

TINGKAT PENGETAHUAN MENYIKAT GIGI PADA ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA (Systematic Review)

ENDANG PERMATA SARI

Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan Jurusan Kesehatan Gigi

Jl. Jamin Ginting No.13,5, Lau Cih, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20137

Email : poltekkkes_medan@yahoo.com

ABSTRACT

School age is a time when children are vulnerable to dental and oral health problems. In this phase, the baby teeth begin to fall out one by one and the first permanent teeth begin to grow. Efforts to maintain dental and oral health can be implemented through non-formal and formal education.

This study aims to measure the knowledge of elementary school children about brushing the teeth of elementary school children through the game of snakes and ladders. This research is a systematic review of 10 journals published in the last 5 years.

Through the research, the results of children's knowledge about brushing their teeth through the snake and ladder game are as follows: before the snake and ladder game, scores were obtained between 0-33 in 70% of articles, 34-67 in 30% of articles, and 68-100 in 0% article; while the knowledge value of elementary school children after the game of snakes and ladders increased, scores of 0 – 33 were found in 60% of articles, scores of 34 – 67 were found in 0% of articles, and scores of 68 – 100 were found in 40% of articles.

This study concludes that the game of snakes and ladders greatly affects the level of knowledge of children about brushing teeth.

Keywords : Knowledge, Snakes and Ladders Game

ABSTRAK

Anak usia sekolah merupakan masa rentan terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut. Pada masa ini gigi susu mulai tanggal satu persatu dan gigi permanen pertama mulai tumbuh. Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dapat diterapkan melalui pendidikan non-formal maupun formal.

Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga. Jenis Penelitian ini menggunakan *Systematic Riview*, metode pengambilan sampel dalam penelitian ini meriview 10 jurnal dalam 5 tahun terakhir.

Hasil Penelitian diperoleh bahwa pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar melalui permainan ular tangga yang dilakukan secara *Systematic Riview* dari 10 jurnal didapat Pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar sebelum dilakukan permainan ular tangga diperoleh data 0 – 33 sebanyak 70% artikel, 34 – 67 30% artikel, dan 68 – 100 0% artikel. Pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar setelah dilakukan permainan ular tangga meningkat dari angka 0 – 33 60% artikel, 34 – 67 0% artikel, dan 68 – 100 40% artikel.

Simpulan dari hasil penelitian ini terkait media permainan ular tangga sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengetahuan, Permainan Ular Tangga

Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya karena akan mempengaruhi kesehatan seluruh tubuh. Hal ini dipengaruhi oleh faktor perilaku masyarakat yang kurang peduli akan kebersihan gigi dan mulut yang dijadikan suatu kebiasaan dan budaya.

Kesehatan bagi anak tidak terlepas dari pengertian pada umumnya. Kesehatan itu sendiri adalah keadaan sejahtera dan badan, jiwa, dan sosial yang kemungkinan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Kesehatan gigi dan mulut sangat penting karena apabila gigi dan gusi yang

rusak dan tidak dirawat bisa menyebabkan rasa sakit, gangguan pada pengunyahan serta kesehatan lainnya.

Kesehatan gigi dan mulut sering diabaikan serta dianggap tidak menjadi prioritas utama dalam masalah kesehatan. Mengacu pada data hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa, proporsi masalah gigi yang rusak, berlubang, ataupun sakit pada kelompok umur 5-9 tahun adalah 54%, kelompok umur 10-14 tahun adalah 41,4%. Begitu pula dengan kondisi karies nasional dimana kelompok umur 5-9 tahun prevalensi kariesnya adalah 92,6% dan kelompok umur 10-14 tahun prevalensi kariesnya adalah 73,4%.

Proporsi perilaku menggosok gigi harian kelompok umur 5-9 tahun 93,2% serta hanya 1,4% yang berperilaku menyikat gigi yang benar, kelompok umur 10-14 tahun 96,5% serta hanya 2,1% yang berperilaku menyikat gigi dengan benar. Sebanyak 34 provinsi di Indonesia, 20 provinsi memiliki prevalensi gangguan kesehatan gigitan mulut di atas prevalensi nasional (Kemenkes RI, 2018)

World Health Organization (WHO) tahun 2016 menyatakan angka kejadian karies pada anak masih sebesar 60–90 %. Menurut hasil penelitian di Negara-negara Eropa, Amerika dan Asia serta Indonesia, ternyata bahwa 90-100% anak dibawah 18 tahun terserang karies gigi.

