

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GUNUNG RAYA LAMPUNG TIMUR

Efa Septiana

Akademi Kebidanan Wahana Husada Bandar Jaya

Email : efasep@umitra.ac.id

ABSTRACT

Dental and oral health problems in elementary school students are an important concern in health development, one of which is caused by the vulnerability of elementary school children aged 7-12 years because this age is a period of growth and physical development of children. This type of research uses a quantitative, Pre-Experimental design with the One Group Pretest – Posttest Design. This research was conducted at SD Negeri 1 Gunung Raya, East Lampung. The independent variable is the use of picture guessing game media and the dependent variable is dental and oral health knowledge. Data analysis using univariate and bivariate. The bivariate test used is the Paired Sample T Test. The results showed that there was an effect of using the guessing game media on dental and oral health knowledge at SD Negeri 1 Gunung Raya Lampung Timur with a p value of 0.000 (p value $< \alpha = 0.05$).

Keywords : Knowledge, Dental and oral health, Guess the game media

Reference : 34 (2014 - 2022)

1.1 Pendahuluan

Kesehatan gigi dan mulut merupakan keadaan sehat dari jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta unsur – unsur yang berhubungan dengan rongga mulut sehingga individu dapat makan, berbicara dan berinteraksi tanpa adanya ketidaknyamanan (Peraturan Menteri Kesehatan RI No 89 Tahun 2015).

Masalah kesehatan gigi dan mulut dapat menyebabkan infeksi yang akan menimbulkan rasa sakit pada anak. Anak menjadi tidak dapat melakukan kegiatan sehari-hari termasuk belajar dan anak berisiko mengalami gangguan nutrisi (Setiadi, 2020).

Di Indonesia masalah gigi dan mulut pada tahun 2021 sebesar 57,6%. Jika dibandingkan pada tahun 2020 sebesar 48,2% dan tahun 2018 sebesar 45,3%. Maka masalah gigi dan mulut di Indonesia dalam 3 tahun terakhir mengalami peningkatan. Secara data nasional Provinsi Lampung urutan 18 kasus masalah kesehatan gigi dan mulut pada tahun 2021 (Kemenkes RI 2021).

Di Provinsi Lampung masalah gigi dan mulut tahun 2021 sebanyak 57.935 kasus. Jika dibandingkan tahun 2020

sebanyak 77.765 kasus dan tahun 2019 sebanyak 58.231 kasus. Maka dalam 3 tahun terakhir masalah gigi dan mulut di Provinsi Lampung mengalami naik turun. Pada tahun 2021 terdapat 4 Kabupaten/Kota yang memiliki kasus masalah gigi dan mulut terbanyak yaitu 1) Lampung Timur sebanyak 11.787 kasus, 2) Metro sebanyak 8.930 kasus, 3) Lampung Selatan sebanyak 7.766 kasus dan 4) Lampung Tengah sebanyak 5.525 kasus dari 15 Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Lampung (Dinkes Provinsi Lampung, 2021).

Di Kabupaten Lampung Timur masalah gigi dan mulut tahun 2021 sebanyak 11.787 kasus. Jika dibandingkan tahun 2020 sebanyak 10.456 kasus dan tahun 2019 sebanyak 9.367 kasus. Maka dalam 3 tahun terakhir masalah gigi dan mulut di Kabupaten Lampung Timur mengalami kenaikan. Pada tahun 2021 terdapat 4 Puskesmas yang memiliki kasus masalah gigi dan mulut terbanyak di Kabupaten Lampung Timur yaitu 1) Paniangan sebanyak 2.810 kasus, 2) Trimulyo sebanyak 1.609 kasus, 3) Jepara sebanyak 1.036 kasus dan 4) Siderejo sebanyak 856 kasus (Dinas Kesehatan Lampung Timur, 2021).

