

Efektivitas Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi Pada Siswa Kelas 4 SD

Wanda Nur Aida, Johnny Angki, Nia Ramadani

Jurusan Kesehatan Gigi

Email: niarmdni890@gmail.com

085340272293

ABSTRAK

Pendahuluan: Masalah kesehatan gigi dan mulut masih menjadi salah satu isu yang sering dialami oleh masyarakat di seluruh dunia termasuk masyarakat Indonesia. Masyarakat perlu mendapatkan upaya *promotif* kesehatan gigi melalui berbagai media karena media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, mudah dipahami dan dimengerti. Salah satu upaya *promotif* yaitu dengan menggunakan media permainan agar dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi tentang kesehatan gigi dan mulut ialah permainan kartu kuartet. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media kartu kuartet terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 4 UPT SPF Sekolah Dasar Negeri Tidung Kota Makassar. **Metode:** Jenis penelitian yang digunakan *kuantitatif* dengan metode *quasi eksperiment one grup pre-pos test* meliputi sosialisasi permainan, *pre-test*, pelaksanaan permainan, dan *post test* dengan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* dengan cara *purposive sampling* berjumlah 69 responden. Analisa hasil penelitian menggunakan uji *Wilcoxon* pengujian *non-parametrik*. **Hasil:** Rata rata nilai pengetahuan siswa sebelum adalah 67.54 dan rata rata nilai pengetahuan setelah adalah 88.12 dengan nilai selisih adalah 20.58. **Kesimpulan:** Responden mengalami peningkatan nilai pengetahuan yang setelah dilakukan permainan kartu kuartet.

Kata Kunci: Kartu kuartet; pengetahuan; Kesehatan Gigi dan mulut

Effectiveness Quartet Card Game Improving Dental Health Knowledge Among 4 Grade Elementary School Students

ABSTRACT

Introduction: Oral and dental health problems remain among the most common issues experienced by people around the world, including in Indonesia. The community needs to receive promotive efforts regarding oral health through various media, as media has the ability to deliver messages in an engaging, easily understood, and comprehensible manner. One of the promotive efforts that can be utilized is educational media in the form of games, such as the quartet card game. This study aims to determine the effectiveness of the quartet card game as a medium to improve knowledge about oral and dental health among fourth-grade students at **Methods:** This study used a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pre-test and post-test design, which included game socialization, pre-test, implementation of the game, and post-test. The sampling technique used was non-probability

sampling with purposive sampling, involving 69 respondents. The data were analyzed using the Wilcoxon test, a non-parametric statistical test **Results:** *The average knowledge score of students before the intervention was 67.54, and after the intervention, it increased to 88.12, with a mean difference of 20.58. The Wilcoxon test showed a statistically significant improvement in students' knowledge.* **Conclusion:** *The use of the quartet card game was effective in increasing students' knowledge about oral and dental health.*

Keywords: *Quartet card game; knowledge; oral and dental health*

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian integral dari kesehatan umum yang berperan pada kualitas hidup individu (World Health Organization [WHO], 2023). Universal Health Coverage (UHC) menegaskan pentingnya akses layanan kesehatan berkualitas tanpa hambatan finansial, termasuk layanan kesehatan gigi dan mulut. Namun, berlandaskan data Global Burden Disease (GBD) 2019, sekitar 3,5 miliar orang di dunia menghadapi masalah kesehatan gigi dan mulut, yang menunjukkan beban penyakit yang signifikan (Uliana et al., 2024). Di Indonesia, Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 melaporkan prevalensi kerusakan gigi mencapai 45,3%, serta 14% mengalami pembengkakan gusi atau abses (Widyawati, 2021).

Promosi kesehatan gigi dan mulut yang efektif sangat diperlukan untuk mengubah perilaku masyarakat menuju pola hidup sehat. Teori komunikasi kesehatan menekankan peran media sebagai sarana penyampaian pesan yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi perubahan perilaku (A. H. Pratiwi et al., 2020). Namun, metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan diskusi sering kali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan pemahaman siswa (Ningsih et al., 2020).