Anak sekolah merupakan anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak (Wong, 2008). Masa sekolah dapat dikatakan sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah (Wijayanti, 2017).

Anak usia sekolah merupakan masa rentan terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut. Pada masa ini gigi susu mulai tanggal satu persatu dan gigi permanen pertama mulai tumbuh pada usia 6-8 tahun. Dengan adanya variasi gigi susu serta gigi permanen bersama-sama didalam mulut, menandai masa gigi campuran pada anak. Gigi yang baru tumbuh belum matang sehingga rentan terhadap kerusakan pada gigi. (Potter & Perry, 2005).

Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Usia sekolah dasar merupakan usia yang sangat ideal untuk melatih kemampuan motorik seorang anak, termasuk diantaranya menggosok gigi (Hidayat & Tandiar, 2017). Salah satu upaya dalam peningkatan kesehatan gigi dan mulut adalah dengan metode pendidikan kesehatan (Riyanti & Saptarini, 2017).

Kegiatan bermain dapat diterapkan sebagai media pendidikan non formal, seperti pendidikan kesehatan. Beberapa penelitian telah menguji keefektifan permainan tertentu sebagai media pembelajaran pendidikan kesehatan pada anak (Hamdalah, 2018)

Salah satu permainan yang umum dimainkan anak-anak yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kesehatan gigi dan mulut. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan kooperatif yang menarik, ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraksi jika dimainkan bersama-sama (Handayani, 2018).

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Obed Kris Setiadi, Natalia Ratna Yulianti, Eka Wahyuningrum, Caecilia Nancy dengan Judul Efektivitas Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Media Video dan Permainan Ular Tangga Pada Sekolah Dasar Pada Tahun 2020 Menyatakan bahwa permainan ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dibandingkan dengan cara menonton

video. Rata-rata peningkatan pada kelompok ular tangga adalah 6,35 dan video adalah 2,14.

Berdasarkan *Systematic Rview* yang telah dilakukan peneliti pada beberapa jurnal terkait mendapat hasil bahwa tingkat pengetahuan anak sekolah dasar bisa berpengaruh terhadap pengetahuan menyikat gigi melalui media permainan ular tangga.

Tujuan Penelitian

1. Melakukan *Systematic Rview* untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Sebelum dilakukan permainan ular tangga.
2. Melakukan *Systematic Rview* untuk mengetahui tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar setelah dilakukan permainan ular tangga.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan *Systematic Review* yang bertujuan untuk mengetahui bahwa media permainan ular tangga pada anak bisa meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. Penelitian ini dilakukan dengan menyeleksi beberapa jurnal yang di dapat dari Google, Google Scholar, dan Academia.edu yang dilakukan dalam kurun waktu 3 minggu dengan jurnal yang terbit pada tahun 2017-2021.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan mengambil data dari artikel jurnal yang telah dipublikasi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Media Permainan Ular Tangga”. Analisis penelitian dilakukan sesuai dengan artikel yang ditelaah dengan outcome yang ingin dicapai dan sesuai masing-masing variabel.

Hasil Penelitian

Karakteristik Umum Artikel

Telah diperoleh artikel berasal dari jurnal yang terpublikasi yang direview sesuai tujuan peneliti *Systematic Rview* dan keasliannya dapat dipertanggungjawabkan. Tampilan hasil *review* adalah tentang ringkasan dan hasil dari setiap artikel yang terpilih yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.1 Karakteristik Umum Artikel

