

Efektifitas Penyuluhan Kesehatan Gigi dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi Pada Anak

Ardian Priyambodo, Hans Lesmana, Annisa Wulandari

Poltekkes Kemenkes Makassar Jurusan Kesehatan Gigi

Email: annisasifal09@gmail.com

085600901540

Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar merupakan isu penting yang memerlukan perhatian khusus karena berpengaruh pada kualitas hidup dan tumbuh kembang anak. Pengetahuan yang rendah tentang kesehatan gigi dan mulut menyebabkan perilaku kebersihan yang kurang optimal, sehingga meningkatkan risiko terjadinya karies dan penyakit mulut lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle sebagai alat edukasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas 3 dan 4 UPT SPF SD Negeri Tidung Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan 56 siswa yang dipilih secara random sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner sebelum dan sesudah pemberian edukasi menggunakan media puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum penyuluhan masih tergolong rendah hingga sedang, sedangkan setelah penyuluhan meningkat ke kategori baik. Peningkatan pengetahuan ini menunjukkan bahwa media permainan puzzle efektif dalam membantu siswa memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam promosi kesehatan gigi dan mulut di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program promosi kesehatan gigi dan mulut berbasis sekolah yang lebih inovatif dan menyenangkan. Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek penting dalam kesehatan anak-anak. Namun, pemahaman mengenai perawatan gigi dan mulut masih rendah di kalangan anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle sebagai alat edukasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah desain quasi-eksperimen dengan pretest-posttest pada 56 siswa dari SD Negeri Tidung, Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang kesehatan gigi dan mulut. Temuan ini mendukung bahwa media permainan edukatif seperti puzzle efektif dalam pendidikan kesehatan anak. Pentingnya edukasi kesehatan gigi dan mulut untuk membentuk perilaku sehat sejak dini. Media puzzle dipilih karena selain sebagai permainan edukatif, juga mampu merangsang kemampuan berpikir, kesabaran, serta koordinasi antara otak dan gerakan tangan. Dapat disimpulkan media puzzle dapat menjadi alternatif edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku sehat terkait kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak.

Kata kunci : Kesehatan Gigi dan Mulut; Penyuluhan; Puzzle; Anak Sekolah Dasar; Pengetahuan.

The Effectiveness of Dental Health Education Using Puzzles in Improving Children's Dental Health Knowledge

ABSTRACT

Oral health issues in elementary school-aged children are important issues that require special attention because they affect their quality of life and growth and development. Low knowledge about oral health leads to less than optimal hygiene behavior, thus increasing the risk of caries and other oral diseases. This study aims to determine the effect of puzzle games as an educational tool in improving oral health knowledge in grades 3 and 4 of the SPF UPT SD Negeri Tidung Makassar. The type of research used was quantitative with a quasi-experimental design, involving 56 students selected by random sampling. Data were collected through questionnaires before and after the education using puzzle media. The results showed that the level of students' knowledge before the counseling was still low to moderate, while after the counseling it increased to the good category. This increase in knowledge indicates that puzzle games are effective in helping students understand the importance of maintaining oral health. These findings support the importance of using interesting and interactive learning methods in promoting oral health in elementary schools. This research is expected to be the basis for the development of more innovative and enjoyable school-based oral health promotion programs. Oral health is an important aspect of children's health. However, understanding of dental and oral care is still low among elementary school children. This study aims to determine the effect of puzzle games as an educational tool in improving knowledge of dental and oral health in elementary school-aged children. The method used was a quasi-experimental design with a pretest-posttest on 56 students from Tidung Public Elementary School, Makassar. The results showed that the use of puzzles significantly increased students' knowledge of dental and oral health. This finding supports the effectiveness of educational games such as puzzles in children's health

education. Dental and oral health education is important for developing healthy behaviors from an early age. Puzzles were chosen because, in addition to being educational games, they can also stimulate thinking skills, patience, and coordination between the brain and hand movements. It can be concluded that puzzles can be an effective educational alternative to increase awareness and healthy behaviors related to dental and oral health in children.

