

ABSTRACT

Background: 2013 batch Basic Dentistry Bloc's OSCE passing percentage on teeth identifying station is 65,48%, while for 2015 batch is 59,4%. The effort that can be done to increase the interest of study is through interactive studying medium. Tooth Morphology Board Game is a studying medium introduced firstly to PSPDG FKIK UMY students. Evaluation is required to assess its function as newly introduced studying medium. The evaluation is using students' responses or perception after using the studying medium.

Goals: To know the relation between perception with the knowledge level of PSPDG FKIK UMY first year students in learning teeth morphology concept after using tooth morphology board game studying medium.

Method: Cross sectional study is done to 30 subjects which were PSPDG FKIK UMY students after playing tooth morphology board game three times. Data collecting method uses purposive sampling, while data analysis uses lambda correlation test and chi-square.

Result: From 30 research subjects, the result is 18 subjects (60%) are in favor that consists of 6 (20%) standard knowledge level students and 12 (40%) good knowledge level students. On the other side, 12 subjects (40%) are not in favor that consists of 1 (3,3%) low knowledge level student, 8 (26,7%) middle knowledge level students, and 3 (10%) high knowledge level students. Using lambda correlation test, the result is the correlation 0,296 categorized as low and the contribution is 8,76%. Chi-square test result gets the significant correlation.

Conclusion: There is a correlation between perception and knowledge level of PSPDG FKIK UMY Year I students in learning morphology concept after using tooth morphology board game studying medium.

Keywords: tooth morphology board game, perception, knowledge level.

INTISARI

Latar Belakang : Persentase kelulusan OSCE dalam station identifikasi gigi pada Blok Kedokteran Gigi Dasar untuk angkatan 2013 adalah sebesar 65,48% dan untuk angkatan 2015 adalah 59,4%. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. *tooth morphology board game* adalah media pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan pada mahasiswa PSPDG FKIK UMY. Diperlukan evaluasi untuk menilai pemenuhan fungsi sebagai media pembelajaran yang baru diperkenalkan. Evaluasi tersebut menggunakan tanggapan atau persepsi mahasiswa setelah menggunakan media ajar tersebut.

Tujuan : Untuk mengetahui hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *tooth morphology board game*

Metode : *Cross sectional study* dilakukan pada 30 subjek mahasiswa PSPDG FKIK UMY setelah bermain 3 kali dengan *tooth morphology board game*. pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. analisa data dengan menggunakan uji korelasi lambda dan chi-square

Hasil : Dari 30 subjek penelitian didapatkan mahasiswa yang memiliki persepsi mendukung (*Favorable*) sebesar 18 orang (60%) dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 6 orang (20%) dan baik sebanyak 12 orang (40%). Mahasiswa yang memiliki persepsi kurang mendukung (*Unfavorable*) sebanyak 12 orang (40%) dengan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 1 orang (3,3%), sedang sebanyak 8 orang (26,7%) dan tinggi sebanyak 3 orang (10%). Dengan menggunakan uji korelasi lambda didapatkan korelasi sebesar 0,296 tergolong rendah dan kontribusinya sebesar 8,76%. Hasil uji *Chi-square* didapatkan hasil korelasi yang signifikan

Kesimpulan : Terdapat hubungan antara persepsi dengan tingkat pengetahuan mahasiswa Tahun I PSPDG FKIK UMY dalam mempelajari konsep morfologi gigi setelah menggunakan media pembelajaran *tooth morphology board game*.

Kata Kunci : *tooth morphology board game*, Persepsi, Tingkat Pengetahuan