

APLIKASI *PUZDENT FOR KIDS* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI MULUT SISWA KELAS 3 SDN MANGKURA 2 MAKASSAR

Sari Aldilawati*, Yusrini Selviani**, Salsabila Ardiningrum***

*Department Ilmu Kesehatan Gigi Masyarakat, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Muslim Indonesia, Makassar

**Department Ilmu Penyakit Mulut, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Muslim Indonesia, Makassar

***Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Muslim Indonesia, Makassar

Korespondensi: Sari Aldilawati, sharyaldila@umi.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang: kesehatan gigi dan mulut merupakan komponen penting dari kesehatan tubuh secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan. *Puzdent For Kids* adalah permainan untuk anak-anak di mana siswa harus menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi dengan mengisi kotak hitam putih dengan huruf untuk membentuk sebuah kata. Aplikasi permainan ini dibuat sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa. **Tujuan:** mengetahui pengaruh Aplikasi *Puzdent For Kids* sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar. **Metode:** jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimental* yang dengan tipe *pre-test dan post-test group desain*. Kuesioner dibuat untuk mengukur pengetahuan siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar mengenai kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Puzdent for kids*. **Hasil:** berdasarkan hasil penelitian diketahui sebanyak 44 (73,3%) responden memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi dan sebanyak 14 (23,3%) responden dengan tingkat pengetahuan yang sedang serta sebanyak 2 (3,3%) responden dengan tingkat pengetahuan yang rendah, namun setelah diberikan edukasi mengenai aplikasi *Puzdent for kids* terjadi peningkatan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut hal tersebut dibuktikan dari total 60 responden semuanya mendapatkan tingkat pengetahuan yang tinggi. **Kesimpulan:** hasil *uji paired sample t-test* memiliki nilai $p(0,000) < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Puzdent For Kids* sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2.

Kata kunci: Aplikasi, *Puzdent For Kids*, Kesehatan, Gigi dan Mulut

ABSTRACT

Background: oral health is an important component of overall body health that cannot be separated. *Puzdent for kids* is a game for children where students must answer questions or follow instructions by filling in black and white boxes with letters to form a word. This game application is made as a medium for educating students' oral health. **Methods:** the type of research used is *quasi-experimental research with pre-test and post-test group design*. Questionnaires were made to measure the knowledge of 3rd grade students of SDN Mangkura 2 Makassar regarding oral health before and after the use of the *Puzdent for kids* application. **Results:** based on the results of the study, it is known that 44 (73.3%) respondents have a high level of knowledge and as many as 14 (23.3%) respondents with a moderate level of knowledge and as many as 2 (3.3%) respondents with a low level of knowledge, but after being given education about the *Puzdent for kids* application there is an increase in knowledge about oral health and this is evidenced from a total of 60 respondents all get a high level of knowledge. **Conclusion:** the results of the *paired sample t-test* test have a p value $(0.000) < 0.05$, it can be concluded that there is an effect of the *Puzdent For Kids* application as a medium for oral health education for grade 3 students of SDN Mangkura 2.

Keywords: application, *Puzdent for kids*, Health, Teeth and Mouth

PENDAHULUAN

Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018, masyarakat Indonesia mengalami risiko kesehatan gigi dan mulut sebanyak 57,6%. Karies gigi

adalah salah satu penyakit gigi dan mulut yang sangat umum ditemukan. Prevalensi karies gigi pada anak-anak umur 3-4 tahun di Indonesia mencapai 81,5%.^{1,2} Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik,

mental, spiritual, maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Kesehatan yang perlu diperhatikan selain kesehatan tubuh secara umum adalah kesehatan gigi dan mulut. Hal ini dikarenakan kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian integral dari kesehatan tubuh secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan dari kesehatan tubuh secara umum.^{3,4}