Keywords : Dental and Oral Health; Counseling; Puzzles; Elementary School Children; Knowledge.

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut merupakan aspek penting yang memengaruhi kualitas hidup individu secara menyeluruh (Kementerian Kesehatan Indonesia, 2021), promosi kesehatan berbasis sekolah dan penggunaan media edukatif seperti permainan puzzle merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan perilaku sehat anak-anak. Upaya ini diharapkan mampu menekan angka kejadian karies gigi dan penyakit periodontal yang masih cukup tinggi di Indonesia. Menegaskan bahwa prevalensi karies gigi mencapai angka yang memprihatinkan karena kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya menjaga kebersihan mulut secara rutin dan benar. Selain itu, rendahnya pemahaman tentang perilaku kebersihan gigi menyebabkan banyak anak dan orang tua kurang sadar akan bahaya yang dapat timbul akibat ketidakpedulian terhadap kesehatan gigi dan mulut mereka sendiri. Oleh karena itu, upaya pendidikan yang tepat dan inovatif menjadi sangat penting agar masyarakat memahami manfaat menjaga kesehatan gigi dan mulut secara berkelanjutan (Husna dan Prasko, 2019).

Selain faktor eksternal, tingkat pengetahuan individu turut berperan besar terhadap perilaku menjaga kesehatan gigi dan mulut. Menyatakan bahwa semakin tinggi pengetahuan seseorang tentang kesehatan gigi, maka semakin besar pula motivasi dan kesadaran untuk melakukan perawatan yang tepat (Hamid dan Yauri, 2019). Menunjukkan bahwa di Indonesia, tingkat pengetahuan dan perilaku kebersihan gigi dan mulut masih tergolong rendah, sehingga banyak anak-anak yang belum mampu menerapkan kebiasaan menyikat gigi secara rutin dan benar. Padahal, kebiasaan menyikat gigi secara teratur dapat mencegah banyak masalah kesehatan mulut, termasuk karies dan gingivitis, yang jika tidak ditangani dapat menyebabkan komplikasi yang lebih serius. Penyuluhan yang disampaikan secara edukatif dan menyenangkan dapat membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga kebersihan mulut sejak dini, sehingga mereka mampu menginternalisasi kebiasaan tersebut sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Yuniarly et al. (2019)

Mengatasi permasalahan ini, upaya pemberian edukasi secara efektif harus dilakukan sejak dini, termasuk melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti puzzle menekankan bahwa pendidikan kesehatan gigi dan mulut perlu dilakukan sejak masa kehamilan dan berlanjut di jenjang sekolah dasar agar terbentuk kebiasaan sehat sejak dini. Dengan peningkatan pengetahuan dan kesadaran tersebut, diharapkan masyarakat, khususnya anak-anak, mampu menjaga kebersihan mulut secara berkelanjutan, sehingga dapat meningkatkan kualitas kesehatan gigi dan mulut secara umum serta mendukung pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu, peran serta orang tua, guru, dan tenaga kesehatan sangat diperlukan untuk memperkuat edukasi ini agar pesan-pesan kesehatan tersampaikan secara menyeluruh dan berkesinambungan, serta meminimalisasi angka kejadian gigi berlubang dan masalah periodontal yang tetap menjadi tantangan utama di Indonesia saat ini (Yulan, 2022).

Tujuan dari pendahuluan ini adalah untuk menjelaskan pentingnya peningkatan pengetahuan masyarakat, terutama anak sekolah dasar, tentang kesehatan gigi dan mulut serta perlunya upaya edukasi yang efektif untuk menurunkan prevalensi masalah kesehatan gigi di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan metode edukasi yang efektif, seperti permainan puzzle, untuk meningkatkan pemahaman dan membentuk

