



PENERAPAN GAME EDUKASI ULAR TANGGA BERBASIS WEB TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT ANAK

APPLICATION OF WEB-BASED SNAKES AND LADDERS EDUCATIONAL GAMES TO INCREASE CHILDREN'S DENTAL AND ORAL HEALTH KNOWLEDGE

Intan Novia Saputri¹ Putri Aura Kintani² Iin Nabilasari³ Nys. Henny Kurniasari⁴
Yufen Widodo⁵ Kurnia Aprianti⁶

^{1,2,3,4,5} Poltekkes Kemenkes Palembang, Program Studi Kesehatan Gigi, Palembang 30151, Indonesia
Email korespondensi : intannoviasaputri@student.poltekkespalembang.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: Karies gigi merupakan salah satu masalah kesehatan mulut yang dapat mempengaruhi kesehatan banyak anak. Permainan ular tangga merupakan salah satu media edukasi kesehatan yang dapat menambah pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut, permainan ini termasuk dalam salah satu kategori permainan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penerapan permainan edukasi ular tangga berbasis web dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi pada anak, dengan program edukasi menggunakan permainan edukasi ular tangga berbasis web. **Metode:** Desain penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain pretest dan posttest. Sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling diperoleh sebanyak 30 anak. Dari 30 anak, dibentuklah kelompok belajar yang nantinya akan diberi permainan edukasi ular tangga berbasis web. Instrumen dalam penelitian menggunakan lembar soal pengetahuan sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil dari penelitian terhadap permainan ular tangga ini akan di Analisis statistik dengan Uji T. **Hasil:** Hasil uji validitas web dianalisis dengan ICC (*Intraclass Correlation Coefficient*) dengan taraf kelayakan yang telah digunakan dari penelitian sebelumnya, hasil uji ini mengindikasikan kategori “layak” menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kemampuan untuk mengukur variabel yang diukur dengan tingkat keandalan yang tinggi. Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh permainan edukasi ular tangga berbasis web terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), dengan rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan edukasi ular tangga berbasis web permainan dan masing-masing 72,17 dan 82,50. **Kesimpulan:** Hal ini menunjukkan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Web mempunyai pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak.

Kata kunci : Ular tangga; Pendidikan teknologi; Kesehatan gigi; Pengetahuan.

ABSTRACT

Background: Dental caries is an oral health problem that can affect the health of many children. The snakes and ladders game is one of the health education media that can increase knowledge about dental and oral health, this game is included in one of the categories of educational games. This research aims to explain the effect of implementing web-based snakes and ladders education in increasing knowledge of dental health in children, by educational program using a web-based educational game snakes and ladders. **Method:** The design of this research is a quasi-experiment with a pretest and posttest design. The sample using purposive sampling technique was obtained from as many as 30 children. The group was treated to a web-based educational game snakes and ladders. The instrument uses a knowledge question sheet of 20 questions whose validity and reliability have been tested. Statistical analysis using test (T test). **Results:** The validity score is 87.5% which indicates the appropriate category with a value of $p=0.0000$, indicating that the instrument used has the ability to measure variables with a high level of reliability. The research results showed that there was an influence of the web-based snakes and ladders educational game on dental and oral health knowledge with a value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), with the average knowledge before and after being given the web-based snakes and ladders educational game and respectively -72.17 and 82.50 respectively. **Conclusion:** This shows that the Web-Based Educational Game Snakes and Ladders has an influence in increasing children's dental and oral health knowledge.

Keywords: Snakes and ladders; Technology education; dental health; Knowledge.



PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dengan rentang usia 6-12 tahun merupakan kategori usia yang beresiko mengalami masalah pada gigi dan mulut. Usia 6-12 tahun adalah usia dimana gigi susu mulai berganti menjadi gigi permanen [1]. Menurut data riskesdas tahun 2018 menyatakan bahwa proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut masyarakat Indonesia sebesar 45,3%. prevalensi karies pada kelompok usia 5-9 tahun sebesar 92,6% dan pada kelompok usia 10-14 tahun prevalensi karies sebesar 73,4%. Dari data tersebut memperlihatkan bahwa kerusakan gigi pada anak sekolah dasar usia 6 – 12 tahun masih tergolong tinggi. Data Riskesdas 2018 prevalensi permasalahan gigi dan mulut menjadi 57,6% di Indonesia dan di provinsi Sumatera Selatan 52,4%. Kementerian Kesehatan mengacu pada indikator WHO tersebut menetapkan target Indonesia Sehat Bebas Karies pada tahun 2030 dengan salah satu indikator nilai indeks DMF-T pada anak umur 12 tahun adalah 1. Target ini merupakan tantangan besar bagi negara Indonesia [2].

