

EDUKASI PERMAINAN MAKE A MATCH DENGAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT

Femala D¹, Anjarningrum K.P², Rezki S³, Fathiah⁴, Rusmali⁵

^{1.2.3.4.5}

Poltekkes Kemenkes Pontianak Jurusan Kesehatan Gigi

Email : j65073841@gmail.com

Abstract: Oral health education is crucial for children aged 6-12 years, as this is a critical period for dental growth and development. Creative and innovative education is essential to attract children's interest, as they are in a play-based phase of development. Many educational methods incorporate learning through play, and in this study, the Make a Match game was combined with a snakes and ladders board. The study aimed to determine the effect of the Make a Match game, aided by the snakes and ladders media, on improving knowledge of oral health. The method used was a quasi- experiment with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 94 students selected using purposive sampling. Data collection was followed by analysis using the Kruskal-Wallis test. The results showed that the average knowledge increase in the control group, which received a lecture, was 15.8%, the experimental group 1, which received the game, was 20.4%, and the experimental group 2, which received both a lecture and the game, was 38.86%. The asymp.sig value ($p < 0.05$) was 0.00, indicating a significant effect of the Make a Match game with the snakes and ladders media on improving oral health knowledge in experimental group 2. It can be concluded that there was a significant improvement in knowledge of oral health after the Make a Match game with snakes and ladders was introduced.

Keyword : Education; Make A Match With Snake And Ladder; Knowledge; Maintaining Dental And oral Health

Abstrak: Pembelajaran kesehatan gigi dan mulut penting bagi anak usia 6-12 tahun karena ini adalah masa kritis bagi pertumbuhan gigi dan perkembangan anak. Edukasi yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menarik minat anak karena anak-anak berada dalam fase bermain. Banyak metode edukasi dalam bentuk belajar sambil bermain, dalam penelitian ini peneliti memadukan permainan *make a match* dengan ular tangga. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh edukasi permainan *make a match* dengan media ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut. Metode yang digunakan adalah *quasy eksperiment* dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian ini berjumlah 94 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan Analisa data menggunakan uji *kruskal-wallis*. Hasil penelitian menunjukkan selisih rata-rata pengetahuan pada kelompok kontrol yang diberi ceramah sebesar 15,8%, kelompok eksperimen 1 yang diberi permainan sebesar 20,4%, dan kelompok eksperimen 2 yang diberi ceramah dan permainan sebesar 38,86%, dengan hasil nilai *asymp.sig* ($p < 0,05$) sebesar 0,00, menunjukkan bahwa adanya pengaruh edukasi permainan *make a match* dengan media ular tangga pada kelompok eksperimen 2 terhadap pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan sesudah diberikan edukasi permainan *make a match* dengan ular tangga terhadap pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Kata Kunci: Edukasi; *Make a match* dengan ular tangga; Pengetahuan; Menjaga kesehatan gigi dan mulut

PENDAHULUAN

Berdasarkan data Riskesdas 2018, prevelensi masalah gigi dan mulut di Indonesia meningkat menjadi 57,6%. Di Kalimantan Barat proporsi gigi rusak, berlubang atau sakit mencapai 49,55% dan untuk proporsi gigi rusak, berlubang atau sakit di kota Pontianak sebesar 39,52%. Kondisi ini diperparah dengan proporsi perilaku menggosok gigi yang menggosok gigi dengan benar dua kali sehari yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur pada anak kelompok usia 5-9 tahun sebesar 1,81% dan anak pada kelompok usia 10-14 tahun sebesar 3,45% (Riskesdas Kalbar, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 07 Pontianak Utara menunjukkan bahwa puskesmas setempat tidak pernah melakukan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut, dan hanya melakukan skrining tahunan. Berdasarkan data awal pada hasil pemeriksaan langsung dilakukan pada siswa/i kelas 4 didapat 33 dari 47 siswa/i mengalami masalah gigi, yaitu gigi berlubang.

Masalah karies gigi pada anak usia dini membawa dampak yang cukup besar yaitu gigi menjadi keropos, berlubang, bahkan patah yang mengurangi kemampuan mengunyah dan mengganggu pencernaan, kondisi ini dapat menghambat perkembangan anak sehingga akan menurunkan tingkat kecerdasan anak dan kesejahteraan. Anak-anak yang mengalami karies gigi, 12 kali lebih banyak menderita gangguan aktivitas, termasuk tidak masuk sekolah dibandingkan dengan anak yang tidak mengalami karies gigi (Nurwati, 2019).