Permainan kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang menggabungkan aspek kognitif dan afektif melalui visualisasi materi dan interaksi sosial, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan (D. Pratiwi et al., 2020). Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media kartu kuartet dalam menambah hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Wijayanti et al., 2023). Namun, studi yang mengkaji penggunaan media ini khusus untuk pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan kondisi kesehatan gigi dan mulut yang kurang optimal di SD Negeri Tidung, Makassar, serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan kartu kuartet dalam meningkatkan pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar sebagai upaya promotif yang inovatif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif yang menggunakan desain quasi eksperimen dengan tujuan untuk mengukur pengaruh media edukasi berkaitan dengan pemahaman yang dimiliki oleh anak-anak dalam usia sekolah. Lokasi penelitian berada di UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar dengan waktu pelaksanaan pada Februari hingga April 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Tidung sebanyak 502 siswa, sedangkan sampel diambil secara purposive sampling sebanyak 69 siswa kelas 4 yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi

berupa permainan kartu kuartet sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut. Analisis data dilakukan untuk membandingkan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah intervensi. Dengan demikian, metode penelitian ini memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas permainan kartu kuartet dalam menambah pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas 4 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN Tidung Kota Makassar Sulawesi Selatan dengan responden sebanyak 69 siswa yang merupakan siswa dan siswi kelas 4 Daisy, 4 Daffodil, dan 4 Dandeleon. Pada penelitian ini dilakukan pengukuran tingkat pengetahuan sebanyak dua kali yaitu pengukuran sebelum dilakukan penyuluhan (pretest) sebanyak satu kali dan pengukuran setelah dilakukan penyuluhan (posttest) sebanyak satu kali. Pada penelitian ini menggunakan kartu kuartet sebagai media penyuluhan kesehatan gigi dan mulut. Kartu kuartet adalah sebuah media yang dirancang khusus sebagai alat edukasi untuk mengajarkan pengetahuan dan memberikan informasi mengenai kesehatan gigi dan mulut, yang diadaptasi dari permainan kartu kuartet. Tujuan utama permainan ini adalah untuk memperluas pengetahuan anak-anak di tingkat sekolah dasar mengenai kesehatan gigi dan mulut.

Tabel 1.

Distribusi Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-Laki	33	47.82
Perempuan	36	52.18
Total	69	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa 36 orang responden (52.18%) berjenis kelamin perempuan, sedangkan 33 orang responden lainnya (47.82%) berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 1 .

Distribusi Karakteristik Responden Menurut Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
9 Tahun	11	15.94
10 Tahun	38	55.09
11 Tahun	19	27.53
12 Tahun	1	1.44
Total	69	100

Berdasarkan 2, diketahui bahwa data paling banyak ditemukan pada responden dengan usia 10 tahun dengan jumlah 38 orang (55.09%). Responden usia 11 tahun memiliki jumlah 19 orang (27.53%), usia 9 tahun

memiliki jumlah 11 orang responden (15.94%). Sedangkan responden usia 12 tahun memiliki jumlah 1 orang (1.44%).

Tabel 2.

Distribusi Karakteristik Responden Menurut Tingkat Pengetahuan (*Pre-Test*)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	29	39.14
Cukup	21	33.33
Kurang	19	27.53
Total	69	100

Tingkat pengetahuan responden *pre-test* pada Tabel 3, data paling banyak ditemukan pada pengetahuan kategori baik dengan jumlah 29 responden (39.14%). Responden pengetahuan kategori cukup memiliki jumlah 21 orang (33.33%) dan kategori pengetahuan kurang sebanyak 19 orang responden (27.53%).

Tabel 4.

Distribusi Karakteristik Responden Menurut Tingkat Pengetahuan (*Post-Test*)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	67	97.11
Cukup	2	2.89
Kurang	0	0
Total	69	100

Tingkat pengetahuan responden *post-test* pada Tabel 4, data paling banyak ditemukan pada pengetahuan kategori baik dengan jumlah 67 responden (97.11%). Responden pengetahuan kategori cukup memiliki jumlah 2 orang (2.89%). Semenetera itu, tidak terdapat responden dengan kategori pengetahuan kurang.

