

## **PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* TENTANG KARIES GIGI SEBAGAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN GIGI DAN MULUT PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Mery Novaria Pay<sup>1✉</sup>, Agusthinus Wali<sup>1</sup>, Ferdinan Fankari<sup>1</sup>, Tedi Purnama<sup>2</sup>

Coreponding author: [merypay75@gmail.com](mailto:merypay75@gmail.com)

<sup>1</sup> Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Kupang, Indonesia

<sup>2</sup> Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Jakarta I, Indonesia

**Genesis Naskah:** Received: 10-10-2023, Revised: 30-10-2023, Accepted: 07-11-2023, Available Online: 15-11-2023

### **Abstrak**

Masalah kesehatan gigi dan mulut merupakan masalah yang cukup tinggi dialami di Indonesia, sehingga dibutuhkan tindakan promotif dan preventif dengan cara menerapkan edukasi permainan kesehatan gigi dan mulut dimulai sejak usia dini. Berbagai penerapan edukasi yang biasa sering digunakan yaitu metode ceramah yang kurang menarik bagi anak-anak. Berbagai hasil penelitian menyatakan bahwa metode tersebut kurang efektif bagi anak-anak. Metode yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak salah satu diantaranya adalah metode permainan yang digunakan sebagai media dalam penerapan edukasi kesehatan gigi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini dengan cara sosialisasi permainan *puzzle*, *pre-test*, melakukan permainan, *post-test*, dilanjutkan dengan sikat gigi bersama pada siswa-siswi kelas IV dan V. Analisis menggunakan SPSS versi 16 menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil pengabdian diketahui nilai signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan permainan menggunakan media *puzzle* 0.000 ( $p < 0.05$ ), Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang karies gigi pada anak SD GMT Baumata dan SD Negeri 2 Baumata Timur.

**Kata Kunci :** Permainan Puzzle, Karies Gigi, Promosi Kesehatan, Anak Sekolah Dasar

## ***APPLICATION OF A PUZZLE GAME ABOUT DENTAL CARIES AS A MEDIA FOR PROMOTING DENTAL AND MOUTH HEALTH IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

### **Abstract**

Dental and oral health problems are a fairly high problem experienced in Indonesia, so promotive and preventive measures are needed by implementing dental and oral health education games starting from an early age. Various educational applications that are often used are lecture methods that are less attractive to children. Various research results state that this method is less effective for children. One method that is more interesting and fun for children is the game method which is used as a medium for implementing dental health education. The method used in this service is by socializing puzzle games, *pre-test*, playing games, *post-test*, followed by joint toothbrushing for students in grades IV and V. Analysis uses SPSS version 16 using the Wilcoxon test. The service results showed that the significant value before (*pre-test*) and after (*post-test*) was given a game using puzzle media 0.000 ( $p < 0.05$ ), So it can be concluded that games using puzzle media are effective in increasing children's level of knowledge about dental caries in elementary school children GMT Baumata and SD Negeri 2 Baumata Timur.

**Keywords:** Puzzle Game, Dental Caries, Health Promotion, Elementary School Children

## **Pendahuluan**

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian integral dari kesehatan secara keseluruhan yang dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang sehingga menjadi perhatian yang sangat penting dalam pembangunan kesehatan Indonesia serta negara-negara berkembang lainnya (Syahida et al., 2017). Pemeliharaan kesehatan gigi sebaiknya dimulai sejak usia dini, bahkan sejak masih dalam kandungan. Pemerintah menetapkan 3 kelompok rentan penyakit gigi dan mulut yaitu kelompok ibu hamil, anak usia pra sekolah dan anak usia sekolah.

Anak sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk meletakkan landasan kokoh manusia yang berkualitas, karena kesehatan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan kualitas sumber daya (Yuniarly et al., 2019). Selain itu anak sekolah dasar merupakan massa rentan terhadap suatu masalah pada kesehatan gigi dan mulut. Pada usia tersebut merupakan usia awal di mana gigi susu mulai berganti menjadi gigi permanen (Nia et al., 2022). Pada usia ini anak sekolah dasar diperlukan untuk usaha untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut secara berkala, baik dalam penyuluhan pemeriksaan dan perawatan kesehatan gigi mulut, oleh orang tua, sekolah dan instansi pemerintah terkait (Nordianiwati & Meysarah, 2020).