kebiasaan sehat pada anak-anak sehingga mereka dapat menjaga kesehatan gigi dan mulut secara lebih baik. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi angka kejadian karies dan masalah mulut lain, serta meningkatkan kualitas hidup anak melalui pendidikan yang menyenangkan dan menarik.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis quasi-eksperimen dengan desain penelitian pretest-posttest yang melibatkan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Tidung Makassar, waktu penelitian adalah Januari-februari 2024. Subjek penelitian ini dengan jumlah keseluruhan murid Kelas III dan IV sebanyak 56 orang. Teknik pengambilan sampel penelitian yaitu Random sampling. Setiap kelompok diberikan pretest, kemudian diberikan edukasi pada kelompok intervensi menggunakan media Puzzle selama kurang lebih 15-20 menit yang dilakukan satu hari setelah dilakukan pretest. Membagi kelompok-kelompok kecil enam kelompok. Satu kelompok akan mendapatkan satu puzzle dan masing-masing anak diberikan potongan-potongan kecil puzzle. Sebelum diberikan puzzle tersebut akan di acak terlebih dahulu, puzzle yang akan diberikan ialah puzzle yang berukuran A4 dengan ukuran 21.0 x 29.7 centimeter. Lalu meminta anak memasang bagian-bagian yang telah dibagikan dengan cara bergantian, ketua kelompok akan memasang 2 potongan kecil terlebih dahulu dan bergantian dengan anggotanya. Memberikan tantangan pada anak dengan batasan waktu permainan yaitu 15 menit menggunakan stopwatch. Setiap tim yang telah berhasil menyelesaikan penyusunan puzzle diwajibkan untuk memberikan penjelasan yang komprehensif mengenai konten dari puzzle tersebut.

Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa mereka berhak mendapatkan door prize. Namun, apabila ada kelompok yang gagal menyampaikan penjelasan mengenai isi puzzle dengan baik, tim tersebut akan dikenakan sanksi oleh Kelompok lainnya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan parameter uji *Mann Whitney* dan *Wilcoxon* dikarenakan data tidak terdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan analisis data terhadap 56 siswa di UPT SPF SD Negeri Tidung diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.
Distribusi Berdasarkan Karakteristik Kelas

Kelas	N	%
3 Cempaka	23	41,1%
3 Cemara	19	33,9%
4 Daisy	14	25,0%
Total	56	100%

Menunjukkan bahwa kelas 3 cempaka yaitu sebanyak 23 responden (41,1%), kelas 3 cemara yaitu sebanyak 19 responden (33,9%), sedangkan kelas terendah adalah kelas 4 daisy yaitu sebanyak 14 responden (25,0%).

Tabel 2.

Distribusi berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	N	%
Laki-laki	23	41,1%
Perempuan	33	58,9%
Total	56	100%

Jenis kelamin responden laki-laki yaitu sebanyak 23 responden (41,1%) sedangkan perempuan yaitu sebanyak 33 responden (58,9%).

Tabel 3.

Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Umur

Umur	N	%
8	14	25,0%
9	24	42,9%
10	13	23,2%
11	5	8,9%
Total	56	100%

Umur responden yang berusia 8 tahun yaitu sebanyak 14 responden (25,0%), yang berusia 9 tahun yaitu sebanyak 24 responden (42,9%), yang berusia 10 tahun yaitu sebanyak 13 responden (23,2%), sedangkan yang berusia 11 tahun yaitu sebanyak 5 responden (8,9%).

Tabel 4.

Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Pre-Test

Pre Test	N	%
Kurang	13	23,2%
Sedang	34	60,7%
Baik	5	16,1%
Total	56	100%

Nilai kurang yaitu sebanyak 13 responden (23,2%), kriteria pre test dengan nilai sedang yaitu sebanyak 34 responden (60,7%), sedangkan kriteria pre test Nilai baik yaitu sebanyak 5 responden (16,1%).

Tabel 5.

Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Post-Test

Post Test	N	%
Sedang	6	10,7%
Baik	50	89,3%
Total	56	100%

Kriteria post test sedang yaitu sebanyak 6 responden (10,7%) sedangkan kriteria post test baik yaitu sebanyak 50 responden (89,3%).