No.	Kategori	f	%
A Tahun Publikasi			
1.	2017	2	20%
2.	2019	3	30%
3.	2020	2	20%
4.	2021	3	30%
B Desain Penelitian			
1.	Quasi experiment	5	50%
2.	Non equivalent pre and post test control group design	3	30%
3.	Experimental semu dengan menggunakan design pretest	2	20%

and posttest

C Sampling Penelitian			
1.	Total Sampling	5	50%
2.	Consecutive Sampling	3	30%
3.	Random Sampling	1	10%
4.	Purposive Sampling	1	10%
D Instrumen Penelitian			
1.	Kuesioner	8	80%
2.	Permainan Ular Tangga	2	20%
E Analisis Statistik Penelitian			
1.	Uji T Dependen	2	20%
2.	Uji Mann-Whitney	2	20%
3.	Uji Paired T-test	1	10%
4.	Paired Samples T-Test	2	20%
5.	Paired Samples T-Test dan Independent Samples T-Test	2	20%
6.	Uji Wilcoxon	1	10%

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data bahwa sebesar 30% artikel dipublikasi pada tahun 2019 dan 2021, dan masing-masing 20% artikel dipublikasikan pada tahun 2017 dan 2020.

Pada Desain Penelitian terdapat 50% artikel menggunakan desain Quasi Experiment, 30% artikel yang memakai desain Non Equivalent Pre And Post Test Control Group Design, dan 20% artikel yang memakai Experimental Semu dengan menggunakan Design pretest And Posttest. Pada Sampling Penelitian terdapat 50% artikel yang memakai Total Sampling, 30% artikel yang memakai Consecutive Sampling, 10% artikel yang memakai Random Sampling, dan 10% artikel memakai Purposive Sampling.

Pada Instrumen Penelitian terdapat 80% artikel yang memakai instrument Kuesioner, dan 20% artikel yang memakai instrument Permainan Ular Tangga. Pada Analisis Statistik Penelitian terdapat 20% artikel memakai Uji Mann-Whitney, 20% artikel memakai Paired Samples T-Test, 20% artikel memakai Uji T-Dependen, 20% artikel memakai uji Paired Samples T-Test dan Independent Samples T-Test 10% artikel memakai Uji Paired T-Test, dan 10% artikel memakai Uji Wilcoxon.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Sekolah Dasar Sebelum Dilakukan Permainan Ular Tangga

Nilai Rata-Rata / Mean	Frekuensi	%
0 – 33	7	70%
34 – 67	3	30%
68– 100	0	0%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 frekuensi tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar sebelum dilakukan permainan ular tangga menunjukkan bahwa rata - rata pengetahuan 0 – 33

sebanyak 70% artikel, 34 – 67 sebanyak 30% artikel dan 68 – 100 sebanyak 0% artikel.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Sekolah Dasar Setelah Dilakukan Permainan Ular Tangga

Nilai Rata-Rata / Mean	Frekuensi	%
0 – 33	6	60%
34 – 67	0	0%
68 – 100	4	40%
Jumlah	10	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 frekuensi tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar setelah dilakukan permainan ular tangga menunjukkan bahwa rata – rata pengetahuan 0 – 33 sebanyak 60% artikel, 34 - 67 sebanyak 0% artikel dan 68 – 100 sebanyak 40% artikel.

Pembahasan

A. Karakteristik Umum Artikel

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data bahwa sebesar 30% artikel dipublikasi pada tahun 2019 dan 2021.

Pada Desain Penelitian terdapat 50% artikel menggunakan desain Quasi Experiment. Quasi Experiment adalah adalah jenis penelitian eksperimen dimana peneliti tidak mampu mengontrol variabel yang diteliti. Pada dasarnya eksperimen quasi merupakan pengembangan dari penelitian true experimental dimana pengontrolan variabel luar sulit dilakukan (Sugiyono 2018).

Pada Sampling Penelitian terdapat 50% artikel yang memakai Total Sampling. Total Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2009).

Pada Instrumen Penelitian terdapat 80% artikel yang memakai instrument Kuesioner. Kuesioner adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket, sehingga dalam waktu relatif singkat dapat menjangkau banyak responden. Secara garis besar ada dua cara penggunaan, yaitu disebarkan kemudian diisi oleh responden atau melakukan wawancara dengan responden (Sugiyono, 2009).