Permasalahan karies gigi dapat diatasi dengan meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut. Semakin baik pengetahuan seseorang maka baik pula sikap dan perilakunya. Salah satu cara meningkatkan pengetahuan yaitu dengan edukasi. Edukasi kesehatan gigi dan mulut adalah upaya penting untuk mencegah dan mengatasi masalah kesehatan gigi dan mulut. Penyuluhan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar umur 6-12 tahun sangat penting karena pada usia ini merupakan masa kritis, bagi pertumbuhan gigi geliginya dan perkembangan jiwanya sehingga memerlukan berbagai metode dan pendekatan untuk membentuk pengetahuan, sikap dan perilaku yang sehat khususnya kesehatan gigi dan mulut Rahayu, 2005 (*cit* Husna & Prasko, 2019). Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sangat penting dilakukan, terutama untuk anak-anak karena berperan dalam keberhasilan edukasi yang diberikan. Metode pembelajaran dan media edukasi yang bagus dan efektif akan memberikan dampak yang positif terhadap anak-anak yaitu berupa perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku anak kearah yang positif (Belinda & Surya, 2021).

Pembelajaran mengenai kesehatan gigi dan mulut untuk anak sangat dibutuhkan, suasana belajar yang seru dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selama ini proses belajar di sekolah sering terpusat pada guru sementara siswa mendengarkan secara pasif dan terkesan monoton, sehingga tidak sedikit siswa yang kurang memahami materi, akibatnya timbal balik antara guru dan siswa tidak terwujud sepenuhnya mengakibatkan keterbatasan pemahaman. Anak-anak berada dalam fase bermain memerlukan pendekatan pembelajaran kooperatif agar mereka dapat belajar secara aktif melalui bermain sambil bekerja sama dalam berkelompok dan tetap terlibat dalam pembelajaran.

Pembelajaran *cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar berkelompok, salah satunya adalah model *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* menggunakan kartu berpasangan sebagai media permainan edukatif. Selain menggunakan metode yang menarik media edukasi juga berperan penting dalam keberhasilan penyampaian materi. Penggunaan media ular tangga dalam metode *make a match* menciptakan suasana baru yang menarik minat siswa. Edukasi yang kreatif serta inovatif akan lebih memotivasi siswa, karena rasa ingin tahu siswa dapat meningkat dan tidak cepat bosan selama mengikuti kegiatan edukasi.

BAHAN DAN METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 07 Pontianak Utara dengan Populasi kelas 4 dan kelas 5, sampel yang digunakan merupakan total populasi sebanyak 94 orang. dalam penelitian Jenis

penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasy exsperiment* dengan desain *pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelompok yaitu, satu kelompok eksperimen yang menerima edukasi permainan *make a match* dengan media ular tangga dan satu kelompok kontrol yang mendapatkan penyuluhan konvensional berupa ceramah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa/i SD Negeri 07 Pontianak Utara, menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Pre test Dan Post test Diberikan Edukasi Di SD Negeri 07 Pontianak

Kriteria	Kelompok Perlakuan					
	Kontrol		Eksperimen1		Ekspeimen2	
	Pre test (%)	Post test (%)	Pre tes1 (%)	Post test (%)	Pre test (%)	Post test (%)
Baik	-	18	18	96	-	100
Sedang	26	68	68	4	36,36	-
Buruk	74	14	14	-	63,64	-

Tabel 1 Menunjukkan frekuensi pengetahuan responden sebelum dan sesudah edukasi. Sebelum ceramah, 74% kelompok kontrol memiliki pengetahuan buruk, yang meningkat menjadi 68% di kriteria sedang setelah ceramah. Pada kelompok eksperimen 1, pengetahuan meningkat menjadi 96% di kriteria baik setelah permainan, dan kelompok eksperimen 2 mencapai 100% di kriteria baik setelah ceramah dan permainan.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		statistic	df	sig.
Hasil	Pre test control	.185	50	.000
	Post test control	.162	50	.002
	Post test kontrol (eks 1)	.162	50	.002
	Post test 2 (eks 1)	.214	50	.000
	Pre test eks 2	.121	44	.110
	Post test eks 2	.143	44	.025