Tabel 3.

Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	Kolmogorov-Smirnova		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	0.203	69	<0.001
Post-Test	0.213	69	<0.001

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 5, diperoleh nilai Sig. *pre-test* = <0.001 dan Sig. *post-test* = <0.001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 atau Sig. <0.05 sehingga data tersebut tidak berdistribusi dengan normal dan akan dilanjutkan dengan uji wilcoxon.

Tabel 4.

Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Ranks	N	Mean			Sig.
		Pre-Test	Post-Test	Selisih Skor	
Negative Ranks	0				
Positive Ranks	66	67.54	88.12	20.58	<0.001
Ties	3				
Total	69				

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa nilai *negative ranks* = 0, artinya tidak terdapat responden yang mengalami penurunan nilai pengetahuan. Nilai pada *positive ranks* = 66, artinya terdapat 66 orang responden yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan permainan kartu kuartet. Selain itu, terdapat 3 orang responden yang tidak mengalami perubahan nilai pengetahuan atau *ties* = 3.

PEMBAHASAN

Kemampuan seseorang untuk memahami informasi yang disampaikan sangat penting terkhususnya bagi anak-anak dalam konteks penyuluhan kesehatan gigi, penting untuk diperhatikan bahwa anak-anak berada tahap perkembangan dan pembentukan kebiasaan. Pendidikan kesehatan mulut yang berhasil tidak hanya meningkatkan pemahaman anak mengenai kesehatan gigi, tapi juga dapat membuat terjadinya perubahan perilaku yang positif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa Tingkat pengetahuan responden *pre-test* pada pengetahuan kategori baik dengan persentase 39.14%, pengetahuan kategori cukup dengan persentase 33.33% dan kategori pengetahuan kurang dengan persentase 27.53%. Kemudian setelah dilakukan permainan kartu kuartet, tingkat pengetahuan responden *post-test* pengetahuan kategori baik sebesar 97.11%, dan pengetahuan kategori cukup sebesar 2.89%. Selain itu, hasil analisis menggunakan uji wilcoxon diketahui bahwa nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum dilakukan permainan kartu kuartet = 67.54, kemudian setelah dilakukan permainan kartu kuartet mengalami peningkatan nilai rata-rata pengetahuan = 88.12. kemudian nilai Sig. yang diperoleh dari uji wilcoxon = <0.001 atau Sig. <0.05, yang artinya responden mengalami peningkatan nilai pengetahuan yang signifikan setelah dilakukan permainan kartu kuartet. Sebelum dilakukan permainan menggunakan media kartu kuartet responden dibagikan lembar kuesioner terlebih dahulu (*Pre-test*) serta menjelaskan cara pengisian dan melihat bagaimana cara responden menjawab pertanyaan, beberapa responden memiliki pertanyaan pada soal nomor 1 di lembar kuesioner yaitu gigi geraham bagian mana dan peneliti menjelaskan gigi geraham di bagian mana, setelah semua responden menjawab kuesioner peneliti mengumpulkan semua kuesioner tersebut. Kemudian responden dibagi kelompok dan diberikan permainan kartu kuartet

selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara permainan, responden memulai permainan yang didampingi oleh peneliti dan menjelaskan beberapa materi yang terdapat di dalam kartu tersebut seperti gigi geraham berfungsi untuk mengunyah makanan dan menunjukkan gigi geraham di bagian mana. Setelah dilakukan permainan kartu kuartet peneliti membagikan lembar kuesioner (*Post-test*) pada responden dengan kuesioner yang sama pada saat *pre-test* dan peneliti mengamati responden yang bertanya pada soal nomor 1 saat *pre-test* tidak lagi bertanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, S. (2021) dengan judul Efektivitas Media Kwartet Hidup Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa SD Negeri Margamulya Di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya pada seluruh siswa kelas 4 dan 5 yaitu sebanyak 113 orang. Hasil analisis diperoleh rata rata nilai pengetahuan siswa sebelum adalah 5.73 dengan standar deviasi 2.131. pengetahuan setelah ialah rata rata 8.54 dengan standar deviasi 1.239. Hasil uji statistik dapatkan nilai $0.000 < 0,05$. Hasil uji statistika menandakan bahwa penggunaan media kwartet berdampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa di tingkat sekolah dasar. (Fitriani, 2021)

