

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI DENGAN
BERMAIN PUZZLE MENGENAI MENYIKAT GIGI
TERHADAP PENGETAHUAN DAN TINDAKAN
PADA SISWA/I KELAS II SDN 105325
TANJUNG MORAWA**

**Rizky Amalia
Jurusan Kesehatan Gigi
Poltekkes Kemenkes RI Medan 2020**

Abstract

Puzzle is a simple media that is played by disassembling and installing pieces of the picture. Puzzle media is an educational game tool that can stimulate children's mathematical abilities when dismantling and putting puzzle pieces into place.

This study is a Quasi Experiment study that was designed with One Group Pre Test and Post Test where 32 students were taken as samples and aimed to determine the effect of dental health education about brushing techniques on knowledge and actions before and after puzzle games on students of SDN 105325 Tanjung Morawa

Through research it is known that the level of student knowledge is as follows: before playing the puzzle, the good criterion is 28.1% and after playing the puzzle becomes 81.3%, while the action before playing the puzzle the good criterion is 9.4% and there after to 65.6%.

The conclusion of the research is that playing puzzles can improve knowledge and actions about brushing teeth. With a mean value of knowledge before 1.22 and after 1.81, and actions before 0.91 and after 1.66. Statistical test results show that there is an effect of dental health education by playing puzzles about brushing teeth on students' knowledge and actions with a value of $p = 0,000$.

Keywords : Puzzle, Knowledge dan Action

Abstrak

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.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan design One Grup Pre Test Post Test. Jumlah sampel 32 orang. Yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle pada siswa/i SDN 105325 Tanjung Morawa.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 28,1% dan sesudah bermain puzzle sebesar 81,3%. Sedangkan tindakan sebelum bermain puzzle ktiteria baik sebesar 9,4% dan sesudah bermain sebesar 65,6%.

Kesimpulan penelitian adalah bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan pengetahuan dan tindakan tentang menyikat gigi. Dengan nilai rerata pengetahuan sebelum 1,22 dan sesudah 1,81 dan tindakan sebelum 0,91 dan sesudah 1,66. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i dengan nilai $p = 0,000$.

Kata kunci : Puzzle, Pengetahuan dan Tindakan

Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis (UU No. 36 Tahun 2009). Kesehatan merupakan investasi bagi masyarakat, sebab kesehatan merupakan modal dasar yang sangat diperlukan oleh segenap masyarakat untuk dapat beraktifitas sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan keluarga.

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya sebab kesehatan gigi dan mulut akan mempengaruhi kesehatan tubuh. Secara umum, seseorang yang dikatakan sehat melainkan juga sehat rongga mulut dan giginya (Ayati, N 2017 dalam Ernita Kurnia Sari, dkk, 2012). Kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat dalam bentuk peningkatan kesehatan gigi, pencegahan penyakit gigi, pengobatan penyakit gigi, dan pemulihan kesehatan gigi oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan atau masyarakat yang dilakukan secara terpadu, terintegrasi dan

berkesinambungan (UU Kesehatan RI No.36 Pasal 93 Tahun 2009).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, menunjukkan kondisi kesehatan gigi masyarakat Indonesia cenderung tidak baik. Didapat 57,6% penduduk Indonesia mengalami masalah gigi dan mulut dan hanya 10,2% yang mendapat penanganan medis gigi, dan hanya 2,8% penduduk Indonesia yang menyikat gigi secara benar. Data penyakit karies gigi pada anak usia dini (5-6 tahun) 93%.

Menurut penelitian (Ayati, N 2017) dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas 1 di SDN 005 Samarinda, Ada 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.

Menurut penelitian (Hutami, A dkk 2019) 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%.

Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut seharusnya diberikan sejak dini kepada anak usia sekolah. Karena anak usia sekolah kurang mengetahui dan mengerti dengan kesehatan gigi dan mulut dantingginya karies gigi pada anak-anak disebabkan karena kurangnya perawatan. Dalam pemberian pendidikan kesehatan gigi peneliti menggunakan metode puzzle untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan tindakan mengenai menyikat gigi, metode ini dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Ayati, N 2017). Dalam pembelajaran menggunakan puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari (Hutami, A dkk 2019 dalam Elfawati, 2012).

Permainan puzzle yang digunakan yaitu alat permainan yang disusun sehingga membentuk suatu gambar. Potongan-potongan tersebut harus disusun sehingga menghasilkan gambar yang utuh. Dan setiap potongan-potongan gambar tersebut mempunyai penjelasan pada masing-masing potongan puzzle. Media puzzle disini melatih kekuatan dan kemampuan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata.

