

Implementasi Game “Sibasso Menyikat Gigi” sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi

¹⁾I Nyoman Wirata*, ²⁾Asep Arifin Senjaya ³⁾Regina Tedja Sulaksana
^{1,2,3)}Juruusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Denpasar, Denpasar, Indonesia
Email Corresponding: nyomanwirata@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Sibasso Menyikat Gigi Pengetahuan dan Keterampilan Game Android Promosi Kesehatan Gigi Media Edukasi	Salah satu promosi kesehatan yang penting adalah promosi kesehatan gigi untuk anak. Hal ini karena anak – anak rentan terhadap penyakit karies gigi. Fasilitas UKGS (Usaha Kesehatan Gigi Sekolah) dan tenaga kesehatan gigi terhenti selama pandemi Covid – 19 dan mengakibatkan rendahnya tingkat pengetahuan dan keterampilan anak terhadap kesehatan gigi, seperti dalam hal menyikat gigi. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi siswa dengan implementasi media edukasi game Android “Sibasso Menyikat Gigi”. Pengabdian ini dilakukan pada bulan Maret – Oktober 2023 di SD N 1 Padangsembian. Peserta pengabdian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 orang. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan pengukuran pre-test dan post-test pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi. Pengukuran dilakukan dengan memberikan kriteria Baik, Cukup dan Kurang. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menyikat gigi. Hasil pre-test menunjukkan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 50% dan 16% pada kategori kurang. Distribusi post-test menunjukkan peningkatan 86% pada kategori baik, dan kategori kurang 0%. Keterampilan siswa dalam menyikat gigi sebelum intervensi sebagian besar berada pada kategori kurang (50%) dan tidak ada yang memiliki kemampuan menyikat gigi dalam kategori baik. Setelah intervensi, 92% berada pada kategori baik, dan 0% kategori kurang. Kesimpulan pengabdian ini adalah terdapat peningkatan dan pengetahuan dan keterampilan siswa SDN 1 Padangsembian tentang cara menggosok gigi yang baik dan benar menggunakan media edukasi game “Sibasso Menyikat Gigi”
Keywords: Sibasso Menyikat Gigi Knowledge and Skill Game Android Dental Health Promotion Education Media	ABSTRACT Children are susceptible to dental caries. Unfortunately, health promotion was stopped during the Covid-19 pandemic and resulted in children's low level of knowledge and skill regarding dental health. The aim of this community service is to understand the level of knowledge and skill of tooth brushing of the students after using Android game "Sibasso Menyikat Gigi". The implementation was carried out in March – October 2023 at SD N 1 Padangsembian. Fifty participants of grade V students involved. The implementation was performed by measuring pre-test and post-test knowledge and skill of tooth brushing in Good, Sufficient and Poor categories. The results show that there is an increase in students' knowledge and skill of tooth brushing after the intervention of "Sibasso Menyikat Gigi". The pre-test of knowledge shows 50% are sufficient, and 16% poor; the pre-test of skill show 50% poor and no one in good category. After intervention, the increase of knowledge is up to 86% good, and 0% poor. Meanwhile the skill is 92% good and 0% poor. The conclusion is that, there has been an increase in the knowledge and skill of tooth brushing of the students by “Sibasso Menyikat Gigi” as the education media of health promotion.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Permasalahan penyakit gigi dan mulut yang sering diderita oleh hampir seluruh masyarakat di Indonesia adalah karies gigi. Karies gigi merupakan suatu penyakit yang bersifat infeksius. Kondisi gigi yang mengalami demineralisasi yang disebabkan oleh asam dari plak pada enamel gigi yang kemudian dimediasi oleh saliva (Sundari et al., 2018). Berbagai upaya telah dilakukan untuk memberikan wawasan pengetahuan

kepada anak. Karena apabila pengetahuan kurang baik dalam menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan mulut, maka terdapat resiko mudah terserang karies gigi (Labibah et al., 2015). Jika anak mengalami karies, akan terjadi gangguan fungsi pengunyahan dan akan menimbulkan rasa sakit pada gigi. Hal ini secara berlanjut akan mengakibatkan malnutrisi dan menyebabkan penurunan daya tahan tubuh. Akibatnya, kecerdasan dan aktivitas anak akan terdampak (Hanum et al., 2019).