Perilaku anak Indonesia dalam menjaga dan merawat gigi masih sangat kurang, hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan anak mengenai pentingnya untuk menjaga dan memelihara kesehatan gigi dan mulut, sehingga banyak anak yang mengabaikan tentang hal ini dan berdampak terhadap terjadinya masalah kesehatan gigi dan mulut pada usia dini.⁵ Menurut Potter & Perry, kebersihan gigi permanen yang tumbuh pada anak usia sekolah dasar harus diperhatikan karena masa peralihan dari gigi susu menjadi gigi permanen memiliki resiko tinggi untuk terkena karies. Anak-anak usia sekolah dasar (9-12 tahun) yang telah memiliki gigi permanen masih ada yang belum terbiasa menyikat gigi dengan baik dan benar namun mereka telah memiliki pemahaman yang baik akan pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut.⁶

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk membentuk perilaku seseorang. Menurut Ignatia dkk, perilaku kebersihan gigi dan mulut dipengaruhi oleh salah satunya adalah pengetahuan tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut. Menjaga kebersihan gigi dan mulut pada usia sekolah merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kesehatan sejak dini.⁷

Pengetahuan kebersihan pada gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari atau kebiasaan yang dapat memengaruhi keadaan giginya.⁸

Anak sekolah dasar memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang kesehatan gigi dan mulut. Hal ini sejalan dengan penelitian Tumanggor et al. yang menyatakan pengetahuan yang cukup pada anak sekolah dasar. Menurut Notoatmodjo, tingkat pengetahuan dapat dibagi menjadi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Anak sekolah dasar sudah tahu dan memahami hanya saja aplikasi dalam kegiatan sehari-hari yang kurang tepat saat dilakukan.⁹

Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai berbagai keterampilan baru yang diberikan oleh guru di sekolah. Salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat

disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya.¹⁰

Berdasarkan perkembangan teknologi, peranan media pembelajaran dapat berwujud media elektronik atau media pembelajaran aplikasi lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar.¹¹

Permainan adalah salah satu jenis kegiatan bermain dimana pemainnya berusaha meraih tujuan dari permainan tersebut dengan melakukan aksi sesuai dengan aturan pada permainan. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi menjadi salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik.¹²

Game edukasi digital dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran karena menciptakan motivasi dan kepuasan pribadi, mengakomodasi berbagai macam gaya dan keterampilan belajar, memberikan konteks interaktif dalam memecahkan masalah dan mengedepankan tindakan nyata daripada hanya penjelasan.¹³

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya fikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan memahami huruf yang diajarkan.¹⁴

Puzdent for kids merupakan suatu aplikasi permainan digital dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori ‘mendatar’ dan ‘menurun’ tergantung arah kata-kata yang harus diisi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amin: Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasa petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.⁽⁸⁾⁽⁹⁾ Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik ingin mengetahui pengaruh Aplikasi *Puzdent For Kids*

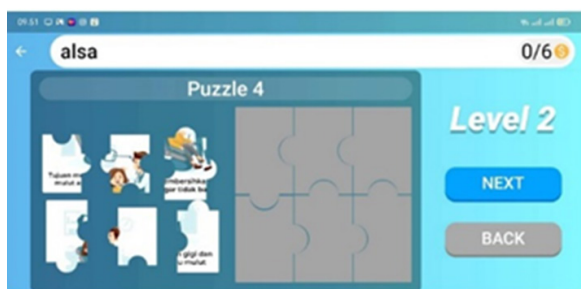
sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar.