Di Puskesmas Peniangan masalah gigi dan mulut tahun 2022 sebanyak 2.981 kasus. Jika dibandingkan tahun 2021 sebanyak 2.810 kasus dan tahun 2020 sebanyak 2.679 kasus. Maka dalam 3 tahun terakhir masalah gigi dan mulut di Puskesmas Peniangan mengalami kenaikan. Kasus masalah gigi dan mulut terbanyak ada di Desa Peniangan sebanyak 620 kasus dari 12 Desa. Kasus terbanyak ada di usia 7 – 12 tahun yaitu sebanyak 440 kasus. Di Desa Peniangan terdapat 1 sekolah dasar yaitu SD Negeri 1 Gunung Raya (Puskesmas Peniangan, 2022).

Upaya untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut dapat dilakukan dengan cara melakukan pendidikan kesehatan tentang cara menggosok gigi yang baik dan benar (Dawanti, 2012). Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku sehat yang didasari atas kesadaran diri baik itu didalam individu, kelompok atau masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan (Sinaga, 2021). Pendidikan kesehatan melalui permainan tebak gambar merupakan bentuk inovasi agar siswa dapat menyukai pelajaran tentang masalah kesehatan gigi dan mulut. Permainan tebak gambar adalah permainan yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat belajar. Berdasarkan hasil survay yaitu wawancara kepada guru yang ada di SD Negeri 1 Gunung Raya mengatakan bahwa selama ini pendidikan kesehatan tentang kesehatan gigi dan mulut setiap tahunnya di lakukan. Tetapi media yang digunakan hanya media berbentuk memberikan leaflet kemudian di jelaskan di ruangan kelas. Belum ada bentuk pendidikan kesehatan yang menggunakan media bermain.

Berdasarkan penelitian (Fatimasari 2019) di SDN Padangsari 02 Semarang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penyuluhan dengan permainan tebak gambar lebih efektif dibandingkan penyuluhan

dengan media booklet dalam hal peningkatan pengetahuan dan tindakan menyikat gigi. Hasil skor booklet sebelum 21,37 kemudian sesudah 23,78 dan skor permainan tebak gambar sebelum 24,25 kemudian sesudah 29,27

Berdasarkan penelitian (Purnama and Indah 2021) di SDN Muncul 3 Tanggerang Selatan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode audiovisual dan permainan tebak gambar sama – sama efektifnya untuk meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut. Namun jika dibandingkan dengan 2 metode ini, metode permainan tebak gambar lebih dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hasil skor audiovisual sebelum 18,86 kemudian sesudah 27,52 dan skor permainan tebak gambar sebelum 21,4 kemudian sesudah 34

Berdasarkan penelitian (Nurlisa, Prasetyowati, and Ulfah 2022), Berdasarkan hasil Literature review diperoleh 10 artikel tentang peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar. Dari hasil review didapatkan bahwa semua media permainan yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas sehingga peneliti tertarik mengambil judul **“Efektifitas Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023”**

1.2 Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah kuantitatif desain analitik dengan *Pre Experimental* dengan pendekatan *One Grup Pretest – Posttest Design*. Penelitian ini pada dilakukan pada tanggal 13 – 14 Juni tahun 2023 di SD Negeri 1 Gunung Raya Kabupaten Lampung Timur. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 71 siswadan sampel sebanyak 71 siswa. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan total populasi. Kriteria sampel inklusi adalah bersedia menjadi responden dengan menandatangani *informed consent*, bersekolah di SD Negeri 1 Gunung Raya dan

Siswa kelas III, IV dan V (Alasan mengapa mengambil sampel hanya kelas III – V karena bisa baca dan menulis dengan lancar tanpa perwakilan agar penelitian tidak terlalu lama) sedangkan kelas 6 sudah ujian nasional dan Kriteria sampel eksklusif adalah tidak hadir, sakit pada saat penelitian berlangsung. Pengolahan data dalam penelitian ini ada 4 yaitu *Editing Data, Coding, Processing, Cleaning* dan analisis data menggunakan program komputer yang dilakukan 2 tahap yaitu analisis univariat Pengolahan data dalam penelitian ini ada 4 yaitu *Editing Data, Coding, Processing, Cleaning* dan analisis data menggunakan program komputer yang dilakukan 2 tahap yaitu analisis univariat

1.3 Hasil Penelitian

Distribusi Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Usia di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023

