

PENGUNAAN MEDIA LEAFLET DENGAN GAME KARPET DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI SISWA/ KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG ANOM

*Rawati Siregar¹, Sri Junita Nainggolan², Aminah Br. Saragih³, Kartika Emailijati⁴,
Siska Buwana Dhewi⁵*

Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan 12345

Email : : rawatisrg1@gmail.com

ABSTRACT

Dental and oral hygiene is a condition where the teeth in the oral cavity are clean, free from plaque and other dirt on the surface of the teeth such as debris, tartar, and food remains and there is no bad breath. Efforts to increase respondents' knowledge include outreach using carpet media (question cards) and leaflets. The type of research used is quantitative with a quasi-experiment. The sample in this study was all class V, totaling 30 respondents at SDN 104219 Tanjung Anom sub-district with a sampling technique using total sampling. This research uses univariate and bivariate data analysis with the Wilcoxon test and the Man-Whitney test. The statistical test results of this research show that there was a significant difference in increasing knowledge before and after counseling using carpet media (question cards) with a p-value <0.05. There was also a significant difference in the group that used leaflet media between before and after counseling with a p-value <0.05. This research concludes that health promotion using carpet games (question cards) and leaflets is effective in increasing students' knowledge of dental and oral health. It is recommended for dental health workers to develop further research with more research respondents to increase knowledge about maintaining students' oral and dental health.

Keywords : *dental and oral health, carpet (question card), leaflet, knowledge*

ABSTRAK

Kebersihan gigi dan mulut adalah kondisi gigi di rongga mulut yang bersih, bebas dari plak dan kotoran lain di permukaan gigi seperti debris, karang gigi, dan sisa makanan, serta tidak menimbulkan bau mulut. Upaya peningkatan pengetahuan responden antara lain melalui penyuluhan menggunakan media karpet (kartu pertanyaan) dan leaflet. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V yang berjumlah 30 responden di SDN 104219 Kecamatan Tanjung Anom dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Penelitian ini menggunakan analisis data univariat dan bivariat dengan uji Wilcoxon dan uji Man-Whitney. Hasil uji statistik penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah penyuluhan menggunakan media karpet (kartu pertanyaan) dengan nilai $p < 0,05$. Terdapat pula perbedaan yang signifikan pada kelompok yang menggunakan media leaflet antara sebelum dan sesudah penyuluhan dengan nilai $p < 0,05$. Penelitian ini menyimpulkan bahwa promosi kesehatan menggunakan permainan karpet (kartu pertanyaan) dan leaflet efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut. Disarankan bagi tenaga kesehatan gigi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan responden penelitian yang lebih banyak guna meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

Kata kunci : kesehatan gigi dan mulut, karpet (kartu pertanyaan), leaflet, pengetahuan

PENDAHULUAN

Definisi sehat menurut *World Health Organization* (WHO) adalah suatu keadaan dimana tidak hanya terbebas dari penyakit atau kelemahan, tetapi juga adanya keseimbangan antara fungsi fisik, mental, dan sosial. Sehingga pengukuran kualitas hidup yang berhubungan dengan kesehatan meliputi tiga bidang fungsi yaitu: fisik, psikologi (kognitif dan emosional), dan sosial. Sampai saat ini faktor penyebab turunnya kualitas hidup pada manusia baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama belum diketahui secara pasti. Masalahnya antara lain sulitnya melakukan penelitian terhadap manusia untuk mencari hubungan sebab-akibat. Diakui masalahnya sangat kompleks dan banyak faktor (multifaktorial) yang berpengaruh terhadap kualitas hidup manusia.

Kebersihan gigi dan mulut merupakan kondisi dimana gigi geligi yang berada di dalam rongga mulut dalam keadaan bersih, bebas dari plak, dan kotoran lain yang berada di atas permukaan gigi seperti debris, karang gigi, dan sisa makanan serta tidak tercium bau mulut. Pemeliharaan kebersihan mulut dapat dilakukan dengan menyikat gigi atau flossing untuk menghindari kerusakan gigi dan penyakit gusi yang tujuannya untuk menghilangkan penumpukan bakteri maupun makanan pada gigi sehingga mencegah terjadinya karies gigi (Andriany, 2016).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan bahwa 57,6% masyarakat Indonesia memiliki permasalahan gigi dan mulut dan masyarakat Indonesia yang mendapatkan pelayanan dari tenaga medis gigi hanya sekitar 10,2%. Berdasarkan kelompok usia, proporsi terbesar dengan masalah gigi dan mulut adalah kelompok usia 5-9 tahun (67,3%) dengan 14,6% telah mendapat perawatan oleh tenaga medis gigi.