Sumber: data primer (2024)

Tabel 2 Menunjukkan bahwa sebagian besar memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 yang berarti data tidak berdistribusi normal.karena data tidak berdistribusi normal, analisis statistik dilanjutkan dengan uji *Kruskal-wallis*

Tabel 3 Uji Kruskal Wallis- Test Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi Di SD Negeri 07 Pontianak Utara

Kategori	Perlakuan	N	Rata-rata		Selisih	P value
			Sebelum	Sesudah		
Pengetahuan	Kontrol	50	51,4	67,2	15,8	0,00
	Eks 1	50	67,2	87,6	20,4	

Tabel 3 menunjukkan perbedaan signifikan dalam pengetahuan anak di semua kelompok perlakuan. Kelompok kontrol mengalami peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah sebesar 15,8, kelompok eksperimen 1 meningkat sebesar 20,4, dan kelompok eksperimen 2 dengan peningkatan tertinggi sebesar 38,86. Nilai Asymp.Sig ketiganya sebesar 0,00 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Tabel 4 Hasil Uji *Post-Hoc* (Man Whitney) Rata-rata Pengetahuan Anak Pada Kelompok Kontrol, Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 Di SD Negeri 07 Pontianak Utara

Kategori	Kelompok	N	Rata rata	Mean Rank	Z	P value
Pengetahuan	Kontrol	50	15,8	44,2	-2.212	0,027
	Eks 1	50	20,4	56,8		
	Kontrol	50	15,8	27,78	-7.520	0,00
	Eks 2	44	38,86	69,91		
	Eks 1	50	20,4	29,74	-6.787	0,00
	Eks 2	44	38,86	67,68		

Sumber: data primer (2024)

Pada tabel 4 Hasil uji statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kedua kelompok eksperimen, serta antara kedua kelompok itu sendiri dengan nilai $p < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa intervensi pada kelompok eksperimen terutama eksperimen 2 berhasil meningkatkan pengetahuan anak secara signifikan

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di dapat bahwa sebelum edukasi, pengetahuan siswa/i berada pada kriteria buruk dan sedang. Terbatasnya pengalaman pribadi anak, memengaruhi penyerapan pengetahuan terutama dalam kesehatan gigi dan mulut. Informasi yang diterima, baik di rumah maupun di sekolah sering kali tidak memadai sehingga pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut rendah. Di sekolah, tidak pernah dilakukan penyuluhan baik secara formal maupun informal mengenai kesehatan gigi dan mulut, sementara itu informasi di rumah juga menunjukkan kekurangan terutama terkait poin gerakan menyikat gigi dan kontrol setiap 6 bulan sekali ke poliklinik gigi sebagaimana terlihat dalam hasil kuisioner. Setelah ceramah, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan pengetahuan sebesar 18% karena teknik penyampaian yang jelas, materi yang menarik, dan penguasaan audiens yang baik namun karena ceramah bersifat satu arah, pengetahuan tidak terserap secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Tambak, 2014) yang menyatakan bahwa teknik penyampaian ceramah yang jelas seperti volume, intonasi, dan ekspresi sangat penting serta media yang menarik dapat memperjelas pesan yang disampaikan.

Di kelompok eksperimen 1, pengetahuan meningkat 96% setelah permainan yang memperkuat dasar ceramah hari pertama. Permainan ini sesuai dengan usia 9-11 tahun, yang menurut Piaget berada dalam tahap operasional konkret, di mana anak membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami informasi. Metode ini bersifat dua arah, membuat anak lebih aktif dan bekerja sama. Sementara di kelompok eksperimen 2, kombinasi ceramah dan permainan yang dilakukan dalam satu hari membuat anak bisa langsung mempraktikkan pengetahuan baru. Pendekatan edukasi yang menarik dan tidak monoton, seperti belajar sambil bermain, sangat efektif, terutama bagi anak laki-laki yang menyukai tantangan, sejalan dengan teori Bandura yang menyatakan anak belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dan tertarik pada metode pembelajaran yang digunakan (Noviasari & Fathoni, 2024). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mubarak (*cit* Pariati & Jumriani, 2021) yang menyatakan bahwa ada tujuh faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan yaitu,

pendidikan, umur, minat, pengalaman, kebudayaan, dan informasi.