Umur	Jumlah	Presentase (%)
≤ 9 Tahun	21	29,56
10 Tahun	22	31
≥ 11 Tahun	28	39,4
Jenis Kelamin		
Perempuan	38	53,5%
Laki - Laki	33	46,5
Total	71	100

Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum dan sesudah Diberi Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023

Pengetahuan	Kategori	Jumlah	Presentase (%)
Sebelum Diberikan Media Tebak Gambar	Rendah	34	48
	Sedang	30	42
	Tinggi	7	10
Sesudah Diberikan Media Tebak Gambar	Rendah	1	1
	Sedang	41	58
	Tinggi	29	41
Total		71	100

Rata – Rata Skor Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Dan Sesudah Di Beri Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar Pada Siswa di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023

Pengetahuan	n	Mean	SD	Min	Max
Sebelum Diberikan Media Tebak Gambar	71	59,96	13,42	30	95

Sesudah Diberikan Media Tebak Gambar	71	77,73	9,33	55	100
--------------------------------------	----	-------	------	----	-----

1.4 Pembahasan

1. Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Diberikan Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebelum diberi penggunaan media permainan tebak gambar adalah pengetahuan kurang sebanyak 34 siswa (48%), pengetahuan sedang sebanyak 30 siswa (42%) dan pengetahuan tinggi sebanyak 7 siswa (10%). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan terbanyak sebelum diberi penggunaan media permainan tebak gambar adalah pengetahuan kurang yaitu sebanyak 34 siswa (48%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fatimasari (2019) di SDN Padangsari 02 Semarang yang menyatakan skor pengetahuan sebelum diberi penyuluhan dengan permainan tebak gambar lebih rendah dibandingkan sesudah diberikan penyuluhan dengan permainan tebak gambar

Sejalan dengan penelitian Purnama dan Indah (2021) di SDN Muncul 3 Tanggerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pengetahuan sebelum diberi pendidikan menggunakan media permainan tebak gambar lebih rendah dibandingkan sesudah diberi pendidikan menggunakan media permainan tebak gambar

Penelitian Syahniati (2021) di SD Negeri 19 Prabumulih juga berpendapat sama menunjukkan bahwa skor pengetahuan sebelum diberi promosi kesehatan menggunakan media permainan tebak gambar lebih rendah dibandingkan sesudah diberi promosi kesehatan menggunakan media permainan tebak gambar

Pengetahuan adalah hasil mengetahui sesuatu setelah seseorang mengadakan pengindraan terhadap suatu

objek, pengindraan tersebut dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh dari mata dan telinga. Dalam teori perilaku pengetahuan adalah komponen penting dalam merubah perilaku seseorang karena pada tingkatannya sebelum seseorang dapat berperilaku maka dia harus tahu tentang materi yang telah dipelajarinya, kemudian diharuskan memahami materi tersebut, selanjutnya dia mempraktekan materi tersebut, kemudian dianalisis apakah keuntungan dan kerugian materi itu setelah dipraktikkan kepada dia dalam kehidupan sehari – hari dan kemudian melakukan evaluasi yaitu menilai (Notoadmojo, 2018).

Menurut Dewi (2010), ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang seperti pendidikan yaitu bimbingan yang diberikan seseorang contohnya adalah pendidikan kesehatan, pekerjaan yaitu lingkungan kerja yang berkaitan dengan kesediaan informasi dan pengalaman, usia yaitu tingkat kematangan seseorang dalam berfikir serta jiwa, lingkungan yaitu kondisi yang ada disekitar yang mempengaruhi perkembangan perilaku seseorang dan sosial budaya yaitu sistem sosial masyarakat yang dapat mempengaruhi sikap dalam menerima informasi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah SD Negeri 1 Gunung Raya dan wali kelas. Masih banyaknya siswa yang memiliki pengetahuan kurang tentang kesehatan gigi dan mulut dikarenakan kurang optimalnya kegiatan usaha kesehatan gigi sekolah (UKGS) yang dilakukan pihak Puskesmas Peniangan hal ini dikarenakan selama ini pendidikan kesehatan atau penyuluhan kesehatan mengenai kesehatan gigi dan mulut setiap tahunnya di lakukan. Tetapi media yang digunakan hanya media berbentuk memberikan leaflet kemudian di

jelaskan di ruangan kelas. Belum ada bentuk pendidikan kesehatan yang menggunakan media bermain. Selain itu, berdasarkan faktor lingkungan dirumah juga merupakan hal yang penting seperti ajaran orang tua untuk mengajarkan tentang kesehatan gigi dan mulut. Kemungkinan sebagian besar pengetahuan orang tua siswa dalam penelitian ini tidak paham tentang kesehatan gigi dan mulut.

2. Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sesudah Diberikan Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada efektifitas penggunaan media permainan tebak gambar terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023 dengan nilai *p value* sebesar 0,000 (*p value* < $\alpha = 0,05$) yang artinya hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu ada Efektifitas Penggunaan Media Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa SD Negeri 1 Gunung Raya

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fatimasari (2019) di SDN Padangsari 02 Semarang menunjukkan bahwa ada pengaruh penyuluhan menggunakan media permainan tebak gambar terhadap pengetahuan siswa dengan nilai *p value* sebesar 0,000 (< 0,05)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Purnama dan Indah (2021) di SDN Muncul 3 Tanggerang Selatan yang menyatakan ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media permainan tebak gambar terhadap pengetahuan siswa dengan nilai *p value* sebesar 0,01 (< 0,05)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahniati (2021) di SD Negeri 19 Prabumulih yang menyatakan bahwa ada pengaruh promosi kesehatan menggunakan media permainan tebak

gambar terhadap pengetahuan siswa dengan nilai *p value* sebesar 0,02 (< 0,05).

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian Maria Lusi, Nur Sefa Arief Hermawan (2021) di SDN 3 Way Kandis Kota Bandar Lampung. yang menyatakan bahwa mendapatkan informasi tentang pencegahan karies gigi dari keluarga dekat dan tetangga memiliki pengetahuan baik namun memiliki perilaku pencegahan karies gigi tidak baik dikarenakan memiliki kesulitan dalam hal biaya yang harus dikeluarkan bila harus melakukan pemeriksaan gigi secara rutin ke Puskesmas sehingga mereka hanya melakukan pencegahan karies gigi secara mandiri misalnya, dengan membatasi konsumsi makanan yang banyak mengandung gula, dan cokelat, pada anaknya.

Permainan tebak gambar adalah permainan yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat belajar. Kebutuhan atau dorongan internal sangat memungkinkan anak berbagai aktivitas permainan tanpa mengenal lelah (Fitriastutik, 2018).

Dengan permainan tebak gambar anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana senang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Anak akan bermain dengan manfaat yang besar apabila orang dewasa yang ada disekitarnya mengetahui sisi kegunaan permainan tersebut (Fitriastutik, 2018).

Kelebihan permainan tebak gambar adalah pelajaran lebih menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi dimana tidak tahu sebelumnya siapa

yang bakal menang dan kalah, Adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar seperti diketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif dan Memberikan umpan balik langsung yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif (Fitriastutik, 2018).

Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Permainan Tebak Gambar membuktikan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa di SD Negeri 1 Gunung Raya Tahun 2023. Tetapi dalam penelitian ini ada siswa yang pengetahuan sebelum dan sesudah diberi Media Permainan Tebak Gambar tetap tidak berubah penyebab siswa didik karena kurang memahami konsep yang dipelajari. tidak serius dalam belajar. tidak fokus ketika belajar. Setelah peneliti melakukan wawancara mendalam kepada siswa tersebut kenapa alasannya tidak sarapan sehingga siswa tidak fokus pada saat mengerjakan pertanyaan pretest dan post tes serta dalam kegiatan permainan tebak gambar dan karena kurang tidur karena bermain game online sehingga tidur siswa hanya 4 sampai 5 jam. Ketika di sekolah merasa mengantuk dan tidak focus. Selanjutnya karena kurang antusias dan minat dalam kegiatan tersebut yang menjadi penyebab susah konsentrasi saat kegiatan permainan tebak gambar berlangsung.