Pada Analisis Statistik Penelitian terdapat 20% artikel memakai Uji Mann-Whitney, 20% artikel memakai Paired Samples T-Test, 20% artikel menggunakan uji T Dependen, dan 20% artikel menggunakan Paired Samples T-Test dan Independent Samples T-Test. Uji Mann- Whitney adalah uji yang dilakukan untuk mengetes perbandingan 2 populasi yang sama dengan median atau nilai tengah yang berbeda. Sampel yang digunakan adalah sampel yang tidak berpasangan (Sigit Nugroho, 2008). Uji Paired Samples T-Test adalah salah satu metode pengujian yang digunakan

untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Widiyanto, 2013). Uji T Dependen adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti (Sugiyono, 2018). Uji paired samples T-Test dan Independen samples T-Test adalah uji yang menggunakan atau tidak menggunakan pasangan (Sugiyono, 2018).

B. Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Sekolah Dasar Sebelum Dilakukan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil *Systematic Riview* diperoleh data bahwa rata – rata nilai pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar terdapat 70% artikel dengan nilai rata-rata 0 – 33 dan 0% artikel dengan nilai rata-rata 68-100.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mila Febriany, Kurniaty Pamewa, Fadil Abdillah Arifin, dan Sitti Fadhillah Oemar pada tahun 2021 menunjukkan hasil pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar adalah sebesar 8,29. Rendahnya tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar disebabkan oleh informasi, pendidikan, sosial budaya, ekonomi, lingkungan, dan usia. Berdasarkan teori tersebut tingkat pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh adanya pendidikan dan informasi yang didapatnya.

C. Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Sekolah Dasar Setelah Dilakukan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil *Systematic Riview* diperoleh data bahwa rata – rata nilai pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar terdapat 60% artikel dengan nilai rata-rata 0 – 33 dan 40% artikel dengan nilai rata-rata 68 – 100.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Pinky Nova Ghea, Abduh Ridha, Selviana pada tahun 2019 menunjukkan hasil penelitiannya bahwa tingkat pengetahuan menyikat gigi setelah dilakukan permainan ular tangga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,25. Hal ini disebabkan pada permainan ular tangga responden dapat membaca pertanyaan tentang akibat positif dan negatif terhadap perlakuan kebersihan gigi dan mulut yang terdapat dipermukaan ular tangga. aktivitas ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga informasi dapat mudah dicerna.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Andi Nurul Rizki pada tahun 2017 menunjukkan hasil penelitiannya bahwa tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar setelah dilakukan permainan ular tangga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 26,47. Hal ini disebabkan karena melalui permainan

ular tangga, anak sesungguhnya belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan suatu aktivitas langsung, spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Chatarina Suryaningsih, Nunung Nurjanah, Siti Sartika pada tahun 2017 menunjukkan hasil penelitiannya bahwa tingkat pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar meningkat setelah dilakukan permainan ular tangga. Dari rata-rata nilai pre test 5,85 menjadi 10,05 setelah dilakukan permainan ular tangga. Hal ini karena pengetahuan anak mengalami perubahan dari awalnya tidak tahu menjadi tahu cara menyikat gigi yang baik dan benar. Hal tersebut tentu akan mengubah kemampuan anak dalam menggosok gigi dari yang kurang baik meningkat menjadi baik.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Sari, Ulfiana, dan Dian pada tahun 2010 dengan judul 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, didapat hasil bahwa setelah dilakukan permainan ular tangga lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan aplikasi tindakan menggosok gigi. Hal tersebut dikarenakan saat memainkan permainan ular tangga anak mengikutsertakan panca indra sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti karena anak disaat bermain ular tangga disitu sambil belajar.

Diperkuat juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Sara pada tahun 2016 dengan judul Efektivitas Metode Pendidikan Kesehatan Dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah menunjukkan hasil penelitiannya bahwa skor rata-rata pengetahuan anak usia sekolah yang diberikan intervensi dengan media permainan ular tangga dengan pretest sebesar 32,25 dan posttest sebesar 34,18. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan anak usia sekolah tentang kesehatan gigi dan mulut setelah dilakukan permainan ular tangga.