Ardani (2018), menyatakan gigi merupakan bagian terpenting dari alat pengunyahan pada sistem pencernaan didalam tubuh manusia. Tamami., dkk, (2023), menyatakan bahwa penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut diantaranya adalah faktor perilaku yang kurang tepat dalam perawatan gigi dan mulut yang dilandasi oleh pengetahuan dan sikap akan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Kebersihan gigi dan mulut yang tidak dijaga menjadi penyebab kesehatan gigi dan mulut yang buruk.

Media yang dapat digunakan untuk melakukan promosi kesehatan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar salah satunya yaitu dengan menggunakan kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan adalah salah satu alat peraga berbentuk kartu bergambar yang menarik dimana didalamnya berisi soal ataupun masalah yang terjadi di kehidupan nyata. Media kartu pertanyaan menekankan siswa untuk mampu berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan pertanyaan yang terdapat pada kartu sesuai dengan pernyataan yang terdapat pada kartu jawaban (Wulansari, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lailia (2019), dapat disimpulkan bahwa permainan kartu pertanyaan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sangat layak digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, hal tersebut didapatkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli evaluasi dan ahli media yang masing-masing mendapatkan rata-rata presentase sebesar 93% dan 88,86% dengan kriteria sangat layak, serta permainan kartu pertanyaan sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Menurut Kusumawati (2019), media kartu pertanyaan ini digunakan untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik lagi untuk belajar dan dapat membuat semua siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran.

Media kartu pertanyaan juga digunakan agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian Wulansari (2017), menyatakan bahwa media kartu pertanyaan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotorik dan afektif. Penelitian Apriliani (2022) yang dilakukan pada 35 responden di SLB Yayasan Bahagia Kota Tasikmalaya juga menyatakan bahwa promosi kesehatan dengan menggunakan media Question Card (Kartu Pertanyaan) mempengaruhi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Leaflet adalah lembaran kertas yang dilipat mengandung pesan tercetak sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa, yang berisi informasi berbentuk kalimat, gambar, ataupun kombinasi (Azalea, 2019).

Media cetak kini telah dikembangkan dalam bentuk yang beragam salah satu bentuk media cetak yang cukup populer digunakan untuk berbagai kepentingan termasuk pendidikan

kesehatan yaitu *leaflet* sebagai media atau alat bantu lihat dalam memberikan pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Popularitas *leaflet* seringkali sangat dipertimbangkan karena efisien (dana, tenaga dan fasilitasnya), praktis dan tahan lama, bisa digunakan dimanapun dan kapanpun serta mudah dibawa ataupun disimpan (Nubatonis dkk, 2019).

Media *leaflet* merupakan salah satu media pendidikan yaitu selebaran kertas yang berisikan tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, gambar-gambar yang sederhana, serta lebih mudah dibuat. *Leaflet* digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah (Nubatonis dkk, 2019)

Dari hasil survei awal yang dilakukan pada 10 siswa SDN 104219 Tanjung Anom diperoleh data bahwa 7 Siswa memiliki pengetahuan yang rendah tentang pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut serta 3 siswa memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut. Hal ini dapat diartikan bahwa Tingkat pengetahuan siswa tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut cukup rendah

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi experiment*. Penelitian dilakukan dengan *pre test* dan *post test* yaitu memberikan *pre test* terlebih dahulu sebagai pengamatan awal sebelum diberikan intervensi, kemudian diberikan *post test* sebagai pengamatan akhir. Rancangan penelitian dilakukan pada dua kelompok, dimana kelompok 1 diberi perlakuan promosi kesehatan menggunakan *game* karpas (kartu pertanyaan) dan kelompok 2 diberi perlakuan promosi kesehatan menggunakan media *leaflet*. uji penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *Wilcoxon* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dan uji *Man Whitney* dimana

penelitian ingin mengetahui efektivitas *game* karpas (kartu pertanyaan) dan media *leaflet* terhadap pengetahuan siswa/I kelas V SDN 104219 Tanjung Anom. Adapun rancangan yang digunakan yaitu sebagai berikut :