Menurut peneliti susah fokus saat belajar merupakan permasalahan yang sering terjadi dan dialami oleh banyak siswa maupun mahasiswa. Gangguan untuk berkonsentrasi pada waktu sedang belajar ini bisa terjadi karena berbagai faktor penyebab. Kondisi ini tentunya tidak baik karena akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak optimal sehingga membutuhkan cara untuk mengatasinya. Gangguan konsentrasi ini memang

merupakan problematika pelajar yang harus segera dipecahkan dengan baik. Fokus saat belajar sangat penting agar mempercepat penyelesaian tugas belajar dan meningkatkan prestasi dan kualitas hasil belajar yang terbaik.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah kurang fokus pada saat belajar adalah menjaga pola tidur yang teratur, cukup dan berkualitas yaitu adan yang fit, segar bugar dan sehat yang dimiliki oleh seorang pelajar akan lebih memudahkan setiap siswa siswi tersebut untuk bisa fokus saat belajar di sekolah. Selanjutnya makan makanan yang sehat seperti 4 sehat 5 sempurna yaitu menjaga asupan gizi yang baik untuk tubuh. Dengan kondisi tubuh yang dapat mencerna makanan yang seimbang dan bergizi akan membuat organ-organ tubuh akan bekerja maksimal. Sarapan pagi sebelum berangkat ke sekolah adalah aspek penting bagi penunjang siswa bisa fokus saat belajar di sekolah. Kemudian tidak bermain HP yaitu Karena seringkali ponsel pintar yang anda miliki bisa memicu sulitnya fokus saat anda belajar. Terlebh untuk yang sudah mulai kecanduan gadget. Misalkan pada saat belajar ada panggilan telepon dari seseorang yang membuat buyar konsentrasi anda ketika sedang belajar di rumah.

1.5 Kesimpulan dan Saran

1. Bagi Siswa

Siswa mempraktekkan tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan perlakuan seperti menyikat gigi yang baik dan benar minimal 2 kali sehari, setelah sarapan pagi dan sebelum tidur di malam hari, juga melakukan pemeriksaan gigi dan mulut 6 bulan sekali ke dokter gigi

2. Bagi Pihak Sekolah Berkolaborasi dengan Pihak Puskesmas

Guru dan petugas puskesmas berkolaborasi ketika akan memberikan penyuluhan rutin kesekolah dalam

meningkatkan pengetahuan siswa SD khususnya tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut karena media permainan tebak gambar lebih efektif siswa lebih antusias serta materi mudah dipahami siswa dengan cara bermain game tebak gambar dibandingkan dengan cara hanya membagikan leaflet

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan lebih baik lagi seperti menggunakan media sosial seperti Class Room contohnya *Game Based Learning* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan menggunakan *game* (permainan) yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra. 2021. *Metodologi Penelitian*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
- Agustina Purba Salikin. 2020. Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Dunia Kesmas*, 9(4), 657–662.
<https://doi.org/10.33024/jdk.v9i4.2368>
- A Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dinas Kesehatan Provinsi Lampung. 2021. *Profil Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Tahun 2021*. Lampung. Dinkes Provinsi Lampung.
- Dinas Kesehatan Lampung Timur. 2021. *Profil Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Tahun 2021*. Lampung. Dinas Kesehatan Lampung Timur.
- Dawanti. 2012. *Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dengan Perilaku Perawatan Gigi Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Pondok Cina Depok*. Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia

- Fatimasari. 2019. “*Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet*” 6: 76–79.
- Fitriastutik. 2018. *Efektivitas Booklet Dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas Iv Terhadap Karies Gigi Di Sd Negeri 01, 02, Dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Hanum. 2022. *Pelayanan Kesehatan Gigi Dan Mulut Individu*. Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi.
- Kemendes RI. 2021. *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Kemendes RI.
- Kristianto. 2022. *Pedoman Praktis Kesehatan Gigi Bagi Tenaga Kesehatan Dan Kader*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Martina Pakpahan, Deborah Siregar, Dkk. 2021. *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Edited by Ronal Watrionthos. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Notoatmodjo Soekidjo. 2018. *Ilmu Perilaku Dan Kesehatan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Nurlisa, Fera, Silvia Prasetyowati, and Siti Fitria Ulfah. 2022. “Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar Ditinjau Dari Media Permainan” 2 (4): 596–603.
- Purnama, Fenita, and Sari Indah. 2021. “Efektivitas Edukasi Kesehatan Menggunakan Permainan Tebak Gambar Dan Audiovisual Terhadap Pemahaman Kesehatan Gigi Dan Mulut.”
- Puskesmas Peniangan. 2021. *Profil Puskesmas Peniangan Tahun 2022*. Lampung Selatan. Puskesmas Peniangan
- Sujrweni, Wiratna. 2015. *Statistik Untuk Kesehatan*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Wawan dan Dewi. 2010. *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Kemendes RI. 2019. *Info Datin Kesehatan Gigi Nasional*. 2019. Jakarta. Kemendes RI
- Afrizal, F. B. (2021). *Hubungan Pengetahuan Dengan Prilaku Merokok Pada Kepala Keluarga Di Kelurahan Padang Nangka Kecamatan Singaran Pati Kota Bengkulu*.
- Bangun, H. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hesti Br Bangun*. 13.
- Adiputra. 2021. *Metodologi Penelitian*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
- Agustina Purba Salikin. 2020. *Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Dunia Kesmas*, 9(4), 657–662. <https://doi.org/10.33024/jdk.v9i4.2368>
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dinas Kesehatan Provinsi Lampung. 2021. *Profil Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Tahun 2021*. Lampung. Dinkes Provinsi Lampung.
- Dinas Kesehatan Lampung Timur. 2021. *Profil Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Tahun 2021*. Lampung. Dinas Kesehatan Lampung Timur.
- Dawanti. 2012. *Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dengan Perilaku Perawatan Gigi Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Pondok Cina Depok*. Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
- Fatimasari. 2019. “*Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet*” 6: 76–79.
- Fitriastutik. 2018. *Efektivitas Booklet Dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas Iv Terhadap Karies Gigi Di Sd Negeri 01, 02, Dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Hanum. 2022. *Pelayanan Kesehatan Gigi Dan Mulut Individu*. Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi.
- Kemendes RI. 2021. *Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Kemendes RI.
- Kristianto. 2022. *Pedoman Praktis Kesehatan*

- Gigi Bagi Tenaga Kesehatan Dan Kader.* Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Martina Pakpahan, Deborah Siregar, Dkk. 2021. *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan.* Edited by Ronal Watrianthos. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Notoatmodjo Soekidjo. 2018. *Ilmu Perilaku Dan Kesehatan.* Jakarta: Renika Cipta.
- Nurlisa, Fera, Silvia Prasetyowati, and Siti Fitria Ulfah. 2022. "Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar Ditinjau Dari Media Permainan" 2 (4): 596–603.
- Purnama, Fenita, and Sari Indah. 2021. "Efektivitas Edukasi Kesehatan Menggunakan Permainan Tebak Gambar Dan Audiovisual Terhadap Pemahaman Kesehatan Gigi Dan Mulut."
- Puskesmas Peniangan. 2021. *Profil Puskesmas Peniangan Tahun 2022.* Lampung Selatan. Puskesmas Peniangan
- Sujrweni, Wiratna. 2015. *Statistik Untuk Kesehatan.* Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Wawan dan Dewi. 2010. *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia.* Yogyakarta: Nuha Medika.
- Kemenkes RI. 2019. *Info Datin Kesehatan Gigi Nasional.* 2019. Jakarta. Kemenkes RI
- Sarif. 2019. Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar siswa SD di Palembang Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut (JKGM)*, 3(1), 61–70
- <https://doi.org/10.36086/jkgm.v3i1.777>
- Utami, P. D., Mulyanti, S., Insanuddin, I., & Supriyanto, I. (2021). Efektivitas Media Flip Chart Dan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Karies Gigi. *Jurnal Kesehatan Gigi (Dental Health Journal)*, 2(2), 679.
- Veriza, E., Riyadi, S., & Seisaria, W. (2020). Perbedaan Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan Media Gambar dengan Video dalam Meningkatkan Perilaku Menyikat Gigi pada Anak Tunarungu di SLB Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Dunia Kesmas*, 9(4), 457–462. <https://doi.org/10.33024/jdk.v9i4.2368>
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Card Game "Happy Teeth" sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>