



Permainan Edukatif *Flashcard* Meningkatkan Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi

Atika Rohmah¹, Latifah Susilowati^{2*}

^{1,2*} Fakultas Kesehatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55295

e-mail: latifah.susilowati18@gmail.com*

* corresponding author

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Background: Dental health issues are commonly found among school-aged children. These issues can cause pain and discomfort, affecting dental function and leading to difficulties in eating, which in turn impacts nutritional intake. Efforts to improve dental health can be implemented through educational games. Educational tools are equipment used by children for play or games aimed at enhancing their skills, one of which is flashcards. Flashcards are cards with two sides, where the front side displays an image, and the back side contains a description of the image.

Objective: To determine the effect of educational flashcard games on children's knowledge of dental health at Noyosutan Elementary School.

Method: Apre-experimental design with a one-group pretest-posttest design was used. The study involved 36 respondents, using a questionnaire on dental health knowledge as the instrument and flashcards containing images related to dental health as the educational game.

Result: The study showed a significant difference in knowledge before and after playing the educational flashcard game, with a p-value of 0.000 ($p < 0.005$). The educational flashcard game had a significant effect on children's knowledge of dental health.

Conclusion: Children's knowledge of dental health improved after engaging in the educational game using flashcards.

Article history

Received : 5 October 2024

Revised : 5, 17 December 2024

Accepted : 25 December 2024

Keywords

Flashcard

School age

Dental health

Knowledge

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Perkembangan gigi anak usia sekolah dimulai dengan pertumbuhan gigi tetap pada usia 6-12 tahun disebut juga fase gigi campuran dikarenakan terdapat dua jenis gigi yaitu gigi permanen serta gigi sulung^[1]. Prevalensi masalah kesehatan gigi berupa gigi berlubang atau gigi rusak di Provinsi Jawa Tengah sebesar 42,8%. Sedangkan prevalensi gigi rusak atau gigi berlubang paling banyak dialami oleh anak usia 5-9 tahun atau anak usia sekolah yaitu sebesar 49,9% dan menduduki peringkat pertama masalah kesehatan gigi berdasarkan kelompok usia^[2]. Di Jawa Tengah tepatnya kabupaten Purworejo ditemukan data sebanyak 61,17% sedangkan dikelompok usia 5-9 tahun dengan masalah gigi ditemukan sebanyak 53,51%.

Masalah kesehatan gigi yang sering terjadi salah satunya adalah karies, karies adalah penyakit yang umum dan kronis yang banyak didapati pada usia sekolah. Karies gigi ini disebabkan oleh adanya endapan plak pada permukaan gigi^[3]. Karies tanpa penanganan yang tepat dapat mempengaruhi aspek kehidupan anak, dampak negatif yang akan dirasakan anak adalah rasa nyeri dan sakit sehingga memengaruhi fungsi gigi menyebabkan anak kesulitan makan sehingga berdampak pada asupan nutrisi yang kurang. Karies juga akan berdampak pada dimensi emosional anak diakibatkannya rasa malu yang timbul dari karies yang

mengganggu estetika hal tersebut juga mempengaruhi interaksi sosial anak karena anak akan menghindari tersenyum, enggan bermain bersama temannya sehingga menjadi kurang aktif serta mengisolasi diri dari lingkungan^[4]. Berdasarkan penelitian sebelumnya penyebab karies pada anak adalah kebiasaan anak-anak dalam mengkonsumsi banyak makanan dan minuman yang bersifat kariogenik tanpa diimbangi dengan kebersihan gigi dapat menimbulkan karies^[5].