Promosi kesehatan adalah satu cara yang dapat dilakukan oleh tenaga kesehatan untuk transfer ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Kegiatan promosi kesehatan di sekolah menjadi langkah untuk dapat memberikan wawasan kesadaran untuk menjaga kesehatan diri sendiri dan memberikan contoh yang baik di tengah lingkungannya. Implementasi promosi kesehatan gigi dilakukan dengan memanfaatkan media edukasi 2 dimensi seperti leaflet. Penggunaan poster dan leaflet untuk edukasi kesehatan telah dilakukan pada anak usia sekolah dasar dengan evaluasi menggunakan kuesioner pada tingkat pengetahuan dan sikap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan leaflet, terdapat perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap yang signifikan ($p < 0,05$) meskipun nilai yang dihasilkan rendah dibandingkan dengan penggunaan poster, tidak terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan ($p > 0,05$) (Hasanica et al., 2020). Namun, hasil tersebut terlihat dengan responden berjumlah 120 orang. Sedangkan penelitian oleh Maramis, et al (2019) menunjukkan nilai perubahan status kesehatan gigi OHIS dengan menggunakan media leaflet dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Akan tetapi penelitian tersebut menggunakan responden lebih sedikit yaitu 50 orang pada siswa Sekolah Menengah Pertama (Maramis et al., 2019). Penggunaan media leaflet untuk edukasi kesehatan gigi juga telah dilakukan oleh Nubatonis, et al (2019) pada siswa Sekolah Dasar sebanyak 50 siswa dan menghasilkan temuan bahwa penggunaan leaflet dapat meningkatkan pengetahuan secara bermakna, namun tidak dapat meningkatkan secara bermakna pada skor plak pada gigi (Nubatonis & Ayatulah, 2019). Sehingga penggunaan media edukasi kesehatan gigi dua dimensi masih memiliki potensi untuk tidak meningkatkan tingkat pengetahuan.

Pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan adalah sebuah tantangan yang nyata dan faktual. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan siswa. Perkembangan IPTEK saat ini mendorong para praktisi promosi kesehatan dan pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran menggunakan game dapat memberikan suatu terobosan edukasi yang menarik. Menurut penelitian (Wirata et al., 2019), menunjukan bahwa terdapat penggunaan game sebagai media promosi kesehatan terbukti dapat memberikan pengaruh yang positif pada pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hal menyikat gigi yang benar pada siswa sekolah dasar. Pengajaran kesehatan gigi dengan menggunakan media berbasis IPTEK telah dilakukan oleh (Salikun & Emma Z, 2021) dengan menggunakan aplikasi game Tooth Monster Hunter (TOMON), (Salikun et al., 2021) melalui smart tooth brush yang terhubung dengan aplikasi game, penggunaan smart toothbrush terhubung dengan aplikasi menyikat gigi, dan (Zirawaga et al., 2017) yang mengemukakan bahwa game dapat digunakan sebagai *support tool* untuk mengajar. Metode pada game interaktif tersebut dapat meningkatkan pengetahuan melalui konsentrasi anak yang meningkat dengan adanya alur cerita yang menarik (Arisandy & Tania, 2023). Penelitian tersebut menghasilkan inovasi media edukasi kesehatan gigi yang menarik untuk siswa dan menjadi inspirasi untuk menjadikan game Android sebagai salah satu media edukasi kesehatan gigi.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi siswa dengan implementasi media edukasi game Android “Sibasso Menyikat Gigi”. Sibasso Menyikat Gigi adalah game edukasi untuk siswa sekolah dasar yang dapat memberikan fitur pembelajaran kesehatan gigi dengan tampilan yang lebih menarik dengan animasi di dalam game tersebut. Penggunaan media edukasi kesehatan gigi berbentuk game ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat pengetahuan siswa serta keterampilan dalam menjaga kesehatan gigi seperti cara menyikat gigi.