Data Riskesdas (2018), menunjukkan Penyakit gigi dan mulut masyarakat di Provinsi Nusa Tenggara Timur sebesar (54,9%). Data ini menunjukkan bahwa untuk menurunkan angka

tersebut diperlukan upaya promotif dan preventif, sesuai dengan paradigma kesehatan. Perilaku menyikat gigi setiap hari pada masyarakat Provinsi Nusa Tenggara Timur sebanyak 84,4% (Kemenkes RI, 2018). Hal ini menjadi tantangan bagi tenaga terapis gigi dan mulut di NTT karena masalah kesehatan gigi dan mulut masyarakat NTT masih berada di bawah standar nasional dan target Indonesia bebas karies tahun 2030, sehingga perlu dilakukan upaya dalam meningkatkan derajat kesehatan gigi dan mulut. Perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya dilakukan sejak usia dini, masa yang paling tepat untuk menanamkan nilai-nilai guna membentuk perilaku positif adalah masa usia sekolah (Noviolin, 2018). Hal ini merupakan saat yang ideal untuk melatih kemampuan motorik seorang anak, termasuk diantaranya meningkatkan derajat kesehatan gigi dan mulut (Herawati et al., 2022). Selain itu masa usia sekolah sudah menampakkan kepekaan untuk belajar sesuai dengan sifat ingin tahu. Salah satu upaya untuk mengubah perilaku kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar adalah pemberian edukasi kesehatan gigi dan mulut (Qaera, 2020).

Edukasi tentang kesehatan gigi dan mulut di kalangan anak sekolah dasar merupakan tindakan yang dilakukan untuk membangkitkan emosi, dengan tujuan menghilangkan rasa takut, memupuk rasa ingin tahu, mengajarkan keterampilan observasi dan aktivitas yang bermanfaat bagi kesehatan mereka, salah satu bentuk adalah penyuluhan (Wijayanti, 2023).

Penyuluhan merupakan salah satu upaya yang bisa dilaksanakan guna mengubah pengetahuan, sikap dan tindakan, karena penyuluhan kesehatan gigi merupakan satu usaha guna meminimalisir adanya penyakit gigi dan mulut (Arsyad, 2018). Dalam melaksanakan penyuluhan peran media dapat menjadi faktor keberhasilan pada saat melakukan penyuluhan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar, sebab media yang digunakan dapat memegang peran penting yang bisa menunjang tahapan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, media memiliki kemampuan untuk membuat pesan yang diberikan lebih menarik serta memudahkan guna dipahami (Husna & Prasko 2019).

Penyuluhan yang tepat pada anak sekolah dasar dengan metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak. Permainan adalah suatu kegiatan yang menarik, menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, tanpa paksaan dan bebas yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada saat bermain. Permainan sangat penting bagi perkembangan anak, sehingga perlu bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991 *cit.* Hutami et al., 2019).

Permainan menggunakan media *puzzle* dapat digunakan sebagai media alternatif yang sangat edukatif dalam kesehatan gigi dan mulut melalui cara yang menarik, interaktif, menyenangkan dan dapat membangun rasa ingin tau, kompetitif dan jiwa sosial anak (Sugiwati, 2013 *cit.*, Hutami et al.,

2019). Penggunaan media *puzzle* ini dapat memberikan suasana belajar yang nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran (Elfawati, 2012 *cit.* Hutami et al., 2019). Selain itu penggunaan media teka-teki *puzzle* memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan pengetahuan siswa di sekolah dasar (Fatimah & Desyandri, 2023). Hal ini sesuai dengan hasil Penelitian Hutami et al., (2019) di SDN I Bumi Tengah, menunjukkan media *puzzle* dapat digunakan untuk menambah pengetahuan kesehatan gigi pada anak usia sekolah. Adapun hasil penelitian lain dari Marpaung et al., (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas tiga SD dapat ditingkatkan dengan media *puzzle*. Jika dibandingkan pendekatan ceramah, siswa SD lebih memahami materi yang disampaikan melalui media *puzzle* karena lebih menarik dan menunjukkan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut (Marpaung et al., 2022).

*Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari potongan-potongan yang disusun menjadi satu kesatuan gambar, bermanfaat bagi anak-anak, meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kemampuan untuk berpikir matematis dan meningkatkan kreativitas saat bermain (Hidayah, 2023). Manfaat menggunakan media *puzzle* yaitu anak mengasah otaknya dengan mencari menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan selesai dengan benar (Mallombassang et al., 2023).