METODE PENELITIAN

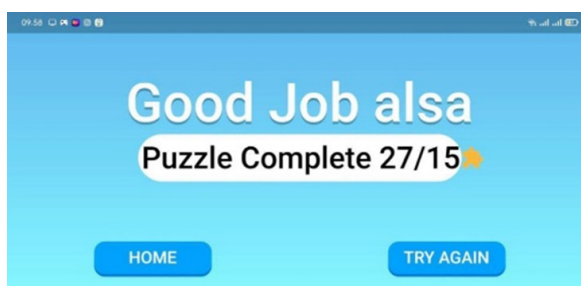
Penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimental* yang dengan tipe *pre-test dan post-test group desain*. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini yakni alat meliputi *handphone, laptop, alat tulis, kuota data, power point, kuesioner* dan aplikasi *puzdent for kids*. Sebanyak 15 butir pernyataan kuisisioner diberikan untuk mengukur perubahan pengetahuan kesehatan gigi mulut 60 orang siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Puzdent For Kids*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar Jalan Boto Lempangan No. 65, Sawerigading, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan sejak bulan Oktober 2022 - November 2022. Analisis data yang digunakan menggunakan uji *paired t-test*. Penelitian ini telah mendapatkan izin uji etik oleh KEPK YW-UMI Makassar No.0757/B.06/FGK-UMI/X/2022.



Gambar 1. Aplikasi Puzdent For Kids



Gambar 2. Halaman level 2 Puzdent For Kids



Gambar 3. Halaman akhir permainan Puzdent For Kids

Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: 1. Siswa kelas 3 aktif SDN Mangkura 2 Makassar. 2. Memiliki *smartphone* dan dapat menginstal aplikasi *Puzdent For Kids*. 3. Bersedia mengikuti *pre-test, post-test* dan penggunaan aplikasi *Puzdent For Kids*. 4. Mengisi semua pernyataan pada kuesioner. Kriteria Eksklusi adalah 1. Sampel tidak menggunakan aplikasi *Puzdent For Kids* melainkan media poster. 2. Aplikasi eror.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	n	Persen
Laki-laki	29	48.3
Perempuan	31	51.7
Total	60	100

Tabel 2. Frekuensi Tingkat Pengetahuan Sebelum Dan Setelah Edukasi Aplikasi *Puzdent For Kids*

Tingkat Pengetahuan	Sebelum n(%)	Setelah n(%)
Tinggi	44 (73,3%)	60
Sedang	14 (23,3%)	0 (0)
Rendah	2 (3,3%)	0 (0)

Tabel 3. Pengaruh aplikasi *puzdent for kids* sebagai media edukasi Kesehatan gigi dan mulut

Kelompok Perlakuan	Mean±SD	p-value
Pre test	21.38±2.49	0,000
Post test	26.12±1.58	
*Paired sample t test; P< 0,05 = Significant		

PEMBAHASAN

Pada tabel 1 menjelaskan bahwa distribusi frekuensi sampel, didapatkan jumlah murid laki-laki sebanyak 29 orang (48,3%) dan murid perempuan sebanyak 31 orang (71,7%).

Pada tabel 2 menjelaskan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi mengenai aplikasi *Puzdent For Kids* sebanyak 44 (73,3%) responden memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi dan sebanyak 14 (23,3%) responden dengan tingkat pengetahuan yang sedang serta sebanyak 2 (3,3%) responden dengan tingkat pengetahuan yang rendah, namun setelah diberikan edukasi mengenai aplikasi *Puzdent For Kids* terjadi peningkatan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut hal tersebut

dibuktikan dari total 60 responden semuanya mendapatkan tingkat pengetahuan yang tinggi.

Pada tabel 3 menjelaskan bahwa hasil uji paired sample t-test memiliki nilai $p(0,000) < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi *Puzdent For Kids* sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai penerapan aplikasi *Puzdent For Kids* efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar. Hasil yang sama diperoleh oleh penelitian Santoso, sebagai media edukasi kesehatan gigi berbasis Android yang efektif meningkatkan kesadaran dan sikap kesehatan gigi pada siswa kelas IV SD N Ngesrep 1, Banyumanik 02, dan anyumanik 04 Kota Semarang.¹⁰

Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.¹⁵

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *Puzdent For Kids* adapun aspek yang membedakan aplikasi edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada aplikasi yang digunakan memiliki tampilan yang *user friendly*, sederhana, namun menarik dan mudah untuk digunakan oleh anak-anak dibandingkan aplikasi edukasi pada penelitian lainnya sehingga dari hal tersebut menjadi point plus pada aplikasi yang digunakan dibandingkan dengan aplikasi pada penelitian lainnya.