Tabel 6.
Uji Kolmogorov Smirnov

Uji	<i>Kolmogorov Smirnov</i>		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	0,180	56	0,00
Post-Test	0,315	56	0,00

Nilai *p-value* $0,00 < 0,05$ dimana ini berarti data tidak berdistribusi normal sehingga tidak dapat melakukan analisis parametrik, maka digunakan analisis non parametrik seperti uji wilcoxon.

Tabel 7.
Uji Wilcoxon

Ranks	N	Mean			<i>P-Value</i>
		Pre-Test	Post-Test	Selisih	
Negative Rank	0				
Positive Rank	55				
Ties	1	61,96	92,32	30,35	0,00
Total	56				

Nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum dilakukan permainan puzzle sebesar 61,96, kemudian setelah dilakukan permainan puzzle mengalami peningkatan nilai rata-rata pengetahuan sebesar 92,32 dengan nilai selisih rata-rata sebesar 30,35. Nilai *p-value* yang diperoleh dari uji *wilcoxon* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti responden mengalami peningkatan nilai pengetahuan yang signifikan setelah dilakukan permainan Puzzle.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan puzzle sebagai media penyuluhan efektif meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut. Peningkatan terjadi karena puzzle membuat siswa aktif, terlibat langsung, serta lebih mudah memahami pesan kesehatan.

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. Hasil uji wilcoxon menunjukkan signifikan nilai *p-value* yaitu $0,000$ ($p\text{-value} < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media puzzle. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan puzzle efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut siswa kelas III dan IV di UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media puzzle. Perubahan ini terjadi karena siswa memiliki motivasi untuk memperhatikan materi yang diberikan, dan puzzle sebagai media edukatif membuat penyuluhan lebih menarik serta mudah dipahami. Siswa yang awalnya berada pada kategori kurang dan sedang berhasil meningkat menjadi kategori baik. Selain faktor intervensi, pengetahuan siswa juga dipengaruhi oleh peran keluarga, terutama orang tua yang mengajarkan kebiasaan menjaga kesehatan gigi di rumah, serta guru yang turut memberikan edukasi kesehatan gigi di sekolah.

Penelitian yang dilakukan Nurhayati dkk, 2024 dengan judul Edukasi Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Kebersihan Gigi dan Mulut melalui Media Puzzle di SDN 234 Palembang. Terlihat adanya pengetahuan

sebelum dan sesudah interval yaitu sebelum melakukan penyuluhan media puzzle diperoleh nilai skor sebelum sebesar 305 dan sesudah menggunakan media puzzle didapatkan skor sebesar 508.

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).

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Putri dkk, 2024 dengan judul Pengembangan Puzzle Gimul Sebagai Media Edukasi Pengetahuan Personal Hygiene Kasus Gigi dan Mulut Anak. Didapatkan hasil bahwa perbandingan nilai $0,001 < 0,05$ maka hipotesis dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil yang diperoleh dari kegiatan puzzle gimul pada Pre-Test dan Post-Test.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan dengan media permainan puzzle tergolong rendah hingga sedang. Setelah penyuluhan, terjadi peningkatan yang signifikan sehingga pengetahuan siswa masuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai metode penyuluhan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan gigi dan mulut. Dengan pendekatan interaktif ini, siswa lebih mudah menerima dan mengingat informasi, sehingga metode ini direkomendasikan untuk digunakan dalam program edukasi kesehatan gigi dan mulut di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Quroti., & Sulistyani, Herastuti. (2023) Effect of the Snake and Ladder Game on Behavior and OHI-S Index of Deaf Children. *Internasional Journal of multidiciplinary Reaserch and Analysis*, 6(9), 4030-4035. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i9-12>
- Ayati, Nurul, and Ainur Rachman. 2017. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode permainan simulasi (Puzzle) Mengenai Menggosok Gigi terhadap Perubahan pada Siswa kelas I SDN 005 Samarinda
- Bintari,A. (20 17). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together Berbantuan Metode Discovery terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 218–224.
- Deokar, R., Dodamani, A., Vishwakarma, P., Jadhav, H., Khairnar, M., Marathe, P., Bhandari, R., dan Khobragade, V., (2021) Comparative evaluation of webinar, powerpoint presentation and lecture as oral health educational interventions among school children: a randomized controlled trial. *Health Education Research*. 36(1):116-125. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33284959/>
- Gavic, L., Marcelja, M., Gorseta, K., dan Tadin, A., (2021) Comparison of Different Methods of Education in the Adoption of Oral Health Care Knowledge. *Dent. J*.9(111):1-9. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8535142/>
- Hamid, E.M.,&Yauri, L. (2019). Analisis Hubungan Status Gizi Dan Karies Gigi Pada Anak Usia 10-11 Tahun Di Sdn 39 Tamalalang Kabupaten Pangkep.*MediaKesehatan Gigi : Politeknik Kesehatan Makassar*, 18(2), 9–15.
- Hasnah, A., Kurniawati, D., Riolina, A., & Murika Sari, N. D. A. (2023). Peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar dengan penyuluhan menggunakan media dento board game. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Medika*, 3(1), 11–15.
- Herawati, A., Nina, Sari, A., Santoso, D., Brahmastha, F., Sitorus, G. G., & Setiawaty, S. (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), 111–118.