SD GMIT Baumata dan SD Negeri 2 Baumata Timur berada di wilayah kerja Puskesmas Baumata, Kabupaten Kupang. Sekolah ini tidak mendapatkan pelayanan kesehatan gigi secara rutin dari puskesmas, program UKGS yang dilakukan oleh Puskesmas 1 tahun sekali saat tahun ajaran baru dengan kegiatan yang dilakukan adalah penjarangan pada awal tahun ajaran sedangkan upaya promotif mengenai kesehatan gigi yang dapat menciptakan suasana pembelajaran seperti permainan tentang kesehatan gigi belum pernah dilakukan.

Melihat dari kondisi tersebut dan hasil penelitian peneliti di tahun 2022 menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan pada siswa SD. Oleh karena itu tim pengabdian ingin menerapkan metode permainan *puzzle* yang berisi materi tentang karies gigi. Permainan *puzzle* akan diterapkan pada siswa-siswi kelas IV dan V dengan alasan sudah lancar membaca dan bisa berkomunikasi aktif.

### Metode Pelaksanaan

Berdasarkan identifikasi masalah maka tim pengabdian melakukan langkah pendekatan yang telah disepakati bersama untuk menyelesaikan masalah tersebut, antara lain: tim pengabdian mengadakan pertemuan dengan mitra untuk menyusun rencana kegiatan, mengadakan pertemuan dalam rangka mempersiapkan materi dan fasilitas kegiatan, mempersiapkan alat dan bahan, Permainan *puzzle* dilakukan pada sasaran anak kelas IV dan V. Isi permainan adalah tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut tentang karies gigi. Kegiatan dimulai dengan perkenalan

dan sosialisasi serta penjelasan mengenai permainan *puzzle*, kemudian dilakukan *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut sebelum dilakukan permainan. Setelah semua memahami aturan dan cara permainan, praktik permainan *puzzle* secara berkelompok dan dibagi dalam 5 kelompok bermain. Setelah permainan \* tiap kelompok selesai, untuk mengukur pengaruh penggunaan permainan *puzzle* sebagai media promosi kesehatan gigi, dilakukan *post-test*. Setelah selesai *post-test* dilakukan sikat gigi bersama di halaman SD GMIT Baumata dan SD Negeri 2 Baumata Timur.

### Hasil dan Pembahasan

Pengabdian Masyarakat dilakukan pada anak SD GMIT Baumata dan SD Negeri 2 Baumata Timur berada di wilayah kerja Puskesmas Baumata, Kabupaten Kupang mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin**

Jenis Kelamin	SD GMIT Baumata		SD Negeri 2 Baumata Timur	
	Presentase (%)	Presentase (%)	Presentase (%)	Presentase (%)
Laki-Laki	20	50	15	37.5
Perempuan	20	50	25	62.5
Total	40	100	40	100

Tabel 1. menunjukkan bahwa pada kelompok SD GMIT Baumata permainan media *puzzle* jenis kelamin laki-laki dan perempuan pada sama yaitu sebanyak 20 orang responden (50%), sedangkan kelompok SD Negeri 2 Baumata Timur jenis kelamin perempuan lebih tinggi sebanyak 25

responden (62.5%) dan paling rendah jenis kelamin laki-laki sebanyak 15 responden (37.5%).

**Tabel 2. Hasil uji wilcoxon media puzzle pada SD GMT Baumata**

Kelompok	n	Mean	Std	Sig
Pre-Test	40	2.32	0.656	0,000
Post-Test	40	1.78	0.800	

Tabel 2. Hasil uji efektivitas pengetahuan tentang karies gigi menggunakan media *puzzle* menunjukkan bahwa nilai *p-value* adalah 0.000 ( $p < 0.05$ ) artinya permainan menggunakan media *puzzle* efektif meningkatkan pengetahuan anak Sekolah Dasar tentang karies gigi.

**Tabel 3. Hasil uji wilcoxon media puzzle pada SD Negeri 2 Baumata Timur**

Kelompok	n	Mean	Std	Sig
Pre-Test	40	2.15	0.533	0,000
Post-Test	40	1.62	0.628	

Tabel 3. Hasil uji efektivitas pengetahuan tentang karies gigi menggunakan media *puzzle* menunjukkan bahwa nilai *p-value* adalah 0.000 ( $p < 0.05$ ) artinya permainan menggunakan media *puzzle* efektif meningkatkan pengetahuan anak Sekolah Dasar tentang karies gigi.