Dari hasil survei awal yang telah dilakukan terdapat 10 orang siswa/i yang tidak paham tentang pendidikan kesehatan gigi salah satunya tentang menyikat gigi. Hal-hal ini yang melatarbelakangi peneliti memilih judul tersebut mengenai pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada Siswa/i Kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengetahuan tentang menyikat gigi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui Tindakan tentang menyikat gigi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa.

Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa tentang menyikat gigi dengan bermain puzzle.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

- informasi bagi petugas kesehatan tentang promosi kesehatan gigi dan mulut.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan design One Grup Pre Test Post Test yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 105325 Tanjung Morawa

Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan mulai bulan Januari - April 2020

Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa/I Kelas II yaitu 32 Siswa/I.

Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2016). Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Total Sampling, dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Yaitu 32 Siswa/I.

Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan membagikan

kuisisioner untuk mengetahui pengetahuan dan tindakan mengenai menyikat gigi. Kuesioner yang diberikan kepada siswa/i berisi 12 pertanyaan untuk pengetahuan dan 12 pertanyaan untuk tindakan. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang sudah ada dari pihak sekolah SDN 105325 Tanjung Morawa yaitu jumlah siswa, nama, dan tanggal lahir yang menjadi sampel penelitian

Hasil Penelitian

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Umur

| Jenis Kelamin | Frekuensi | % |
|---------------|-----------|------|
| Laki -laki | 18 | 56.3 |
| Perempuan | 14 | 43.8 |
| Umur | | % |
| 7 tahun | 10 | 31.3 |
| 8 tahun | 16 | 50.0 |
| 9 tahun | 6 | 18.8 |
| Jumlah | 32 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa jenis kelamin responden mayoritas laki-laki sebanyak 18 orang (56,3%), umur mayoritas 8 tahun sebanyak 16 orang (50%).

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi

| Kategori | Sebelum (n) | Persentase (%) | Sesudah (n) | Persentase (%) |
|----------|-------------|----------------|-------------|----------------|
| Baik | 9 | 28,1 | 26 | 81,3 |
| Sedang | 21 | 65,6 | 6 | 18,8 |
| Buruk | 2 | 6,3 | 0 | 0.0 |
| Jumlah | 32 | 100 | 32 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi dengan kategori sedang 21 orang (65,6%), dan terendah dengan kategori buruk 2 orang (6,3%) sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi dengan kategori baik 26 orang (81,3%), dan terendah dengan kategori sedang 6 orang (18,8%).

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Tindakan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi

| Kategori | Sebelum (n) | Persentase (%) | Sesudah (n) | Persentase (%) |
|---------------|-------------|----------------|-------------|----------------|
| Baik | 3 | 9,4 | 21 | 65,6 |
| Sedang | 23 | 71,9 | 11 | 34,4 |
| Buruk | 6 | 18,8 | 0 | 0,0 |
| Jumlah | 32 | 100 | 32 | 100 |

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa tindakan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi kategori sedang sebanyak 23 orang (71,9%), dan terendah kategori baik 3 orang (9,4%). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi tertinggi kategori baik sebanyak 21 orang (65,6%), dan terendah kategori sedang 11 orang (34,4%).

Tabel 4.4
Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dengan Bermain Puzzle Mengenai Menyikat Gigi Terhadap Pengetahuan Pada Siswa/i

| No | Variabel | n | Rerata±s.b | Perbedaan rerata | p value |
|----|---|----|------------|------------------|---------|
| 1 | Pengetahuan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi | 32 | 1,22±0,55 | -0,594 | 0,000 |
| 2 | Pengetahuan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi | 32 | 1,81±0,39 | | |

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rerata pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,22 dengan standar deviasi 0,55, sedangkan nilai rerata pengetahuan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,81 dengan standar deviasi 0,39. Perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi sebesar -0,594. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan pada siswa/i, dengan nilai p= 0,000.

Tabel 4.5
Pengaruh Pendidikan Kesehatan
Gigi Dengan Bermain Puzzle
Mengenai Menyikat Gigi Terhadap
Tindakan Pada Siswa/i

| No | Variabel | n | Rerata± s.b | Perbeda an rerata | p value |
|----|---|----|----------------|-------------------------|------------|
| 1 | Tindakan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi | 32 | 0,91± 0,53 | -0,750 | 0,00 0 |
| 2 | Tindakan Setelah Diberikan Pendidikan Kesehatan Gigi | 32 | 1,66± 0,48 | | |

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rerata tindakan sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 0,91 dengan standar deviasi 0,53, sedangkan nilai rerata tindakan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi adalah 1,66 dengan standar deviasi 0,48. Perbedaan rerata tindakan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi sebesar -0,750. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap tindakan pada siswa/i, dengan nilai $p=0,000$.

