired, Braille puzzle media, tooth model, oral hygiene status.