II. MASALAH

Lokasi PKM berada di SD N 1 Padangsambian beralamat di Jl. Gn. Tangkuban Perahu No.17, Padangsambian, Kec. Denpasar Barat., Kota Denpasar, Bali 80118. Gambar 1 menunjukkan lokasi sekolah tempat dilaksanakan PKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan petugas UKGS UPTD Puskesmas I Dinas Kesehatan Kecamatan Denpasar Barat, menyatakan semasa pandemic Covid 19, pelaksanaan UKGS tidak bisa berjalan optimal dilakukan karena adanya kebijakan *sosial distancing* (menjaga jarak), dan adanya

kegiatan belajar dari rumah. Petugas Program UKGS juga mengatakan kegiatan skrining kesehatan gigi dan mulut dan sikat gigi mssal juga tidak bisa terlaksana. Petugas UKGS juga mengatakan kesulitan dalam menyampaikan penyuluhan *daring* kepada siswa, karena keterbatasan sarana, media dan keterbatasan sumberdaya yang dimiliki. Akibatnya, pengetahuan siswa terkait dengan menyikat gigi yang baik dan benar dirasa kurang.



Gambar 1. SD N 1 Padangsambian, Bali, Lokasi PKM

III. METODE

Sasaran kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Padangsambian yang berjumlah 97 orang. Pemilihan peserta seluruh siswa ini adalah dengan harapan seluruh siswa memiliki tingkat pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi yang baik dan benar sehingga seluruh siswa memiliki tingkat kebersihan gigi dan mulut yang baik dan meningkatnya derajat kesehatan gigi dan mulut siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Oktober 2023. Kegiatan dimulai dengan persiapan perizinan. Adapun perizinan yang dilakukan adalah mengurus izin dan rekomendasi dari dinas perijinan dan penanaman modal provinsi Bali, kesbangpol kota Denpasar dan ditujukan kepada Sekolah Dasar No. 1 Padangsambian.

Metode pengabdian dilakukan dengan cara diskusi, tanya jawab dan demonstrasi tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar. Adapun prosedur kerja pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:



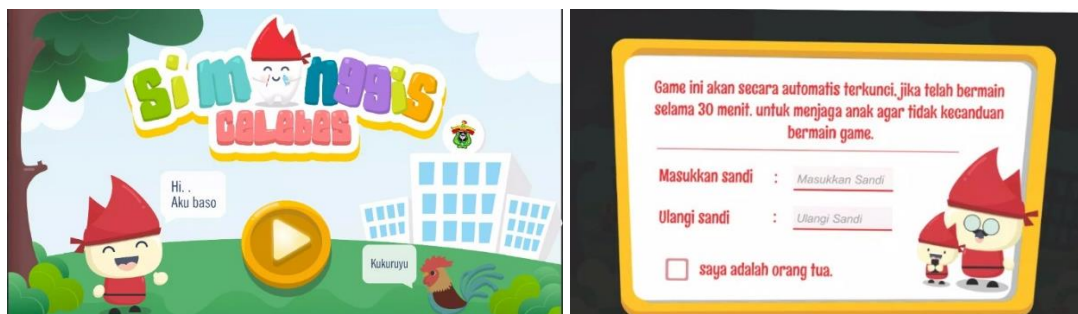
Gambar 2. Tahap Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Gambar 2 merupakan tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat. Adapun tahap I dilakukan oleh mitra SD Negeri 1 Padangsambian. Adapun persiapan mitra adalah terlibat dalam melakukan seleksi siswa yang memiliki gawai Android, data jumlah siswa, dan mempersiapkan ruangan tempat pelaksanaan pengabdian. Selanjutnya pada tahap II hingga tahap IV dilakukan oleh tim pengabdi. Tahap II terkait dengan pelaksanaan program adalah pengabdi mempersiapkan peralatan dan bahan yang berkaitan dengan kegiatan pengabmas seperti materi atau aplikasi permainan game cara pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, mempersiapkan alat ukur pengetahuan, sikap dan perilaku menyikat gigi serta menyediakan alat dan bahan menyikat gigi. Sebelum kegiatan intervensi penyuluhan, dilakukan *pre-test* dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui pengetahuan, dan keterampilan responden dalam memelihara kebersihan gigi dan mulut. Setelah *pre-test* dilakukan, kegiatan berikutnya adalah seluruh siswa mengunduh permainan game melalui gawai masing – masing. Tim pelaksana pengabdi mengirim link permainan game permainan menyikat gigi yang berjudul “Sibasso menyikat gigi”. Tim pengabdi melakukan sosialisasi cara membuka dan memainkan game pada Android kepada masing-masing siswa. Pada tahap III, anggota tim pengabdi kemudian melakukan demonstrasi menyikat gigi menggunakan phantom gigi. Tahap IV merupakan tahap akhir pelaksanaan pengabdian yaitu dengan melakukan *pos-test* mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan menyikat