Faktor penyebab yang mempengaruhi pengetahuan yaitu rendahnya pengetahuan siswa mengenai informasi kesehatan khususnya tentang kesehatan gigi tentunya menjadi salah satu faktor perilaku kesehatan gigi anak. Penelitian sebelumnya melaporkan faktor penyebab terjadinya karies gigi pada siswa sekolah dasar antara lain adalah pengetahuan, kebiasaan menyikat gigi dan memakan makanan kariogenik. Anak yang memiliki pengetahuan baik tentang karies gigi maka berpeluang 7,968 kali menghambat terjadinya karies gigi^[6]. Sejalan dengan penelitian tersebut penelitian lain menyampaikan terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan dengan kejadian karies gigi pada anak usia sekolah^[7]. Hasil dari penelitian sebelumnya mengenai pengetahuan anak tentang kesehatan gigi didapatkan hasil murid kelas 3 di SD Negeri I Sindangkempeng ketika belum diberi penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut dengan media boneka bergigi didapatkan hasil kriteria kurang 31 orang siswa sebanyak (55,3%), kriteria cukup sebanyak 20 siswa (35,8%), serta siswa dengan kriteria baik 5 orang (8,9%) berdasarkan data tersebut sebagian besar pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi masih kurang^[8].

Promosi kesehatan salah satu upaya penting yang dilakukan tenaga kesehatan untuk merubah perilaku masyarakat untuk menciptakan masyarakat yang sehat secara holistik. Demi tercapainya tujuan dari promosi kesehatan maka dibutuhkan strategi baik dari segi manfaat maupun efisiensi waktu dan biaya^[9]. Maka dari itu memerlukan adanya inovasi dalam penyampaian promosi kesehatan yaitu dengan media yang menarik. Promosi kesehatan dapat disampaikan secara langsung atau dapat dengan menggunakan media. Media adalah alat atau benda sejenisnya yang dipergunakan dalam penyampaian pesan pembelajaran dengan tujuan agar penyampaian pesan dapat lebih mudah dipahami penerima pesan, dalam hal ini diperlukan media yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar agar pendidikan kesehatan dapat diterima dengan baik oleh siswa, perlunya inovasi dalam penyampaian pendidikan kesehatan dengan menyesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa agar media dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa^[10].

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat main yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah^[11]. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan permainan edukatif kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini sebab berdasarkan soal yang telah diberikan kepada siswa didapatkan hasil perkembangan moral dan nilai agama siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif adalah terdapat 23,6% belum berkembang, 1,8% mulai berkembang, dan 74,6% sudah berkembang sesuai harapan perkembangan tersebut didapatkan dari peningkatan nilai yang didapatkan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama pada anak usia dini^[12]. Jadi dapat disimpulkan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi alat permainan edukatif dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya permainan edukatif dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan^[13].

Flashcard merupakan salah satu inovasi media permainan edukatif, *flashcard* adalah media berupa kartu yang memiliki 2 sisi, yaitu dengan sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berupa keterangan dari gambar. Gambar dapat berupa foto atau lukisan tangan^[14]. Pada penelitian sebelumnya dengan media serupa didapatkan hasil bahwa penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas 2 di pelajaran mufrodad bahasa arab mendapatkan respon positif di kalangan siswa, dibuktikan dengan tingkat keberhasilan grafik yang secara signifikan meningkat pesat dalam 3 siklus. Pada siklus terakhir didapatkan presentase daya ingat siswa mencapai 85% sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 80%^[15]. Penelitian sebelumnya dengan media *Flashcard* yang digunakan pada pembelajaran matematika didapatkan hasil kenaikan nilai rata-rata dari 67 menjadi 71,5 pada intervensi kedua dan pada intervensi ketiga didapatkan kenaikan rata-rata nilai menjadi 86,5. Siswa dapat lebih aktif ketika proses pembelajaran, mereka dapat menyampaikan hasil dari ide pemikiran mereka bersumber masalah yang diberikan^[16].