Usia sekolah merupakan masa emas untuk mewujudkan kualitas hidup manusia dan kesehatan merupakan faktor penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia [7]. Anak usia sekolah dasar umur 6-12 tahun merupakan masa transisi dari gigi sulung ke gigi permanen yang dimana rawan masalah kesehatan gigi dan mulutnya. anak usia sekolah sangat mudah mengalami penyakit gigi dan mulut dikarenakan perilaku dan kebiasaan yang tidak sesuai dengan upaya mewujudkan gigi dan mulut yang sehat [14]. Dalam perubahan perilaku, terdapat tiga domain penting meliputi pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku mulai terbentuk dari pengetahuan atau ranah domain kognitif. Subjek atau individu mengetahui adanya rangsangan yang berupa materi atau objek di luar dirinya, kemudian terbentuk pengetahuan baru yang akan menstimulasi tanggapan batin seseorang untuk mengaplikasikan sebuah sikap terhadap objek yang diketahuinya tersebut. Dengan adanya stimulus tersebut juga akan merangsang terjadinya perubahan tindakan. Tetapi untuk melakukan sebuah tindakan, tanpa adanya stimulus pengetahuan dan sikap juga dapat dilakukan, namun perilaku yang dilandasi dengan dasar pengetahuan akan lebih langgeng dibandingkan yang tanpa dilandasi pengetahuan. Salah satu stimulus yang dapat

digunakan dalam pemberian pendidikan kesehatan anak adalah dengan metode permainan [15].

Anak usia sekolah memiliki koordinasi dan intelektual untuk berinteraksi dengan anak lain seusia mereka. Selain meningkatkan pengetahuan, bermain juga dapat melatih anak dalam bekerja sama dan melatih anak dalam mengenal sebuah peraturan untuk melatih kedisiplinan anak. Dengan berkembangnya zaman, maka dikembangkan pula sebuah permainan yang disebut dengan Alat Permainan Edukatif. Permainan ular tangga dipilih sebagai media Pendidikan kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut karena media simulasi ular tangga masuk dalam salah satu kategori permainan edukatif memenuhi kriteria-kriteria dalam permainan edukatif [16]. Kementerian Kesehatan melakukan program percepatan penyelesaian masalah Kesehatan di Indonesia dengan meluncurkan transformasi sistem Kesehatan Indonesia melalui 6 pilar transformasi, yang salah satunya adalah transformasi teknologi Kesehatan. Transformasi melalui Kemenkes selalu mendorong perkembangan teknologi dan digitalisasi di sektor Kesehatan [1]. Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang sangatlah pesat serta menunjukkan semakin banyak media komunikasi yang beredar di masyarakat, salah satu contohnya bisa dilihat masyarakat yang cenderung menggunakan gadget. Penggunaan gadget sudah sangat luas dikalangan masyarakat dan kalangan orang tua sampai anak-anak [9].

Dampak media digital sangat kuat dan bermanfaat untuk menciptakan penguatan positif pada masyarakat tentang kesehatan gigi dan mulut mereka tanpa memandang usia. Perkembangan revolusioner media digital dalam kehidupan sehari-hari dan jangkauannya ke masyarakat merupakan jendela peluang untuk mempengaruhi perilaku kesehatan gigi dan mulut melalui pendidikan kesehatan mulut, pemasaran sosial, dan intervensi promosi kesehatan mulut. Sejauh menyangkut negara-negara berkembang seperti Indonesia, teknologi ini dapat membantu mencapai tujuan Cakupan Kesehatan Universal dengan cara yang paling ekonomis. Ini telah meningkatkan berbagi informasi di seluruh dunia, memberi orang akses yang jauh lebih besar ke fakta,



angka, statistik, dan sejenisnya, memungkinkan informasi itu beredar lebih cepat [12].

Hasil survei pendahuluan terhadap 248 anak menunjukkan bahwa masih rendahnya status kesehatan gigi dan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa-siswi SD Negeri 114 Kota Palembang, diketahui rata-rata DMF-T sebesar 1,19 artinya terdapat satu sampai dua gigi setiap anak mengalami karies, rata-rata def-t sebesar 2,0 artinya terdapat dua gigi setiap anak mengalami karies. Kemudian hasil kuesioner terhadap 248 anak di SD Negeri 114 Kota Palembang menunjukkan tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut tertinggi dengan kategori buruk sebanyak 207 anak (83%). Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menawarkan solusi pemecahan masalah berupa upaya peningkatan status kesehatan gigi pada anak usia sekolah, dengan program edukasi menggunakan permainan edukatif ular tangga berbasis web