Hasil uji *kruskal-wallis* menunjukkan bahwa ceramah, permainan, dan kombinasi keduanya efektif meningkatkan pengetahuan. Uji *post-hoc mann-whitney* menunjukkan bahwa kombinasi ceramah dan permainan di kelompok eksperimen 2 lebih efektif, karena siswa dapat langsung mempraktikkan pengetahuan baru. Di kelompok eksperimen 1, adanya jeda antara ceramah dan permainan menyebabkan siswa perlu menyesuaikan diri kembali, sehingga efektivitasnya tidak sebesar kelompok eksperimen 2. Hal ini sejalan dengan teori kerucut pengalaman *edgar dale*, yang menyatakan bahwa pengetahuan lebih baik diperoleh melalui pengalaman langsung. Kombinasi melihat dan mendengar meningkatkan efektivitas pembelajaran sebesar 50%, sedangkan pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman hingga 90%., membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif. Teori ini mendukung penggunaan media sebagai alat bantu edukasi dari tingkat yang paling konkret ke yang abstrak (Ulfayana, 2018)

Adanya alat bantu atau media permainan dalam proses edukasi yang efektif dapat menumbuhkan kerja sama, memudahkan pemahaman materi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Model ini menugaskan siswa untuk mencari pasangan berdasarkan kartu yang dipegang sebelum batas waktu yang ditentukan, dan pemberian poin bagi kelompok yang berhasil. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari (Hardiati & Juhri, 2018) yaitu model pembelajaran *make a match* memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih senang dan aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media ular tangga untuk mendapatkan kartu pertanyaan membangun semangat siswa dan membuat siswa menjadi aktif dan senang, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajarnya dapat dengan mudah dipahami, hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian oleh (Noorisa et al., 2020) menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media ular tangga memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Selanjutnya, hasil penelitian oleh (Irmawati et al., 2022) menunjukkan bahwa metode *make a match* berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

Permainan ini memerlukan ruang yang cukup besar dan lebih cocok untuk diadakan di luar ruangan dalam bentuk perlombaan yang juga memerlukan beberapa pembimbing untuk mengelola permainan dan kartu di setiap kelompok. Selain itu, untuk menjaga konsentrasi peserta dan efektivitas permainan, informasi dalam kartu juga perlu disajikan dengan ringkas.

Pengetahuan yang baik akan berdampak pada perilaku yang sehat, dan sebaliknya pengetahuan yang kurang merupakan salah satu faktor terjadinya masalah kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut tentu harus ditinjau dari dasar-dasar kesehatan yang baik dan benar dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Edukasi kesehatan gigi dan mulut adalah upaya yang dilakukan untuk mengubah perilaku individu, kelompok, atau masyarakat agar memiliki pengetahuan, sikap, dan kebiasaan hidup sehat dalam bidang kesehatan gigi dan mulut, penelitian ini didapatkan hasil bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah pemberian edukasi dengan metode permainan *make a match* dengan media ular tangga. Belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Edukasi Permainan *Make A Match* Dengan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Di SDN 07 Pontianak Utara, maka dapat disimpulkan ada perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi dengan metode *make a match* berbantuan media ular tangga menunjukkan peningkatan signifikan. Kelompok eksperimen 1 meningkat sebesar (15,8%) dan kelompok eksperimen 2 sebesar (38,86%). Metode ini lebih efektif dibandingkan metode ceramah pada kelompok kontrol dalam meningkatkan pemahaman kesehatan gigi dan mulut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada SDN 07 Pontianak Utara khususnya bapak ibu guru serta siswa dan siswi yang telah memberikan waktu dan tempat dilakukan penelitian ini, semoga Hasil penelitian dapat digunakan