Penelitian Yulandari memberikan hasil yang sama: setelah dilakukan intervensi, pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan (kesehatan gigi) kelompok permainan *puzzle* gigi lebih tinggi daripada kelompok *flashcard*, yang meliputi kelompok intervensi (8,91%) dan kelompok kontrol (8,27%). Berdasarkan nilai $p 0,002$, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* kegi lebih unggul dari *flashcards*. Permainan *puzzle* kegi (kesehatan gigi) dapat digunakan dalam penelitian promosi kesehatan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa mengembangkan potensi dan nilai moralnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁶

Penelitian Ayati dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (*puzzle*) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas I di SDN 005 Samarinda, terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (*puzzle*) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas I di SDN 005 Samarinda yaitu terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan dari kategori

pengetahuan sedang dari 67.9% menjadi 90.6% dan di *Posttest* tidak ada kategori rendah.¹⁷

Penelitian Nurhidayah dengan judul pengaruh media puzzle gosok gigi (PuGoGi) terhadap kemampuan menggosok gigi pada anak tunagrahita kategori sedang kelas V di sekolah luar biasa (SLB) negeri 1 Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa media PuGoGi dapat meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak tunagrahita kategori sedang kelas V di SLB negeri 1 Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari frekuensi kesalahan dalam praktik menggosok gigi pada *aseline-1* lebih tinggi dibandingkan dengan *aseline-2* atau dengan kata lain $fA > fA'$.¹⁸

Penelitian Amalia dan Rizky dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan ermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa, hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 28,1% dan sesudah bermain sebesar 81,3%. Sedangkan tindakan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 9,4% dan sesudah bermain sebesar 65,6%.¹⁹

Adapun penelitian Hutami dengan judul penerapan permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi, menunjukkan bahwa MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut, dalam hasil penelitian ini terjadi peningkatan nilai *pre test* dan *post test* siswa yang menunjukkan peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan dilakukan, yaitu sebanyak 29,4%.²⁰

Bagi anak-anak, belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu bermain. Permainan cukup penting bagi perkembangan anak, sehingga perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya. Upaya meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam menyikapi masalah di sekitarnya, dapat diberikan stimulus melalui permainan.¹⁹

Perlunya media edukasi kesehatan gigi dan mulut yang mudah dan menyenangkan dapat menggunakan media edukasi berbasis permainan, seperti *puzzle* dan monopoli dimana pesan atau ilmu kesehatan dapat dituangkan dalam permainan tersebut sehingga anak-anak lebih antusias dalam menerima materi edukasi kesehatan.²¹

Menggunakan teks, animasi, audio, video, dan permainan, multimedia interaktif dapat digunakan untuk membuat konseling interaktif. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam

pembuatan multimedia interaktif untuk tujuan pendidikan, antara lain: a) memiliki lebih dari satu media konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dan visual; b) bersifat interaktif, seperti mampu mengakomodasi tanggapan pengguna; c) menjadi mandiri atau membuat hidup pengguna lebih mudah.²¹

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Mangkura 2 Makassar maka didapatkan kesimpulan bahwa:

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan siswa kelas 3 SDN Mangkura 2 Makassar sebelum dan sesudah diberikan edukasi mengenai aplikasi *Puzdent For Kids*.
- (2) Terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi mengenai aplikasi *Puzdent For Kids*.
- (3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi *Puzdent For Kids* sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN Mangkura 2.