gigi. Pengukuran pengetahuan menyikat gigi diukur dengan alat bantu kusioner dan pengukuran ketrampilan menggunakan rubric menyikat gigi.

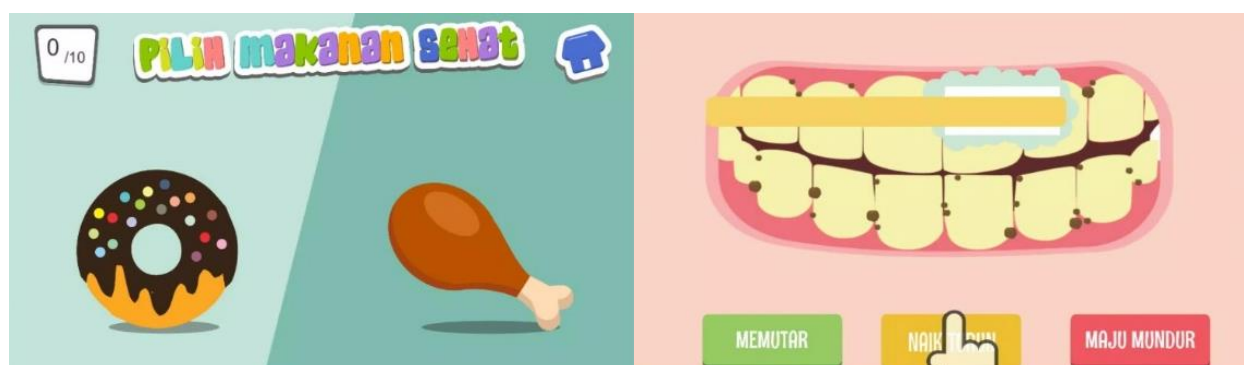
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan game Android yang digunakan pada pengabdian ini yaitu “Sibasso menyikat gigi” ditunjukkan oleh Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Halaman Depan Aplikasi Game

Gambar 3 menunjukkan halaman awal saat aplikasi dibuka. Kemudian jika menekan tombol “Play” yang ditunjukkan oleh tanda panah, akan diarahkan menuju halaman sandi.



Gambar 4. Konten Aplikasi "Sibasso Menyikat Gigi"

Gambar 4 menunjukkan konten aplikasi “Sibasso Menyikat Gigi” di antaranya adalah pembelajaran tentang pengetahuan kesehatan gigi melalui pemilihan makanan sehat, pembelajaran tentang fungsi gigi, cara memelihara gigi dan cara menyikat gigi.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan melakukan penyuluhan atau sosialisasi kepada siswa tentang game “Sibasso Menyikat Gigi” seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 5 berikut.