2. Metode

Desain dari penelitian *quasi experiment one group pretest and posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Noyosutan Karangrejo, Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Purworejo, Jawa Tengah. Jumlah sampel sebanyak 36 anak yang duduk di kelas 1,2, dan 3. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner pengetahuan anak tentang Kesehatan gigi yang telah di uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas terdapat 10 pertanyaan dalam instrumen yang memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,312) dan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai cronbach alpha 0,663 yang masuk dalam tingkat reliabilitas tinggi. Pada penelitian ini peneliti memberikan intervensi menggunakan media permainan edukatif berbentuk *Flashcard*. Flashcard berupa kartu dengan ukuran 8cm x 12cm dengan gambar animasi disisi depan dan keterangan pada sisi belakang. Material yang digunakan adalah *art carton* dengan karakteristik kertas yang mengkilap sehingga warna dari gambar akan menjadi lebih jelas dan menarik. Pada hari pertama peneliti melakukan pengukuran pengetahuan melalui *pretest*, kemudian pada hari kedua peneliti melakukan intervensi permainan *flashcard* dengan membagi anak menjadi 12 kelompok kecil beranggotakan 3 anak di masing-masing kelompok. Selanjutnya anak diberikan instruksi memasang kartu yang tepat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti. Pada hari ketiga anak diberikan soal *posttest*. Data penelitian ini terlebih dahulu diolah menggunakan uji *sapiro wilk* didapatkan hasil data tidak terdistribusi normal dilanjutkan dengan uji *wilcoxon* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh sebelum dan sesudah dilakukan permainan edukatif menggunakan *Flashcard* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut



Gambar 1. Flashcard Kesehatan Gigi

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Usia		
	7 Tahun	17	47,2
	8 Tahun	10	27,8
	9 Tahun	9	25,0
2	Jenis kelamin		
	Laki-laki	19	52,8
	Perempuan	17	47,2
Total		36	100%

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui sebagian besar responden berusia 7 tahun sebanyak 47,2% siswa dan berjenis kelamin siswa laki- laki sebanyak 52%.

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Anak tentang Kesehatan Gigi Sebelum dan Setelah Intervensi

No	Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi	Pretest f (%)	Posttest f (%)
1.	Baik	7(19,4)	25 (69,4)
2.	Cukup	16(44,4)	7 (19,4)
3.	Kurang	13(36,2)	4 (11,2)
Total		36 (100)	36 (100)

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki tingkat pengetahuan cukup sebelum mendapatkan intervensi yaitu sebesar 44,4%. Sedangkan setelah mendapatkan intervensi tingkat pengetahuan baik mengalami peningkatan yaitu menjadi 69,4% dan tingkat pengetahuan kurang mengalami penurunan menjadi 11,2%.

3.1.2. Pengaruh Permainan Edukatif *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak tentang Kesehatan Gigi

Tabel 2. Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Pengetahuan Anak tentang Kesehatan Gigi

Pengetahuan Kesehatan Gigi	Min	Max	Mean±SD	<i>p value</i>
Pre Test	3	9	6,5±1,464	0,000
Post Tes	6	10	8,11±1,166	

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai *p value* sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antar sebelum dan sesudah dilakukan permainan edukatif *flashcard*.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Pengaruh Permainan Edukatif *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Anak tentang Kesehatan Gigi

Hasil dari *uji statistic* Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perubahan nilai antara sebelum dan setelah intervensi perbedaan dengan nilai $p = 0.000$. Penelitian ini terdapat peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah dilakukannya permainan edukatif menggunakan *flashcard*. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kebersihan gigi dan mulut secara efektif^[17]. Hasil penelitian tersebut didukung penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa media flash card dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kebersihan gigi dan mulut secara efektif^[17].

Sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai *flashcard* terbukti menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang sudah dimodifikasi dengan design semenarik mungkin. Selain itu, dengan menggunakan media *flashcard* peserta didik juga akan diajak untuk lebih aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak peserta didik sehingga peserta didik memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran^[18]. Penelitian lain yang sejalan menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Media *flashcard* merupakan cara mengakses informasi melalui kecerdasan spasial-visual dan kinestetik. Sehingga proses belajar mengajar dengan menggunakan media *flashcard* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, kemudian dari penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas II dan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flashcard* lebih baik dan meningkat dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media *flashcard*^[19]. *Flashcard* yang juga dapat digunakan sebagai media permainan, memengaruhi pengetahuan anak-anak secara signifikan. Media berbentuk kartu bergambar seperti flash card dibuat dengan cara yang

menarik sehingga anak-anak tertarik dan senang karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain ^[20].