BAHAN DAN METODE

Desain penelitian ini adalah quasi experimental dengan rancangan pretest dan posttest. Sebelum permainan edukasi ular tangga berbasis web ini digunakan, permainan ini sudah terlebih dahulu melalui proses uji validitas. Pengujian validitas instrumen penelitian dapat dilakukan berdasarkan isi (*content*), kriteria, dan konsep (*construct*). Validitas isi (*content*) adalah pengujian kelayakan instrumen penelitian oleh ahli. Validitas kriteria adalah uji kelayakan dengan membandingkan skor tes dengan acuan kriteria. Yang terakhir adalah validitas konsep (*construct*) adalah pengujian kelayakan instrumen penelitian dengan menghubungkan hasil tes dengan teori yang digunakan [17]. Dalam penelitian ini difokuskan ke dalam uji

validasi *content*. Uji validitas yang digunakan adalah validitas konten dengan menghitung *Content Validity Index* (CVI). CVI dihitung dari nilai yang diberikan oleh para ahli dengan menggunakan 4 skala Likert yaitu 1 “tidak relevan”, 2 “relevan”, 3 “relevan”, dan 4 “sangat relevan” [18]. Para Ahli yang dilibatkan dalam pengujian ini adalah seseorang dengan gelar pendidikan S2 Terapis Gigi dan Mulut serta seorang Ahli Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Waktu penelitian ini secara keseluruhan mencapai 5 bulan termasuk waktu proses pembuatan aplikasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan 1 kali pertemuan di SD Negeri 114 Palembang, dengan populasi sebanyak 738 anak kemudian sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling didapatkan sebanyak 30 anak. Dengan kriteria inklusi yaitu anak yang kooperatif, anak yang sehat, tidak buta, belum pernah diberikan pengetahuan tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut, berusia 8-12 tahun dan orang tua /wali menyetujui informed consent. Hasil dari penelitian terhadap permainan ular tangga ini akan di Analisis statistik dengan Uji T berpasangan. Penelitian ini dinyatakan laik etik oleh Komisi Etik Penelitian Kesehatan Poltekkes Kemenkes Palembang melalui surat keterangan nomor No : 0797/KEPK/Adm 2/XI/2023

HASIL

Dalam konteks penelitian ini, uji validitas menjadi langkah krusial untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki daya ukur yang sangat baik. Dengan demikian, langkah-langkah uji validitas dan interpretasi skor yang diperoleh menjadi kritis dalam memastikan keandalan data yang dihasilkan dalam penelitian ini.

Validitas Ahli					
Ahli	N	F(%)	Rata-Rata	p-Value	Kategori
1	20	88%	87.5%	0.0000	Layak
2	20	87%			

Tabel 1. Hasil Tes Validitas Ahli Pada Game Edukasi Ular Tangga Kesehatan Gigi Berbasis Web



	Skor Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut					
	N	Rata-rata (Mean)		Perbedaan Skor	Sig (1-tailed)	Sig (2-tailed)
		Sebelum	Setelah			
Media Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Web	30	72.17	81.50	9.33	0.000	0.000

Tabel 2. Hasil Analisis Uji T Rata-rata Skor Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut dengan Media Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Webp

PEMBAHASAN

Tabel 1 memperlihatkan hasil skor validitas sebesar 87.5%. Tahap Uji validitas web dilakukan oleh Ahli IT dan Ahli Substansi, kriteria kelayakan web didapatkan dengan melakukan pengisian angket penilaian berjumlah 20 soal. Hasil uji validitas ini kemudian di analisis dengan ICC (*Intraclass Correlation Coefficient*) dengan taraf kelayakan yang telah digunakan dari penelitian sebelumnya, hasil uji ini mengindikasikan kategori “layak” menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kemampuan untuk mengukur variabel yang diukur dengan tingkat keandalan yang tinggi. Angka ini mencerminkan konsistensi dan keakuratan instrumen dalam menilai atau mengukur fenomena yang diobservasi.

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata skor tingkat pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi kesehatan gigi menggunakan Game ular tangga edukasi kesehatan gigi yaitu sebesar 72,17 dan rata-rata skor setelah diberikan edukasi kesehatan gigi menggunakan Game ular tangga edukasi kesehatan gigi yaitu sebesar 81,50 yang berarti memiliki skor selisih sebesar 9,33. Hal ini menunjukkan siswa SD kelas 6 masih memiliki pengetahuan yang kurang baik tentang kesehatan gigi dan mulut, karena sebelumnya siswa belum pernah diberikan penyuluhan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Keadaan ini menunjukkan bahwa pemberian game edukasi ular tangga berbasis web memiliki kemampuan untuk menambah pengetahuan responden dalam kesehatan gigi dan mulut. Hasil skor akhir menunjukkan bahwa skor perilaku kelompok sebesar 81,50 termasuk pada kategori baik.