Simpulan

Berdasarkan *Systematic Riview* dari 10 Jurnal penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari 10 jurnal penelitian Pengetahuan menyikat gigi anak sekolah diperoleh data rata-rata pengetahuan anak sekolah dasar sebelum dilakukan permainan ular tangga berkisar dari 0 – 33 sebanyak 70% artikel, 34 – 67 30% artikel, dan 68 – 100 0% artikel.

2. Dari 10 jurnal penelitian pengetahuan menyikat gigi anak sekolah dasar setelah dilakukan permainan ular tangga meningkat dari angka 0 – 33 60% artikel, 34 – 67 0% artikel, dan 68 – 100 40% artikel.

Saran

1. Bagi pembaca
Diharapkan bagi pembaca bahwa media pembelajaran menggunakan metode permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, D. A., N.P, I.G.A. K. A., Edi, S. I Peningkatan Pengetahuan Tentang Menyikat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Penggunaan Media Audia Visual dan Media Permainan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 2(2), 301-306.
- Febriany, M., Pamewa, K., Arifin, A. F., Mattalitti, O. F. S., & Wijaya, H. Z. S(2021) Perbandingan Pengetahuan Kesehatan Gigi Mulut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Flichart dan Permainan Ular Tangga. *Sinnun Maxillofacial Journal*, 2(3), 11-16.
- Gapdianto, R., Rattu, M, J, A., Mariati, W, N. (2015) Status Kebersihan Mulut dan Perilaku Menyikat Gigi Anak SD Negeri 1 Malalayang. *Jurnal e-GiGi (eG)*, 3 (1) 130-138.
- Ghea, N. P., Ridha, A., & Selviana. (2019) Edukasi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Borneo Akcaya*, 5(1), 31-43.
- Ismayanti, I., Nurkholipah, S. W., Rahmasuli, R., Sulistiani, D., Dwisuhardjono, W., & Nurfalah, Z (2021) Efektivitas Media Ular Tangga Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 1 Geraba Kabupaten Ciamis. *Kolaborasi Inspirasi Masyarakat Madani*, 1(2), 104-111.
- Kristiani, A. (2020) Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Serta Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas III SDI Al-Azhar 33 Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 1(2), 21-27.
- Nugroho S.(2008).*Metode Statistik Nonparametrik*. Bengkulu:UNIB Press.
- Pintauli, S., Hamada, T. *Menuju Gigi dan Mulut Pencegahan dan Pemeliharaan*. USU Press. Medan 2007
- Puspitaningtyas, R., Leman, A. M., & Juliantri (2017) Perbandingan Efektivitas Dental Health Education Metode Ceramah dan Metode Permainan Simulasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan mulut. *Jurnal e-GIGI (Eg)*, 5(1), 68-73.
- Rizki, N.A. (2019) Efektivitas Media Penyuluhan Menggunakan Metode UlarTangga dan Film Kartun Terhadap Perubahan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak di SDN Tunas Karya Mariso Makassar. *Efektivitas Media Penyuluhan*,3(1).
- Setiadi, K. O., Yulianti, R. N., Wahyuningrum, E., & Nancy Caecilia (2020) Efektivitas Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Media Video dan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(3), 459-468.
- Sugiyono.(2019).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2018).*Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, D., Lestari, Y., & Arini, M., (2019) Pengaruh Perubahan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Pelajar Usia 7-8 Tahun di 2 Sekolah Dasar Kecamatan Mandiangin Kota Selayan Kota Bukit Tinggi Melalui Permainan Edukasi Kedokteran Gigi. *Jurnal Gigi Andalas*, 1(1), 39-48.
- Suryaningsih, C., Nurjannah, N., & Sartika, S. (2017) Pengaruh Permainan UlarTangga Terhadap Kemampuan Menggosok Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Kelas III di SDN Baranangsiang Kabupaten Cianjur. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*, 3(2), 78-85.
- Widiyanto,A.M.(2013).*Statistik Tetapan*.Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Wong, D, L., Eatom, H, M., Wilson, D., Winkelstein, L, M., Schwartz, P. (2009) *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Vol 1. Jakarta :EGC
- <https://adoc.pub/queue/bab-ii-kajian-pustaka-informasi-kepada-siswa-media-berasal-d.html>
- <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/7186/3/BAB%20II.pdf>