Pre test perlakuan post test
 $O_1 \rightarrow X_1 \rightarrow O_2$
 $O_3 \rightarrow X_2 \rightarrow O_4$

Keterangan :

O_1 : Pengetahuan sebelum diberikan promosi kesehatan dengan *game* karpas

X_1 : Perlakuan berupa promosi kesehatan dengan *game* karpas

O_2 : Pengetahuan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *game* karpas

O_3 : Pengetahuan sebelum diberikan promosi kesehatan dengan *leaflet*

X_2 : Perlakuan berupa promosi kesehatan dengan *leaflet*.

O_4 : Pengetahuan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *leaflet*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/I kelas V SDN 104219 Tanjung Anom yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (30 orang).

Analisa Univariat

Hasil penelitian ini dilakukan untuk menganalisis terkait efektivitas promosi kesehatan menggunakan *game* karpas (kartu pertanyaan) dengan *leaflet* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i SDN 104219 Tanjung Anom. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 15 siswa dengan media karpas (kartu pertanyaan) dan 15 siswa media *leaflet*. Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Promosi Kesehatan Dengan *Game* Karpas (kartu pertanyaan) Pada Siswa/i Kelas V SDN 104219 Tanjung Anom

Kategori Pengetahuan	Sebelum Dilakukan Promosi		Sesudah Dilakukan Promosi	
	Jumlah (n)	Persentase (%)	Jumlah (n)	Persentase (%)

Baik	0	0	13	86,6
Sedang	14	93,3	2	13,3
Buruk	1	6,6	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa, pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan dengan media karpet (kartu pertanyaan) dengan kategori baik sebanyak 0 siswa (0%), kategori sedang sebanyak 14 siswa (93,3%), dan kategori buruk sebanyak 1 siswa (6,6%).

Pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah penyuluhan dengan menggunakan karpet (kartu pertanyaan) dengan kategori baik sebanyak 13 siswa (86,6%), kategori sedang sebanyak 2 siswa (13,3%), dan kategori buruk sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Tentang Sebelum Dan Sesudah Promosi Dengan Media Leaflet Pada Siswa/i Kelas V SDN 104219 Tanjung Anom

Kategori Pengetahuan	Sebelum Dilakukan Penyuluhan		Sesudah Dilakukan Penyuluhan	
	Jumlah (n)	Persentase (%)	Jumlah (n)	Persentase (%)
Baik	0	0	13	86,6
Sedang	13	86,6	2	13,3
Buruk	2	13,3	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa, pengetahuan siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan dengan menggunakan media leaflet dengan kategori baik sebanyak 0 siswa (0%), kategori sedang sebanyak 13 siswa (86,6%), dan kategori buruk sebanyak 2 siswa (13,3%). Pengetahuan

siswa/i tentang menyikat gigi sesudah penyuluhan dengan menggunakan media leaflet dengan kategori baik sebanyak 13 siswa (86,6%), kategori sedang sebanyak 2 siswa (13,3%), dan kategori buruk sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel 4.3 Frekuensi Rata Rata Tingkat Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Kartu Pertanyaan Dan Leaflet Pada Siswa/I SDN 104219 Tanjung Anom

No	Kelompok	Mean		Selisih
		Pre test	Post test	
1	Karpet (kartu pertanyaan)	8	12,6	4,6
2	Leaflet	7,4	12,9	5,5

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan pada kelompok media Karpet (kartu pertanyaan) dengan rata-rata selisih 4,6 sedangkan pada kelompok media Leaflet dengan rata-rata selisih 5,5. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perubahan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan

2 Analisa Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang tujuannya

untuk melihat efektivitas promosi kesehatan sebelum dan setelah diberikan intervensi menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) dengan Leaflet terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar. Pada penelitian ini, variabel dependent dianalisis dengan menggunakan uji statistik wilcoxon karena berdistribusi data tidak normal, serta untuk menguji variabel independent yang paling efektif digunakan uji man whithney.

a.Uji Wilcoxon

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengetahuan siswa/i sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan oleh peneliti dilakukan uji *Wilcoxon*

Tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Uji Wilcoxon Antara Pre Test Dan Post Test Pengetahuan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Menggunakan *Game Karpet* (kartu pertanyaan) Dengan *Leaflet*

Media	Perlakuan	Nilai sig	Interpretasi
<i>Karpet (kartu pertanyaan)</i>	Pre test	0.001	Signifikan
	Post test		
<i>Leaflet</i>	Pre test	0.001	Signifikan
	Post test		

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa hasil uji statistik menggunakan uji wilcoxon untuk melihat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan promosi kesehatan menggunakan media Karpet (kartu pertanyaan) Dan *leaflet* didapatkan hasil dengan nilai p-value sebesar 0,001 dan 0,001 ($p < 0,05$) yang berarti bahwa terdapat perbedaan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan menggunakan *game*

karpet (Kartu pertanyaan) dan *Leaflet* pada siswa/i kelas V SDN 104219 Tajung Anom .

b.Uji Man Whitney

Uji Man whitney dilakukan untuk membanding perbedaan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara siswa/i yang diberikan promosi kesehatan menggunakan *Game karpet* (kartu pertanyaan) dan *leaflet*. Hasil uji Man whitney di lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Hasil Uji Man Whitney perbedaan Efektivitas promosi Kesehatan menggunakan *Game Karpet* (Kartu pertanyaan) Dan *Leaflet* Terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

Media	Mean Rank	Nilai sig	Interpretasi
Karpet (kartu pertanyaan)	14.20	0.404	Signifikan
<i>Leaflet</i>	16.80		

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diperoleh nilai $p = 0.404$ ($p > 0.05$) artinya tidak ada perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok media karena kemampuan *game karpet* (kartu pertanyaan) dan *leaflet* mempunyai potensi yang sama dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada 30 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok dengan media yang berbeda, yaitu kelompok karpet (kartu pertanyaan) dan kelompok *Leaflet*.

1. Pengetahuan responden setelah promosi dengan menggunakan Game karpet (kartu pertanyaan)

Hasil penelitian menunjukkan penyuluhan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) terjadi peningkatan pengetahuan Siswa/siswi pengetahuan yaitu kategori baik sebesar 86,6% (13 responden) dan 13,3% (2 responden) dengan kategori sedang, dan 0% responden dengan kategori buruk. Hal ini juga diperkuat dengan hasil hipotesis menggunakan uji wilcoxon yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan promosi dimana nilai $p\text{-value } 0.001 < 0.05$.

Terjadinya peningkatan pengetahuan ini karena media menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) unik dapat menumbuhkan minat belajar siswa/i. Selain itu, game karpet (kartu pertanyaan) memiliki kelebihan yaitu salah satu alat peraga berbentuk kartu bergambar yang menarik sehingga seluruh siswa/i antusias dalam menyimak penyuluhan tersebut.

Menurut Kusumawati (2019), media kartu pertanyaan ini digunakan untuk menciptakan suasana proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik lagi untuk belajar dan dapat membuat semua siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Media kartu pertanyaan juga digunakan agar siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran dapat terasa lebih menyenangkan. Hasil penelitian Wulansari (2017), menyatakan bahwa media kartu pertanyaan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara efektif.

2. Pengetahuan responden dengan menggunakan media leaflet

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan tingkat pengetahuan yaitu sebagian besar memiliki pengetahuan baik sebesar 86,6% (13 responden) dan 13,3% (2 responden) dengan kategori sedang, dan 0% responden dengan kategori buruk. Berdasarkan

hal tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media *leaflet*.

Hal ini diperkuat dengan hasil hipotesis menggunakan uji wilcoxon yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukannya penyuluhan menggunakan media *leaflet* pada siswa/i, dimana nilai $p\text{-value } 0.001 < 0.05$.

Berdasarkan hasil penelitian Linasari (2017), bahwa penyuluhan dengan menggunakan media *leaflet* sangat efektif untuk menambah pengetahuan siswa/i, hal ini dapat memengaruhi hasil promosi kesehatan dikarenakan media *leaflet* dapat menyampaikan informasi secara cepat bila ide dan isinya menarik perhatian.