Peneliti mengharapkan dapat dilakukan penelitian selanjutnya, dengan mencapai sasaran bukan hanya dari siswa SD melainkan juga dari siswa jenjang Pendidikan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam membantu penelitian yang dilaksanakan sehingga dapat terealisasi dengan baik.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis telah mengungkapkan kepentingan publikasi yang disetujui sepenuhnya tanpa potensi konflik yang dapat timbul di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Hasil Utama RISKESDAS 2018. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2018. Hal 93-96.
2. Rosalina D, Jeddy J. Perbedaan Prevalensi Karies Gigi dan Tingkat Keparahan Karies Gigi pada Anak Usia 3-5 Tahun yang Ibunya Bekerja dan Tidak Bekerja : Kajian Pada PAUD Sapta Kemuning, Depok Jawa Barat (Laporan Penelitian). *J Kedokt Gigi Terpadu*. 2021;3(1):63-9.
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan.
4. Sherlyta M, Wardani R, Susilawati S. <p>Tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa Sekolah Dasar Negeri di desa tertinggal Kabupaten Bandung</p><p>Oral hygiene level of underdeveloped village State Elementary School students in Bandung Regency</p>. *J Kedokt Gigi Univ Padjadjaran*. 2017;29(1):69-76.

5. Rahayu P, Hidayah W, Primar CN, dkk. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*. 2022;2(1): 1-10.
6. Hidayat NP, Maulida M, Kurniawati LM. Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Penyakit Gigi dan Mulut pada Santri di Pesantren Manarul Huda Bandung. *Bandung Conference Series. Medical Science*. 2022;2(1):1099-1105.
7. Tetan D, Adam AM, Jubhari EH. Penyakit Gingiva: Induksi Plak dan Induksi Non Plak. *J. Makass Dent*. 2021;10(1):88-89.
8. Gayatri WR. Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak SDN Kauman 2 Malang. *J Health*. 2017;2(2):202-204
9. Rahmawati, Maliga I, Kesuma EG, Hasifah H. Mulut dalam Mencegah Karies Gigi Anak Usia Sekolah. *The Relationship of Dental and Oral Health Knowledge Level in Preventing Dental Carries of School Age Children*. 2021;12(11):157-167
10. Dianmartha C, Kusumadewi S, Kurniawati DPY. Pengetahuan Terhadap Perilaku Perawatan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia 9-12 Tahun Di SDN. 27 Pemecutan Denpasar. *ODONTO Dent J*. 2018;5(2):110
11. Nurmala I, Rahman F, Nugroho A, Erlyani N, Laily N, Yulia A. Promosi Kesehatan. 2018. 51 p.
12. Tussyana E, Trengginas R. Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai. *Abstrak. J Inventa*. 2019;3(1):18-26
13. Pgmi P, Sunan UIN, Yogyakarta K. Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Karang Bendo Yogyakarta. *Julrissanni*.2020;4(1):72-87.
14. Syafril S, Islam U, Raden N, Lampung I, Education I. Pengembangan Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini. 2018;(Desember).
15. Arsyad. Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Murid Kelas IV dan V SD. *World Dev [Internet]*. 2018;1(1):1-15.
16. Sari E, Ulfiana DP. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gosok Gigi Dengan Metode Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan, Sikap Dan Aplikasi Tindakan Gosok Gigi Anak Usia Sekolah di SD Wilayah Paron Ngawi. *Rev Bras Ergon [Internet]*. 2017;9(2):10.
17. Yadav K, Prakash S. Dental Caries: A Review. *Asian Journal of Biomedical and Pharmaceutical Science* 2016;6(1):1-7.
18. Hidayah. Pengaruh Media Puzzle Gosok Gigi pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas V di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Yogyakarta. *J. Yogyakarta*. 2015;2(1):1-11.
19. Amalia, Rizky. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan dan Tindakan pada Siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa. 2020;2(1):1-9.
20. Prevalensi Karies Gigi Molar Satu Permanen pada Anak Umur 6-9 Tahun Di Sekolah Dasar Kecamatan Tomohon Selatan. 2015. p. 416-7.
21. Astari P, Roesnoer M, Utami SP. Prevalensi Karies Rampan pada Anak Usia Balita di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. *B-Dent, J Kedokt Gigi Univ Baiturrahmah*. 2018;1(2):97-101.