**Gambar 1. Permainan Puzzle Karies Gigi**



**Gambar 2. Proses Bermain dengan Media Puzzle**



**Gambar 3. Sikat Gigi Bersama**

Pada pengabdian ini diketahui bahwa perlakuan media *puzzle* pada kelompok SD GMT Baumata permainan media *puzzle* jenis kelamin laki-laki dan perempuan pada sama yaitu sebanyak 20 orang responden (50%), sedangkan kelompok SD Negeri 2 Baumata Timur jenis kelamin perempuan lebih tinggi sebanyak 25 responden (62.5%) dan paling rendah jenis kelamin laki-laki sebanyak 15 responden (37.5%) (tabel 1).

Pada tabel 2. berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan permainan menggunakan media *puzzle* 0.000 ( $p < 0.05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang karies gigi. Hal ini disebabkan karena permainan *puzzle* dapat menarik, interaktif, menyenangkan, dan membangun rasa ingin tau anak dan tidak bosan. Selain itu dilihat dari fakta bahwa media permainan menggunakan *puzzle* lebih banyak indra pendengaran dan penglihatan serta

melibatkan partisipasi langsung siswa, yang membuat informasi lebih mudah di cerna (Hidayah, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sihombing et al., (2018), yang menyatakan bahwa ada perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* dalam menjaga kesehatan gigi (Sihombing et al., 2020). Adapun yang dilakukan oleh Herawati et al., (2022) menyatakan bahwa adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan dilakukan permainan menggunakan media *puzzle* (Herawati et al., 2022). Adapun penelitian lain, yang dilakukan oleh Surtimanah et al., (2020) menyatakan model penyuluhan kesehatan mata bagi anak SD kelas 4, 5, 6 bisa menggunakan *puzzle*, model ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan mata (Surtimanah et al., 2020).

Pada tabel 3, hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai signifikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan permainan menggunakan media *puzzle* 0.000 ( $p < 0.05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang karies gigi. Hal ini disebabkan karena metode yang efektif untuk anak usia sekolah ialah dengan melakukan permainan, sebab anak usia sekolah memiliki koordinasi dan intelektual untuk berinteraksi dengan anak lain seusia mereka, Selain meningkatkan pengetahuan, bermain *puzzle* juga dapat melatih anak dalam bekerja sama dan melatih anak dalam mengenal sebuah peraturan untuk melatih kedisiplinan anak

(Hutami et al., 2019). Penggunaan media permainan seperti teka-teki *puzzle*, menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih besar karena permainan *puzzle* menggunakan lebih banyak indra pendengaran dan penglihatan serta melibatkan partisipasi langsung siswa, yang membuat informasi lebih mudah dicerna (Adeline et al., 2021).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pay et al., (2023), menyatakan bahwa adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan secara online menggunakan media *puzzle*, (Pay et al., 2023). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ayati dan Rachman (2017), menyatakan bahwa adanya 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 (Ayati & Rachman, 2017).

Adapun penelitian lain juga dilakukan oleh Hidayah et al., (2023), yang menyatakan bahwa metode penyuluhan dengan *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas 3 dan 4 SDN 2 Cikidang mengenai kesehatan gigi mulut (Hidayah et al., 2023).

### **Kesimpulan dan Saran**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Penerapan Permainan *Puzzle* Tentang Karies Gigi Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar di dapatkan hasil bahwa permainan menggunakan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan anak tentang

karies gigi pada SD GMT Baumata dan SD Negeri 2 Baumata Timur.

Kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya diharapkan di sekolah dasar lain atau responden yang berbeda sehingga hasil pengabdian tersebut dapat dibanding dengan yang dilakukan sekarang.