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aritonang dkk. (2024) dengan judul Gambaran Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Tingkat Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Pada Siswa/ I Kelas IV SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa. Menurut kriteria pengetahuan siswa tentang cara menyikat gigi mereka sebelum bermain media kartu kuartet, 13 siswa (27,7%) mempunyai pengetahuan yang baik, 20 siswa (42,5%) mempunyai pengetahuan yang cukup, dan 14 siswa (29,8%) memiliki pengetahuan yang kurang. Sementara itu, pengetahuan siswa tentang menyikat gigi meningkat secara signifikan setelah bermain media kartu kuartet. Di antara siswa, 25 (53,2%) memiliki pengetahuan yang baik, 18 (38,2%) memiliki pengetahuan yang cukup, dan 4 (8,5%) memiliki pengetahuan yang perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk menyikat gigi dengan benar dan efektif dapat ditingkatkan dengan memainkan media kartu kuartet (Aritonang et al., 2024).

Penelitian oleh Obi dan Laiskodat (2025) dengan judul Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Kartu Kuartet Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa. Hasil penelitian *pre-test* baik (67%), sedang (33%), dan sedang hanya (17%). Tingkat pengetahuan pada *post-test* tingkat pengetahuan siswa meningkatkan dengan persentase baik (83%), sedang (17%), dan nilai rata-rata 82,28 sebelum dan 86,67 sesudah penyuluhan. Seperti yang ditunjukkan, siswa kelas 4 dan 5 di SD Inpres Naimata memperoleh pengetahuan yang lebih baik melalui edukasi kesehatan gigi dengan memanfaatkan kartu kuartet. Nilai standar deviasi sebelum dan sesudah penyuluhan masing-masing ialah 13,676 dan 12,435, dengan perbedaan rata-rata sebesar 1,24, dan nilai p sebesar 0,001. Peningkatan pengetahuan siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan penyuluhan kesehatan gigi. (Applonia Leu Obi & Laiskodat, 2025)

Maka dari itu, media belajar menggunakan media permainan kartu kuartet terbukti sangat efektif dalam memperluas wawasan dan pengetahuan anak mengenai kesehatan gigi dan mulut. Penggunaan kartu kuartet telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan perilaku menyikat gigi pada anak SD. Hasil yang dianalisis menunjukkan bahwa anak-anak yang menerima penyuluhan dengan media ini mengalami peningkatan signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan kartu kuartet efektif meningkatkan pemahaman mengenai kesehatan gigi dan mulut pada kalangan siswa kelas 4 SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan nilai pengetahuan setelah intervensi, dengan mayoritas responden berada pada kategori pengetahuan baik setelah diberikan penyuluhan

menggunakan media ini. Sekolah dan tenaga pendidik disarankan untuk mengintegrasikan permainan kartu kuartet sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut guna menambah minat belajar dan pemahaman siswa secara menyenangkan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ini sebaiknya melakukan penyuluhan dengan media permainan saja tanpa adanya penyuluhan terlebih dahulu pada kelompok usia dan konteks yang lebih luas .