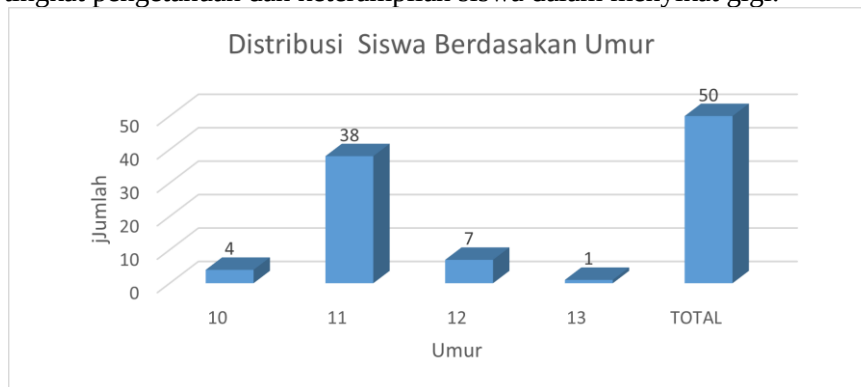
Gambar 5. Sosialisasi Game "Sibasso Menyikat Gigi" dan Penyuluhan Kesehatan Gigi oleh Tim Pengabdian

Pengukuran tingkat pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi dilakukan oleh tim pengabdian pada pre-test dan post-test tingkat pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan oleh Gambar 6 dan 7 berikut.



Gambar 6. Pengukuran Tingkat Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi

Hasil yang diperoleh pada kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan oleh grafik distribusi kelompok umur responden, tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menyikat gigi.



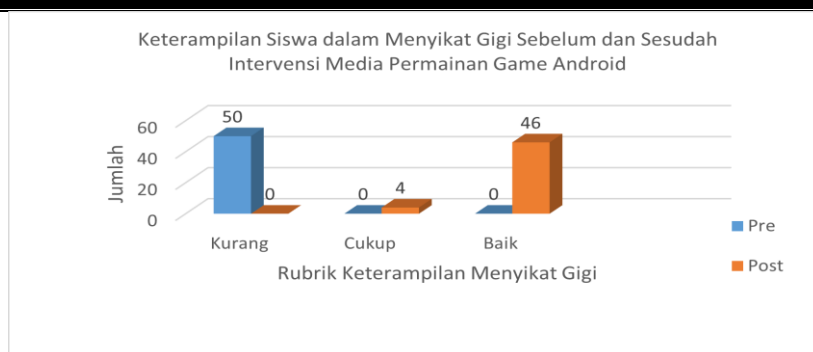
Gambar 7. Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Umur

Gambar 7 menunjukkan distribusi siswa berdasarkan umur yaitu sebagian besar responden berada pada kelompok umur 11 tahun yaitu sebanyak 38 orang (76%), 12 tahun sebanyak 7 orang (14%), 10 tahun sebanyak 4 orang (8%) dan 13 tahun hanya 1 orang (2%).



Gambar 8. Distribusi Tingkat Pengetahuan Siswa dalam Menyikat Gigi

Gambar 8 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase siswa yang memiliki pengetahuan dari sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media permainan game android. Sebelum pemberian intervensi permainan menggunakan media game, sebagian besar tingkat pengetahuan siswa berada pada pengetahuan cukup yaitu sebanyak 25 orang (50 %) dan masih ada yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 8 orang (16%), Sedangkan setelah intervensi sebagian besar tingkat pengetahuan siswa berada pada pengetahuan baik yaitu sebanyak 43 orang (86%), dan tidak ada siswa yang memiliki pengetahuan kurang.