- Illahi, S. D. K., Anwar, S. A., & Kusniawati., R. (2018). Efektivitas permainan simulasi menggunakan media kartu kuartet terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IV SD Negri Pelebon 3 Kota Semarang. *Repository Universitas Muhammadiyah Semarang*, Hal 1-2.
- Kemenkes. (2021). FactSheet_Obesitas_Kit_Informasi_Obesitas.pdf. In *Epidemi Obesitas* (pp. 1–8).
- Nurhayati, M., Listrianah, L., Mujiyati, M., & Pradytha, W. S. (2024). Edukasi tingkat pengetahuan anak tentang kebersihan gigi dan mulut melalui media puzzle di SDN 234 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 3(4), 367–376.
- Pratiwi, A. H., Haryani, W., & Widayati, A. (2020). Pengaruh promosi kesehatan gigitan mulut menggunakan media permainan kartu kuartet terhadap tingkatpengetahuan kesehatan gigi dan mulut. *Repository Pol kesyo*, hal 2-3.
- Pay, M. N., Wali, A., Fankari, F., & Purnama, T. (2023). penerapan permainan puzzle tentang karies gigi sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut pada siswa Sekolah Dasar. *GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 146–153.
- Putri, E., Moh.Adib, & Asmadi. (2023). Gambaran Tingkat Pengetahuan dan Perilaku Pelaksanaan Program Tim UKS di SDN 09 SUNGAI KAKAP. *Journal of Environmental Health and Sanitation Technology*, 2(1), 128.
- Putri, L. F. E. N., & Rianingrum, W. (2024). Pengembangan puzzle gimul sebagai media edukasi pengetahuan personal hygiene kasus gigi dan mulut anak. *Jurnal Keperawatan*, 16(1), 475–482.
- Sariyem, Sadimmin, & Sutomo, Bambang. (2023) Effectiveness Of 3d Story Telling Video As an Effort to Form Teeth-Brushing Skills in Elementary School Children in Padangsari, Banyumanik, Semarang. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 10(1), 36-41. <https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/article/view/9360>
- 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, Midwivery, Environment, Dentist)* 15(3): 463–69.
- Yuniarly, E., Amalia, R., & Haryani, W. (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.
- Yulandari, A. (2022). Efektivitas Promosi Kesehatan Melalui Game Puzzle KEGI (Kesehatan Gigi) Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi di SDN Bengkulu Tengah. *Open Journal System (OJS)*, 2(10), 1–100.
- Waizah, N., & Herwani, H. (2021). Penilaian Pengetahuan Tertulis Dalam Kurikulum 2013. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), 207–228.

-----GOOD LUCK-----