DAFTAR PUSTAKA

(Referensi yang berasal dari Jurnal)

- Aida, W. N., Widyastuti, N., & Afandy, A. (2022). Pengaruh Pendampingan Orang Tua dalam Menggosok Gigi terhadap Skor OHIS pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Media Kesehatan Gigi*, 21(2), Hal 21. <https://doi.org/https://doi.org/10.32382/mkg.v21i2.3134>
- Applonia Leu Obi, & Laiskodat, F. D. (2025). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Kartu Kuartet Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa. *JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy*, 6, 91–95. <https://doi.org/10.36082/jdht.v6i1.2236>
- Aritonang, I., Asmawati, Sitopu, S. D., & Aufa, R. R. (2024). Jurnal Darma Agung GAMBARAN PERMAINAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN CARA MENYIKAT GIGI PADA SISWA / I. *Jurnal Darma Agung*, 32(6), 374–381. <https://doi.org/10.25105/jamin.v2i2.7179>
- Banowati, L., Supriatin, & Apriadi, P. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Peran Orang Tua Dalam Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Kelas I. *Jurnal Kesehatan*, 12(1), hal 19. <https://doi.org/10.38165/jk.v12i1.233>
- Chusna, N., & Harum, Y. (2018). Gambaran Cara Penggunaan Antibiotik pada Pasien Puskesmas Pembantu Desa Basawang Kecamatan Teluk Sampit. *Jurnal Surya Medika*, 3(2), 3. <https://doi.org/10.33084/jsm.v3i2.88>
- Eni, N. (2021). Hubungan Mengonsumsi Makanan Manis Terhadap Tingkat Kejadian Karies Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar*, 19(2), 33–36. <https://doi.org/10.32382/mkg.v19i2.1944>
- Fitriani, S. (2021). Efektivitas Media Kwartet Hidup Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa SD Negeri Margamulya Di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1127>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2020). Metode Penelitian. *Skala Pengukuran Dan Instrumen Penelitian*, 5(3), 217. https://www.researchgate.net/publication/382060691_Skala_Pengukuran_Instrumen_Penelitian
- Idaryati, & Putu, N. (2023). *Tingkat Pengetahuan Siswa Mengenai Pentingnya Mengonsumsi*. hal 9. <https://eprints.unmas.ac.id/id/eprint/4841/>

- 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.
<http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/2130>
- Ismail, I., Uyuni Taufiq, A., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran biologi. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(2), 237–238. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>
- Ningsih, L. S., Santoso, B., Wiyatini, T., Fatmasari, D., & Rahman, W. A. (2020). Smart dental card game model as an effort to improve behavior of health care for elementary School Students. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(5), hal 608. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v3i5.345>
- 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.
- Pratiwi, A. H., Haryani, W., & Widayati, A. (2020). Pengaruh promosi kesehatan gigi dan mulut menggunakan media permainan kartu kuartet terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. *Repository Polkesyo*, hal 2-3. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/id/eprint/3110>
- Pratiwi, D., Ariyani, A. P., Sari, A., Wirahadikusumah, A., Nofrizal, R., & Risalina Tjandrawinata, Abdul Gani Soulisha, Harryanto Wijaya, Komariah, F. S. (2020). Penyuluhan Peningkatan Kesadaran Dini Dalam Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Masyarakat Tegal Alur, Jakarta. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMIN)*, 2(2). <https://doi.org/10.25105/jamin.v2i2.7179>
- Uliana, Sulistiani, S., Puspitawati, Y., & Setyawati., B. P. (2024). Qugisaki media development on oral health in elementary School Students. *International Journal of Drug Research and Dental Science*, VOL.6(1), 17–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36437/ijdrd.2024.6.1.C>
- Razi, P. (2023). *Pengantar Kesehatan Gigi Dan Mulut* (S. I Putu Sudayasa (ed.)). Pustaka Aksara.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarusyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 2.
<https://doi.org/10.52626/jg.v4i1.96>
- Widyawati. (2021). *Kemkes Tingkat Layanan Kesehatan Gigi dan Mulut yang Aman dari Penularan Covid-19*.
<https://kemkes.go.id/id/rilis-kesehatan/kemenkes-tingkatkan-layanan-kesehatan-gigi-dan-mulut-yang-aman-dari-penularan-covid-19>
- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2, 124–133.

<https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2677>