Pembahasan

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 32 orang siswa/i SDN 105325 Tanjung Morawa. Masing-masing diberikan perlakuan yang sama sebelum dan sesudah dilakukan permainan puzzle. Dari hasil penelitian awal yang dilakukan, tingkat pengetahuan sebelum diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 9 siswa (28,1%), sedang 21 siswa (65,6%) dan buruk 2 siswa (6,3%). Dan tingkat tindakan sebelum diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 3 siswa (9,4%), sedang 23 siswa (71,9%) dan buruk 6 siswa (18,8%). Hasil tingkat pengetahuan sesudah diberikan permainan puzzle adalah kriteria baik 26 siswa (81,3%), kriteria sedang 6 siswa (18,8%) dan tidak ada kriteria buruk. Dan tingkat tindakan sesudah permainan puzzle adalah kriteria baik 21 siswa (65,6%), sedang 11 siswa (34,4%) dan tidak ada kriteria buruk.

Kegiatan dimulai sebelum diberikan permainan puzzle, terlebih dahulu memberikan kuesioner kepada siswa-siswi tersebut untuk mengetahui pemahaman mereka tentang menyikat gigi. Setelah itu peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain, setelahnya dilakukan permainan. Kemudian penelitian kembali memberi kuisisioner. Lalu membandingkan kedua hasil kuisisioner sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle.

Menurut (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle,

merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Penggunaan puzzle dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Ayati, N 2017). Dalam pembelajaran menggunakan puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dipelajari (Hutami, A dkk 2019 dalam Elfawati, 2012).

Menurut penelitian (Ayati, N 2017) dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan simulasi (puzzle) mengenai menggosok gigi terhadap perubahan pengetahuan pada siswa kelas 1 di SDN 005 Samarinda, Ada 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.

Menurut penelitian (Hutami, A dkk 2019) 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%.

Dari penelitian ini peneliti menyimpulkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle mengenai menyikat gigi terhadap pengetahuan dan tindakan pada siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa. Dilihat dari tingkat pengetahuan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 28,1% dan sesudah bermain puzzle sebesar 81,3%. Sedangkan tindakan sebelum bermain puzzle kriteria baik sebesar 9,4% dan sesudah bermain sebesar 65,6%.

Simpulan

Dari hasil peneltian yang telah dilakukan terhadap siswa/i kelas II SDN 105325 Tanjung Morawa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adanya perbedaan pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle. Dimana skor pengetahuan siswa/i sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi, diperoleh kriteria baik 9 siswa (28,1%), sedang 21 siswa (65,6%) dan buruk 2 siswa (6,3%). Sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi diperoleh kriteria baik 26 siswa (81,3%), kriteria sedang 6 siswa (18,8%) dan tidak ada kriteria buruk
2. Adanya perbedaan tindakan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dengan bermain puzzle. Dimana skor tindakan siswa/i sebelum diberikan pendidikan kesehatan gigi, diperoleh kriteria

baik 3 siswa (9,4%), sedang 23 siswa (71,9) dan buruk 6 siswa (18,8). Sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi diperoleh kriteria baik 21 siswa (65,6%), sedang 11 siswa (34,4%) dan tidak ada kriteria buruk.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan hal-hal berikut ini :

1. Diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan pengetahuan siswa/i tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dan menerapkan UKGS secara rutin kepada siswa/i.
2. Diharapkan kepada siswa-siswi agar mengaplikasikan pengetahuan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut dalam kehidupan sehari-hari dengan rajin menyikat gigi.
3. Diharapkan bagi peneliti agar dapat memahami serta menggali lebih dalam lagi mengenai permainan puzzle yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Ayati, Nurul 2017. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Permainan Simulasi (Puzzle) Mengenai Menggosok Gigi Terhadap Perubahan Pengetahuan Pada Siswa Kelas I di SDN 005 Samarinda*.
- Budiharto, (Ed). 2009. *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan Dan Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta : EGC.
- Hendrika, I Gede Anom Putra, 2018. *Gambaran Tingkat Kebersihan Gigi Dan Mulut Serta Karies Gigi Pada Siswa Kelas IV Dan V Sd Negeri 2 Tajen Kabupaten Tabanan*.
- Herijulianti, Eliza dkk 2001. *Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta : EGC.
- Hutami, Amelia Rizky, dkk 2019. *Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi*.
- Mubarak, 2007. *Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Muzamil, Misbach 2010. *Pengertian Media Puzzle*.
(<https://www.academia.edu/9717051/>, diakses tanggal 18 Januari 2020)
- Nurhidayah, 2015. *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*.
- Notoadmodjo, Soekidjo (Ed). 2016. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Edisi Revisi Cetakan Pertama Jakarta : Rineka Cipta.

_____, 2012. *Metodologi
Penelitian Kesehatan*.
Jakarta : Rineka Cipta.

Yulianti, Rani.2008. *Permainan Yang
Meningkatkan Kecerdasan
Anak*, Jakarta : Laskar Askar