## Daftar Pustaka

- Adeline I, Ajeng Dwi, I.G.A Kusuma Astuti N.P, and Imam Sarwo Edi. 2021. "Peningkatan Pengetahuan Tentang Menyikat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Permainan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG 2(2):* 301–6. <http://ejurnal.poltekestasikmalaya.ac.id/index.php/jikg/index>.
- Arsyad. 2018. "Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Murid Kelas IV dan V SD." *Journal article Media Kesehatan Gigi 17(1):* 61–72. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html>
- Ayati, Nurul, and Ainur Rachman. 2017. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Permainan Simulasi (Puzzle) Mengenai Menggosok Gigi Terhadap Perubahan Pengetahuan Pada Siswa Kelas I Di SDN 005 Samarinda."
- Fatimah, Fatimah, and Desyandri Desyandri. 2023. "Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling 5(1):* 374–79.
- Herawati, Asri et al. 2022. "Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Melalui Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Pada Siswa SDN Mekarjaya 11 Kota Depok Tahun 2022." *Jurnal Pengabdian Masyarakat 01(04):* 111–18.
- Hidayah, Riski Amalia, Fitri Fauziah, and Karangwangkal. 2023. "Pengaruh Konseling Dan Media Puzzle Pada Pengetahuan Cikidang The Impact Of Puzzle-Based Counseling On Students ' Knowledge Of Oral Health In Grades 3 And 4 At SD Negeri 2 Cikidang 1 ) Jurusan Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran , Universitas Jenderal Soe." *Jurnal Kesmas Indonesia 15(2):* 179–88. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/kesmasindo/article/view/7833>.
- Husna, Nailul, and Prasko Prasko. 2019. "Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut." *Jurnal Kesehatan Gigi 6(1):* 51.
- Kemendes RI. 2018. "Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018." *Kementrian Kesehatan RI 53(9):* 1689–99.
- Mallombassang, A Tenri Biba, A Muh Irfan M Amir, A Arni Irawaty Ab, and St Zalekha Ibrahim. 2023. "Inovasi Puzzle Edukasi Anak Sekolah Dasar Terhadap Kesehatan Gigi Dan Mulut Di Daerah Tertinggal: Sebuah Literatur Review." *1(1):* 23–27.
- Marpaung Epiphanius Citra Fensi, Lisbet Novianti Sihombing, Eva Pasaribu. 2022. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Subtema 3 Di UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling 4(6):* 1349–58. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8314/6254>.
- Nia Afdilla, Suhikma Sofyan, Adriatman Rasak, Juan Felix. 2022. "Efektifitas Promosi Kesehatan Gigi Dalam Peningkatan Pengetahuan Anak Dengan Media Permainan Ular Tangga ." *Jurnal Kesehatan Dan Kesehatan Gigi 3(1):* 37–43. <https://poltek-binahusada.ejournal.id/kesehatangigikendari/article/view/203/110>.
- Nordianiwati, Nordianiwati, and Farida Meysarah. 2020. "Analisis Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) Di Sekolah Dasar Negeri 012 Samarinda Ulu TahuN 2019." <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:225531318>.
- Noviolin, Nining Elsa. 2018. "Efektivitas Video Animasi Dan Gerakan Senam Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sdn 2 Palembang Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada."
- Pay, Mery Novaria, Agusthinus Wali, Leny M. A. Pinat, and Merniwati Sherly Eluama. 2023. "The Effect of Online Counseling Using Puzzle and Poster Media on Dental Caries Knowledge." *JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy 4(1):* 1–7.
- Qaera, Dinda Nuzula. 2020. "Pengaruh Derajat Kekakuan Bulu Sikat Gigi Terhadap Pengurangan Plak Pada Anak." *21(1):* 1–9.
- Sihombing, Kirana, Manta Rosma, and Lamtiur Ayu Realita. 2020. "Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Metode Ceramah Dan Media Puzzle Pada Siswa/I Di Sd Negeri Lubuk Pakam." *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwifery, Environment, Dentist) 15(3):* 463–69.
- Surtimanah, Tuti, Irfan Nafis Sjamsuddin, Marya Hana, and Gina Mardiatul. 2020. "Model Intervensi Penyuluhan Kesehatan Gigi Dan Mata Pada Anak Sekolah Dasar Negeri Arcamanik Bandung." *AN-NUR: Jurnal Kajian dan Pengembangan Kesehatan Masyarakat 1(1):* 1–

14.

- Syahida, Qaulan, Riana Wardani, and Cucu Zubaedah. 2017. "Tingkat Kebersihan Gigi Dan Mulut Siswa Usia 11-12 Tahun Di SDN Cijayana 1 Kabupaten Garut. Oral Hygiene Level of Students Aged 11-12-Years-Old at Cijayana 1 State Elementary School of Garut Regency" *Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran* 29(1): 57–62.
- Wijayanti, Heny Noor. 2023. "Room of Civil Society Development Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Dalam Upaya Meningkatkan Kesehatan Gigi Pada Anak Sekolah Dasar." 2(2): 1–6.
- Yuniarly, Etty, Rosa Amalia, and Wiworo Haryani. 2019. "Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Tingkat Kebersihan Gigi Dan Mulut Anak Sekolah Dasar." *Journal of Oral Health Care* 7(1): 01–08.