Flashcard adalah media informasi yang menggunakan gambar sebagai elemen utama dalam menyampaikan pesan. Gambar yang menarik, ditambah dengan informasi yang disajikan, membuat penyampaian lebih menarik karena melibatkan pancaindra, sehingga informasi dapat diserap dengan lebih optimal. Penyampaian informasi yang baik dapat meningkatkan pengetahuan, yang pada akhirnya mendorong perubahan sikap ke arah yang lebih positif. Hal ini tercermin dalam hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas flash card.

Gambar yang menarik mendorong peserta untuk membaca atau mencari informasi lebih lanjut, yang secara langsung meningkatkan pengetahuan mereka. Pengetahuan yang meningkat ini kemudian berkontribusi pada terbentuknya sikap positif, yang menjadi alasan mengapa flash card dianggap efektif sebagai media untuk mengubah pengetahuan dan sikap peserta ke arah yang lebih baik ^[21].

Penting untuk melatih pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak sekolah dasar agar mereka dapat menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan baik. Hal ini penting karena kebiasaan yang terbentuk pada usia ini cenderung berlanjut hingga dewasa. Selain itu, usia sekolah adalah masa pertumbuhan gigi campuran, di mana kondisi gigi sulung dapat memengaruhi kesehatan gigi permanen di masa depan. Oleh karena itu, menjaga kebersihan gigi dan mulut pada usia sekolah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kesehatan sejak dini ^[22]. Kebersihan gigi dan mulut yang baik dapat diwujudkan melalui pengetahuan dan perilaku yang baik dan benar terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan merupakan faktor yang membentuk perilaku seseorang. Pengetahuan seorang individu dapat meningkat melalui pemberian edukasi salah satunya dalam bentuk kegiatan atau program penyuluhan. Penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut berisi stimulus yang diharapkan dapat merubah perilaku seseorang dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut. Perlakuan berisi stimulus akan merubah perilaku seseorang, terbentuknya perilaku kesehatan tersebut dimulai dari tahap kognitif (pengetahuan), yaitu seseorang tahu terhadap stimulus yang diberikan berupa materi dan menimbulkan pengetahuan baru. Proses selanjutnya adalah terjadi respon dalam batin dalam bentuk sikap. Pada akhirnya, stimulus tersebut akan disadari sepenuhnya dan menimbulkan respon yang lebih jauh dan ditunjukkan dalam bentuk tindakan ^[23]. Keterbatasan pada penelitian ini adalah peneliti tidak dapat mengontrol perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi. Keterbatasan penelitian dapat ditambahkan di sini

4. Kesimpulan

Pendidikan kesehatan dengan media *flashcard* terbukti efektif dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi pada anak usia sekolah. Permainan edukatif dapat menjadi alternatif media yang bisa diterapkan untuk anak usia sekolah. Perawat dapat melakukan edukasi secara berkelanjutan kepada anak usia sekolah tentang kesehatan gigi menggunakan media flashcard. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi menggunakan alat permainan edukatif lainnya.