3. Efektivitas promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) dan leaflet terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji man whitney didapatkan hasil $p\text{-value}$ sebesar $0.404 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa penyuluhan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) dan *leaflet* sama-sama efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut terhadap siswa/i kelas V SDN 104219 Tanjung Anom .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas promosi menggunakan media karpet (kartu pertanyaan) dan *leaflet* terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut siswa/i dapat disimpulkan bahwa :

1. Promosi kesehatan menggunakan game karpet (kartu pertanyaan) efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut terhadap siswa/i kelas V SDN 104219 Tanjung Anom dapat diketahui melalui hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon dengan nilai $p\text{-value } 0.001 (p < 0.05)$.

2. Promosi kesehatan menggunakan media *leaflet* efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut terhadap siswa/i kelas V SDN 104219 Tanjung Anom, dapat diketahui melalui hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon dengan nilai $p\text{-value } 0.001 (p < 0.05)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Alini, T. (2021). Hubungan Pengetahuan Dengan Sikap Ibu Hamil Tentang Pemanfaatan Buku KIA. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 6(3), 18-25.
- Andriany, P., Novita, C. F., dan Aqmaliya. 2016. Perbandingan Efektivitas Media Penyuluhan Poster dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut. *Journal of Syiah Kuala Dentistry Society*. Vol 1(1): 65-68.
- Ardani, I. G. 2018. *Gigi Sehat Anak Cerdas*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Aulia, H., Laksmiastuti, S. R., dan Widhianingsih, D. 2021. Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Dhe Dengan Pembuatan Video Edukasi (Kajian Pada Siswa Kelas III SD IT Alamy Subang). *Muhammadiyah Public Health Journal*. Vol 2(1): 55-59.
- Azalea, F., Oenzil, F., dan Mona, D. 2019. Perbedaan Pengaruh Media Leaflet Dan Buku Saku Sebagai Alat Bantu Pendidikan Terhadap Perubahan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Kelas 3. *Andalas Dental Journal*. 20.
- Jacob, D. E. dan Sandjaya. 2018. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Hidup Masyarakat Karubaga District Sub District Tolikara Propinsi Papua. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan (JNIK)*. Vol 1(1):1-2.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1>. 66.
- Lailia, N. (2019). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>. 61-68.
- Linasari. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Poster dan Leaflet Terhadap Pengetahuan Siswa SMA di Bandar Lampung Tentang Karies Gigi. <https://ejurnal.poltekkes->
- Maramis, J. L., Koch, N. M., dan Paputungan, M. J. 2019. Promosi Menggunakan Media Leaflet Terhadap Kebersihan Gigi Dan Mulut Siswa Kelas VIII SMP. *Jigim (Jurnal Ilmiah Gigi & Mulut)*. Vol 2(2): 75-77.
- Mubarak, W. I., Chayatin, N., Rozikin, K., dan Supradi. 2007. Promosi Kesehatan Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Notoatmodjo, S. 2014. Promosi Kesehatan, Teori, & Aplikasi (edisi revisi 2014). Rineka Cipta.
- Nubatonis, O.M 2017 . Promosi Kesehatan Gigi Dengan Menggunakan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sekolah Dasar Kupang. *Jurnal Info Kesehatan*. Vol 15 (2) : 456-458.
- Nubatonis, M., & Ayatulah, M. 2019. Promosi Kesehatan Gigi dengan Menggunakan Media Leaflet terhadap Pengetahuan, Sikap, Status Kebersihan Gigi dan Mulut. *Jurnal Kesehatan Gigi*. Vol 6(2): 147-156.
- Ramadhan.Gilang, A. 2010. Serba Serbi Kesehatan Gigi Dan Mulut. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Bukune: Jakarta.
- Suwanti, I., & Aprilin, H. (2017). Studi Korelasi Pengetahuan Keluarga Pasien Tentang Penularan Hepatitis Dengan Perilaku Cuci Tangan. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 13-13
- WHO. 2017. Shanghai Declaration On Promoting Health In The 2030 Agenda For Sustainable Development. Ninth Global Conference On Health Promotion, Shanghai, 21-24 November 2016. Diadakan Oleh World Health Organization. Shanghai: WHO.
- Wulansari, E. W. S. 2017. Penggunaan Question Card Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Hasil

Belajar Matematika. Jurnal Ekuivalen
Pendidikan Matematika. Vol 28(1).