Keberhasilan suatu penyuluhan didukung oleh beberapa media penyuluhan. Salah satu pengaplikasian teknologi kesehatan terdapat pada bidang pelayanan kesehatan gigi dan mulut. Media digital merupakan platform alternatif yang dapat membantu menjangkau populasi yang lebih luas dimana layanan pengiriman kesehatan mulut juga terbatas. Intervensi digital interaktif telah terbukti meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan mulut dan mengubah perilaku kesehatan mulut, yang merupakan salah satu pendekatan utama untuk mengurangi beban kesehatan mulut [12]. Hal ini sejalan dengan penelitian Rini,dkk (2021) bahwa permainan simulasi ular tangga dapat berpengaruh terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar. Saran Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi berupa gambar dan pertanyaan tentang kesehatan gigi dapat digunakan sebagai media edukasi untuk anak-anak usia sekolah dasar, agar materi kesehatan gigi tidak membosankan serta akan lebih menarik minat dan motivasi anak-anak [13].

Konversi permainan Ular Tangga Kesehatan Gigi menjadi permainan Ular Tangga Kesehatan Gigi berbasis web dapat meningkatkan pengetahuan anak secara signifikan, hal ini terlihat dari hasil sebelum dan sesudah tes. Permainan kesehatan gigi “Ular Tangga” berbasis web efektif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut serta meningkatkan minat belajarnya. Berdasarkan hasil uji game edukasi ular tangga berbasis web pada tabel 2 didapatkan nilai signifikansi pre-test ke post-test, dengan pemberian game edukasi ular tangga berbasis web. Data ini menunjukkan adanya adanya peningkatan skor nilai rata rata perilaku pada kelompok



perlakuan setelah pemberian game edukasi ular tangga berbasis web.

Simulasi ini dilakukan dengan menggunakan game edukasi ular tangga berbasis web dengan pengulangan 5 kali. Pengulangan bertujuan sebagai reinforced agar informasi yang disampaikan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang. Simulasi ini dilakukan dengan waktu sehari diberikan waktu selama \pm 60 menit yang dilakukan secara berulang-ulang.

Permainan ini dilakukan hingga mencapai finish karena bertujuan untuk mendapatkan semua kartu informasi dan membuat responden lebih paham serta rasa bersaing anak pada usia tersebut yang masih tinggi menjadi salah satu alasan permainan dilakukan secara berulang-ulang. Pengulangan dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi kesuksesan dalam pembelajaran karena pengulangan yang dilakukan secara terus menerus dapat mengubah memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang serta pemahaman menjadi semakin mendalam terhadap materi yang diberikan.

Dalam proses penerapan Game Ular Tangga Edukasi Kesehatan Gigi Berbasis Web pada Anak Kelas 6 SD tidak ditemukan adanya kendala diberikan simulasi ini, sehingga ketika memberikan review tidak memerlukan bantuan dari guru. Hal ini dikarenakan mereka berada di usia sekitar 10 tahun ke atas yang di mana mereka berada pada tahap operasi formal sehingga anak telah memiliki kemampuan berfikir abstrak dan berbuat berdasarkan hipotesisnya yang dinilai relevan dengan lingkungannya sehingga ketika menjelaskan materi lebih mudah daripada anak kelas 1 sampai 5. Perubahan pengetahuan pada anak kelas 6 dapat terjadi karena penggunaan media yang mempermudah dalam memperoleh informasi. Sebagian besar pengetahuan manusia didapatkan melalui indra penglihatan serta pendengaran yakni mata dan telinga. Permainan ular tangga berbasis web dalam penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dapat dikatakan sesuai untuk anak kelas 6 karena media menggunakan konsep bermain sambil belajar di era digital, sehingga anak-anak merasa tidak jenuh dalam memperhatikan materi penyuluhan sesuai dengan perkembangan zaman dimana anak pada usia 10-12 tahun sangat menggemari dunia gadget. Selain itu permainan ini juga dapat dilakukan secara berkelompok sehingga dapat

meningkatkan kerja sama dan sportifitas antar anggota kelompok. Penggunaan permainan Ular Tangga berbasis web sesuai dengan prinsip pembelajaran siswa sekolah dasar : “*Learn by doing*”. Siswa sekolah dasar dapat berlatih secara langsung sehingga apa yang dipelajarinya menjadi lebih bermakna dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari [11].

KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan Ular Tangga Edukasi Kesehatan Gigi berbasis web yang telah digunakan terbukti memiliki kemampuan untuk mengukur variabel yang diukur dengan tingkat keandalan yang tinggi. Angka ini mencerminkan konsistensi dan keakuratan instrumen dalam menilai atau mengukur fenomena yang diobservasi. Penelitian ini dapat kembali dikembangkan dengan konsep terbaru, dan dapat dilakukan pengembangan Web agar dapat berevolusi menjadi sebuah aplikasi yang baik dan kompatibel di seluruh perangkat serta tidak terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes RI. Portal Resmi Kemenkes RI <https://www.kemkes.go.id/article/view/22091300003/indonesia-siap>, 2023
2. Kemenkes RI, Laporan Nasional : Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Tahun 2018. 2018.
3. R MVA, Ak AI, Firdausy MD. Hubungan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dengan Kondisi Oral Hygiene Anak Tunarungu Usia Sekolah (Studi pada Anak Tunarungu Usia 7-12 tahun di SLB Kota Semarang). Jurnal Medali [Internet]. 2015 Nov 16 [cited 2024 Mar 22];2(1):64–8. Available from: <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/medali/article/view/453>
4. Aljafari A, Rice C, Gallagher JE, Hosey MT. An oral health education video game for high caries risk children: study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*. 2015 May 28;16(1).
5. DeSmet A, Van Ryckeghem D, Compernelle S, Baranowski T, Thompson D, Crombez G, et al. A meta-analysis of



- serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive Medicine*. 2014 Dec;69:95–107.
6. Siti Fatimah, Widyandana Widyandana. Edukasi kesehatan Gigi dan mulut dengan metode game pada guru TK. *Berita kedokteran masyarakat*. 2017 Sep 1;33(9):449–9.
 7. Fatimatuazzahro N, Prasetya RC, Amilia W. Gambaran Perilaku Kesehatan Gigi Anak Sekolah Dasar Di Desa Bangsalsari Kabupaten Jember. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat* [Internet]. 2017 Jun 19;12(2). Available from: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/IKESM/A/article/view/4825>
 8. Kristiano Kadoena A, Sompie S, Sengkey R. Makanan Sehat Pada Anak. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. bulan tahun; 2018 Feb.
 9. Haaranen A, Rissanen T, Laatikainen T, Kauhanen J. Digital and video games in health promotion: Systematic review of games and health behavior. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare* [Internet]. 2014 Nov 15 [cited 2024 Mar 22];6(4):153–63. Available from: <https://journal.fi/finjehew/article/view/48209>
 10. Kutabaru AB, Tangerang K, Diajukan S, Fakultas K, Tarbiyah I, Untuk K, et al. Pengembangan Media Pembelajaran Magic Dice For Emergent Reading Pada Anak Kelompok B Di Tk. 2021 Apr.
 11. Dini NN, Agustin ED, Amurwaningsih M. Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Disabilitas Rungu. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva*. 2021 May 31;10(1):1–6.
 12. Rikawarastuti, dkk, Kesehatan Gigi dan Mulut Masyarakat Indonesia. Bandung : Media Sains Indonesia, 138-139, 2023
 13. Sitanaya RI, Lesmana H, Irayani S, Septa B. Simulasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar. *Media Kesehatan Gigi : Politeknik Kesehatan Makassar* [Internet]. 2021 Dec 13;20(2):28–33. Available from: <https://journal.poltekkes-mks.ac.id/ojs2/index.php/mediagigi/article/view/2563>
 14. Hasfya S, Nababan I, Erawati S. Perbedaan Pengetahuan dan Perilaku Mahasiswa Kesehatan Mulut Kelas 5-6 (UKGS dan NON-UKGS). *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. 2021 Jun 30;10(1):196–201.
 15. Pakpahan M, Siregar D, Susilawaty A, Mustar T, Ramdany R, Manurung EI, et al. Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan [Internet]. repositori.uin-alauddin.ac.id. Medan: Yayasan Kita Menulis; 2021 [cited 2024 Mar 22]. Available from: <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/19791/>
 16. Hutami AR, Dewi NM, Setiawan NR, Putri NAP, Kaswindarti S. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*. 2019 Jul 30;1(2):72.
 17. Salkind NJ. *Exploring research*. Boston: Pearson; 2018.
 18. Polit DF, Beck CT. The content validity index: Are you sure you know what's being reported? critique and recommendations. *Research in Nursing & Health* [Internet]. 2006;29(5):489–97. Available from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16977646/>