Gambar 9. Distribusi Tingkat Keterampilan Siswa dalam Menyikat Gigi

Gambar 9 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan keterampilan siswa dalam menyikat gigi dari sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media permainan Game Android. Persentase keterampilan siswa dalam menyikat gigi sebelum intervensi menggunakan media permainan game android sebagian besar dengan katgori kurang yaitu sebanyak 50 orang (50%) dan tidak ada yang memiliki kemampuan menyikat gigi dalam katagori baik. Sedangkan setelah intervensi menggunakan media permainan Game Android, sebagian besar siswa memiliki kemampuan menyikat gigi dengan katagori baik yaitu sebanyak 46 orang (92%), dan tidak ada yang memiliki kemampuan menyikat gigi dengan katagori kurang. Hal ini menunjukan intervensi menggunakan media permainan Game Android mampu meningkatkan secara efektif keterampilan siswa dalam melakukan tindakan menyikat gigi yang baik dan benar.

Pengetahuan siswa SD N 1 Padangsambian mengalami peningkatan. Sebelum pemberian permainan menggunakan media game, sebagian besar tingkat pengetahuan siswa berada pada pengetahuan cukup yaitu sebanyak 25 orang (50 %) dan masih ada yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 8 orang (16%). Sedangkan setelah pelatihan sebagian besar tingkat pengetahuan siswa berada pada pengetahuan baik yaitu sebanyak 43 orang (86%), dan tidak ada siswa yang memiliki pengetahuan kurang. Hal ini menunjukan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan media permainan Game Android dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Terjadinya peningkatan pengetahuan siswa tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar dikarenakan media permainan game dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Daya tarik media edukasi berbasis IPTEK ini memiliki keunggulan karena melibatkan teknologi yang dapat direkayasa sedemikian rupa agar memiliki tampilan yang menarik. Media IPTEK tersebut berpotensi mengubah tingkat pengetahuan karena beberapa faktor pengubah tingkat pengetahuan adalah faktor informasi, media, dan sosial budaya, di mana masa saat ini adalah masa globalisasi dan industri 4.0. yang semakin memudahkan dalam sektor pendidikan (Aparna Sridhar et al., 2019; Cahyaningrum, 2018; Feng et al., 2021; Nofalia & Ulfiana, 2018; Putri & Susmini, 2018). Permainan game dapat mengurangi tingkat kebosanan pada siswa karena media game menghadirkan objek – objek yang berwarna dan menarik secara visual. Hal tersebut senada dengan (Putra et al., 2017) bahwa kegiatan memainkan game, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berkembang dalam hal memecahkan masalah karena tantangan pada permainan game dapat mengasah otak anak dan meningkatkan strategi. Peningkatan pengetahuan melalui intervensi media pembelajaran sesuai dengan (Wirata et al., 2019), menunjukan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran permainan game pada peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa sekolah dasar. Hasil pengabdian masyarakat ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Fatma et al., 2022) terkait dengan penggunaan game sebagai media pembelajaran untuk siswa, di mana berdasarkan hasil analisis statistik mengenai pengaruh game tersebut terhadap minat siswa, didapatkan bahwa game edukasi memberikan pengaruh signifikan pada minat belajar siswa terhadap pembelajaran ($t_{hitung} 2,105 > t_{tabel} 2,093$). Selain itu, penelitian terkait penggunaan game online sebagai instrument penelitian untuk membuktikan pengaruh signifikansi media game tersebut terhadap motivasi belajar siswa memperlihatkan nilai signifikansi $p = 0,048$ dan game edukasi tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar dengan $p = 0,032$ (Dian et al., 2020).