sebagai dasar untuk dilakukannya upaya peningkatan kesehatan dengan cara yang lebih baik. Sehingga terjadi peningkatan kesehatan gigi menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2002). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: RinekaCipta.
- Armilda, D., Aripin, D., & Sasmita, I. S. (2017). Pola makan makanan kariogenik dan non kariogenik serta pengalaman karies anak usia 11-12 tahun. *Padjadjaran Journal of Dental Researchers and Students*, 1(2), 127-134.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Asmarani, L. (2019). Pengaruh Penyuluhan menggunakan Permainan make a Match terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Studi terhadap Siswa Tunarungu di SLB Negeri Ungaran (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP) Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan* Vol 3 No 1 Januari 2021, 3(1), 58.
- Damara, D. (2012). Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Watuagung 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang. 4–24.
- Febriyanti, I. P. (2022). Efektivitas Permainan Ular Tangga EDUGI (Edukasi Kesehatan Gigi) terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi pada Anak Usia Sekolah (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Ghea, P. N. (2018). Edukasi Dengan Media Permainan Ular. 162–171.
- Hamzah, A. (2023). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Booklet Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Pengguna Orthodonti Cekat. Thesis (Diploma), Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 9–22.
- Hardiati, I., & Juhri, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Materi Organisasi Di Lingkungan Masyarakat. Primary: *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(1), 51-60
- Hartati, I. G. A. A. (2020). Gambaran Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Diberikan Penyuluhan (Studi Dilakukan pada Siswa Kelas III di SDN 12 Sesetan Tahun 2019). Repository Poltekkes Denpasar.
- Hidayah, F. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Menyikat Gigi Malam Hari dengan Kebersihan Gigi dan Pengalaman Karies Gigi pada Siswa SD Negeri 3 Sumelap Kota Tasikmalaya (Doctoral dissertation, Politeknik Kesehatan Tasikmalaya).
- Hikmah, & Juniari, S. (2020). Gambaran Perilaku Menyikat Gigi Pada Siswa Kelas Vii Smpn 3 Cikancung Kabupaten Bandung Tahun 2020.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husna, N., & Prasko, P. (2019). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Busy Book Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 51.
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, A. P., Kaswindarti, S., Gigi, P. D., Gigi, F. K., Surakarta,
- U. M., Yani, J. A., & Tengah, J. (2019). Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi. 01.
- Irmawati, A. O., Rasidi, R., & Hisnan Hajron, K. (2022). Pengaruh Model Make A Match Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 1–9.
- Komalasari, K. (2010). Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Kusumawardhani, Endah. 2011. Buruknya Kesehatan Gigi dan Mulut. Yogyakarta:

SIKLUS

- Malik, I. (2008). Kesehatan gigi dan mulut. Badan Pengembangan Sistem Informasi dan Telematika Daerah (Bapesitelda), Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjajaran, Bandung, hal, 5.
- Mubarak, Wahit Iqbal. (2011). Promosi Kesehatan untuk Kebidanan. Jakarta: Salemba Medika.
- Noorisa, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 331– 342.
- Notoatmodjo, S. (2003). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Notoatmodjo S. 2010. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S., 2014, Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta:Rineka Cipta.
- Noviasari, A., & Fathoni, A. (2024). Transformasi Literasi : Dampak Revolusioner Permainan Huruf Berbasis Komputer pada Anak Usia Dini. 5(2), 241–252.
- Nurfatimah, N. S., Sulastri, S., & Almujadi, A. (2019). Gambaran tingkat pengetahuan ibu tentang kesehatan gigi dan mulut dengan jumlah karies padaanak balita di Posyandu Dusun Kebonromo Kulon Progo (Doctoraldissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Nurwati, B. (2019). Hubungan Karies Gigi Dengan Kualitas Hidup Pada Anak Sekolah Usia 5-7 TAHUN.*Jurnal Skala Kesehatan*, 10(1), 41–47.
- Pariati, P., & Jumriani, J. (2021). Gambaran Pengetahuan Kesehatan Gigi Dengan Penyuluhan Metode Storytelling Pada Siswa Kelas Iii Dan Iv Sd Inpres Mangasa Gowa. *Media Kesehatan Gigi : Politeknik Kesehatan Makassar*, 19(2), 7–13.
- Rahayu, S. (2013). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular tangga (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ratnaningsih, N. N. (2014). Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. Skripsi Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riskesdas Kalbar. (2018). Laporan Riskesdas 2018 (Kalbar). In Jakarta.
- Riva, I. (2019). Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta:Flashbook.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.
- Tarigan, R. (2013). Karies gigi edisi 2. Jakarta: penerbit buku kedokteran EGC. Hal, 15-90.
- Ulfayana. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Di Mts Negeri 2 Bulukumba. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 706.
- Wiyatini, T., Ekoningtyas, E. A., & Prasko, P. (2016). Efektiftas Mengunyah Buah Berserat Dan Berair Terhadap Kuantitas Bakteri Streptococcus Mutans Pada Anak Kebutuhan Khusus. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 3(1), 7–12.