Implikasi keperawatan dan penelitian selanjutnya dapat dituliskan di sini

Daftar Pustaka

- [1] L. Astuti, *Anatomi dan Embriologi gigi*, Sulawesi Selatan: AGMA, 2018.
- [2] Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan, *Laporan Survei Kesehatan Indonesia Tahun 2023*, Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2023.
- [3] T. Bramantoro, "Faktor Karies Gigi pada Anak Sekolah Dasar dengan Populasi Ras Jawa di Kota Surabaya," 2020. [Online].
- [4] V. Apro and D. P. Sari, "Dampak Karies Gigi Terhadap Kualitas Hidup Anak.," *Andalas Dental Journal*, vol. 8, no. 2, pp. 89-97, 2020.
- [5] N. Bunga and D. Setijanto, "Masalah karies gigi dengan kualitas hidup pada anak usia 5-7 tahun di kecamatan Landasan Ulin Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan," *An-Nada : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol. 8, no. 1, pp. 21-25, 2021.
- [6] S. AR, J. Angki, R. S and B. , "Faktor - Faktor Penyebab Terjadinya Karies Gigi pada Siswa Sekolah Dasar," *Media Kesehatan Gigi*, vol. 22, no. 1, pp. 53-60, 2023.

- [7] S. Nelli and R. Ramadhan, "Hubungan Pengetahuan dengan Kejadian Karies Gigi Pada Anak Usia Sekolah," *Nan Tongga Health and Nursing*, vol. 16, no. 1, pp. 6-10, 2021.
- [8] J. Julianti, A. Kristiani and M. F. Sabilillah, "Media boneka bergigi terhadap pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III di SDN 1 Sindangkempeng Kabupaten Cirebon," *Journal of Dental Hygiene*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [9] F. Ummah and SURIANTI, Pendidikan Kesehatan dan Promosi Kesehatan, Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021.
- [10] P. Adriani and Yusriani, Promosi Kesehatan Masyarakat, Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- [11] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- [12] N. Mustika and Suyadi, "Pengaruh alat permainan edukatif kartu bergambar terhadap moral dan agama anak usia dini," *Jurnal Obesesi : Jurnal Pendidikan anak*, vol. 6, no. 3, 2022.
- [13] E. Mariawati and L. Yauri, "Analisis hubungan status gizi dan karies gigi pada anak usia 10-11," *Media Kesehatan Gigi*, vol. 18, no. 2, 2019.
- [14] Somawati, "Pemberdayaan sekolah melalui pelatihan penyusunan flip chart dan flashcard pada pembelajaran matematika," *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika*, 2019.
- [15] N. H. Rahman, A. Mayasari, O. Arifudin and I. W. Ningsih, "PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB," *Jurnal Tahsinia*, vol. 2, no. 2, pp. 99-106, 2021.
- [16] F. Yantik, S. Sutrisno and W. Wiryanto, "Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan," *urnal Basicedu*, 6(3), , vol. 6, no. 3, p. 3420–3427., 2022.
- [17] A. Putri, I. C. Mahirawatie and R. Larasati, "Efektivitas media flash card terhadap pengetahuan siswa tentang kebersihan gigi dan mulut," *Indonesian Journal of Health and Medical*, vol. 3, no. 4, 2023.
- [18] M. Krisdiana and U. Jamaludin, "Pengaruh media flashcard," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 10, pp. 341-354, 2023.
- [19] W. Safitri, "Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahas Arab kelas II di SDI Integral Luqman Al HAKim 02 Batam," *Jurnal As-Said*, 2021.
- [20] Selviyanti, S. Sofi, Ichwanuddin, Judiono, Suparman, N. Tiara and Dife, "Penyuluhan gizi dengan media flashcard terhadap pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa sekolah," *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, vol. 11, no. 2, 2019.
- [21] A. Muntaza, N. Desreza and D. Sartika, "Hubungan Pendidikan Kesehatan Melalui Media Flash card Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa/i Tentang Permasalahan Seksualitas di SMP Kecamatan Darussalam Banda Aceh," *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [22] A. S. Meidina, S. Hidayati and I. C. Mahirawatie, "Systematic Literature Review : pengetahuan dan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar," *Indonesian Journal of Health and Medical*, vol. 3, no. 2, 2023.
- [23] S. Yunitasari and M. Sabilillah, "Pengaruh penerapan animated video dan bulk toothbrush (booth) terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan gigi pada siswa kelas 4," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Gigi*, 2022.