V. KESIMPULAN

Upaya penyuluhan kesehatan gigi di SD N 1 Padangsambian sempat terhenti karena adanya pandemic, sehingga UKGS tidak berfungsi. Dengan adanya rentang waktu kosong tersebut, upaya promosi kesehatan gigi pada siswa digalakkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menjaga kesehatan gigi, terutama menyikat gigi yang baik dan benar. Pengabdian masyarakat ini melibatkan IPTEK dalam implementasi promosi kesehatan gigi dengan menggunakan media edukasi game Android bernama “Sibasso Menyikat Gigi”. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Sehingga, media edukasi “Sibasso Menyikat Gigi” dapat menjadi media edukasi promosi kesehatan gigi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aparna Sridhar, Sarah Friedman, Jonathan F. Grotts, & Bethlehem Michael. (2019). Effect of theory-based contraception comics on subjective contraceptive knowledge: a pilot study. *Contraception*, 99(6), 368–372.
- Arisandy, D., & Tania, P. A. (2023). Pengaruh Metode Ber cerita Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia 3 Tahun Di Denali Development Centre Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2856–2862.
- Cahyaningrum, E. D. (2018). Disclosure Of Information with Mother Knowledge Level on Hospital Handling in Children. *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad*, XI (2), 37–44.
- Dian, D. K., Sumiharsono, R., Muljono, Dahlan, M. Z., & Jazuly, A. (2020). Pengaruh media game edukasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD CERIA Semboro. *Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 42–52.
- Fatma, M., Piliati, I., Putra, I., & Wahyuni, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68–77.
- Feng, X., Wang, L., Yan, Y., Zhang, Q., Sun, L., Chen, J., & Wu, Y. (2021). The Sustainability of Knowledge-Sharing Behavior Based on the Theory of Planned Behavior in Q&A Social Network Community. *Complexity*, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/1526199>
- Hanum, N. A., Hamid, A., & Ismayani. (2019). Tingkat risiko karies gigi permanen anak-anak taman kanak-kanak di Kota Palembang di masa datang. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut (JKMG)*, 1(1), 23–28.
- Hasanica, N., Catak, A., Mujezinovic, A., Begagic, S., Galijasevic, K., & Oruc, M. (2020). The Effectiveness of Leaflets and Posters as a Health Education Method. *Materia Socio Medica*, 32(2), 135.
- Labibah, A., Nurhapsari, A., & Mujayanto, R. (2015). Pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak. *Media Dental Intelektual Journal*, 2(1), 1–4.
- Maramis, J. L., Koch, N. M., & Paputungan, M. J. (2019). Promosi Kesehatan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Ilmiah Gigi Dan Mulut*, 2(2), 75–82.
- Nofalia, I., & Ulfiana, E. (2018). Systematic Review Knowledge, Attitude and Smoking Practice on Adolescent. *Nurses at The Forefront in Transforming Care, Science, and Research*, 104–108.
- Nubatonis, M. O., & Ayatullah, M. I. (2019). Promosi Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media Leaflet terhadap Pengetahuan, Sikap, Status Kebersihan Gigi dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(2), 147–156.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Putra, K. P., Pratiwi, T., & Sanubari, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika Matematika) Usia 8 - 9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
- Putri, R. M., & Susmini, S. (2018). Relationship Between Knowledge, Attitude, Dental Care and Dental Caries in Children. *Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Science)*, 6(1), 147–156.
- Salikun, & Emma Z. (2021). Analysis On TOMON (Tooth Monster Hunter)-A Gaming Tooth Brush In Improving Dental Hygiene Status and Behavior Of Children. *Int J Dentistry Oral Sci*, 08(04), 2224–2229. <https://scidoc.org/IJDOS.php>
- Salikun, S., Supriyana, S., Suwarsono, S., Kusmana, A., & Setiadi, Y. (2021). Integrated Dental Health Monitoring using Smart Tooth Brush and Application. *Journal of Health and Medical Sciences*, 4(4), 73–80. <https://doi.org/10.31014/aior.1994.04.04.196>
- Sundari, P., Suwargiani, A. A., Wardani, R., Kesehatan, D. I., Komunitas, G., & Gigi, K. (2018). Perbedaan risiko karies pada anak usia 11-12 Tahun di SDN Sirnagalih dan SDN Cibeusi Kecamatan Jatinangor. In *Padjadjaran J Dent Res Student*. Oktober (Vol. 2, Issue 2).
- Wirata, I. N., Ratmini, N. K., & Nuratni, N. K. (2019). The Influence of Android Game in Improving Knowledge, Attitude and Behaviour of Tooth Brushing. *International Journal of Innovative Research in Sciences Engineering and Technology*, 8(11), 10176–10723.

Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education : Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55–64.