

EFEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI KESEHATAN GIGI SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PEMELIHARAAN KESEHATAN GIGI

The Effectiveness of The Dental Health Monopoly Game as an Educational Medium in Increasing Knowledge of Dental Health Maintenances

Dianaturrohmah Dianaturrohmah¹, Hera Nurnaningsih^{1*}, Siti Fatimah¹, Sri Mulyanti¹

¹Program Studi Kesehatan Gigi Program Diploma Tiga, Poltekkes Kemenkes Bandung,
Bandung, Indonesia

*Email: hnurnaningsih75@gmail.com

ABSTRACT

Maintaining oral health as early as possible is a good initial strategy to reduce health problems. Through these activities, they will gain direct experience which significantly increases the effectiveness of their learning. The use of media that is fun and easy to understand in dental and oral health education certainly has a very important role. This study aims to determine the level of knowledge before and after counseling using monopoly game media and to assess the effectiveness of the dental health monopoly game as an educational tool in increasing knowledge of dental and oral health among South Bandung Regency students. This research used a pre-experimental design with a one-group pre-post test approach with research time from 8 am to 12 noon, using a research instrument in the form of a questionnaire. The research sample consisted of 43 students from classes V and VI who were selected using total sampling. Before the intervention, the student's knowledge level was measured at 93%. After a counseling session using the monopoly game as a learning medium, their knowledge level increased to 100%. Statistical analysis using the Wilcoxon test showed a significant effect ($p = 0.000$), indicating that the use of the dental and oral health monopoly game had a positive impact on students' knowledge regarding maintaining dental and oral health.

Keywords: dental and oral health monopoly game media, dental and oral health maintenance, elementary school children, level of knowledge

ABSTRAK

Memelihara kesehatan gigi dan mulut sedini mungkin menjadi strategi awal yang baik untuk mengurangi masalah Kesehatan, melalui kegiatan tersebut, mereka akan mendapatkan pengalaman langsung yang secara signifikan meningkatkan efektivitas belajar mereka. Penggunaan media yang menyenangkan serta mudah dipahami dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut tentunya memiliki peranan yang sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya penyuluhan menggunakan media permainan monopoli dan untuk menilai efektivitas permainan monopoli kesehatan gigi sebagai alat edukasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa Kabupaten Bandung Selatan. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan *one-group pre-post test* dengan waktu penelitian yaitu dari pukul 8 pagi sampai 12 siang, dengan menggunakan instrument penelitian berbentuk kuesioner. Sampel penelitian terdiri dari 43 siswa dari kelas V dan VI yang dipilih dengan menggunakan *total sampling*. Sebelum intervensi, tingkat pengetahuan siswa diukur sebesar 93%. Setelah sesi penyuluhan yang menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, tingkat pengetahuan mereka meningkat menjadi 100%. Analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya pengaruh

yang signifikan ($p= 0,000$), menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut memberikan dampak positif terhadap pengetahuan siswa mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

Kata kunci: anak sekolah dasar, media permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut, pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, tingkat pengetahuan

PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan dari Kemenkes RI, diketahui bahwa sebanyak 2,8% dari penduduk Indonesia telah menyikat giginya minimal dua kali sehari. Seiring dengan itu, kondisi kesehatan gigi dan mulut di Indonesia dalam keadaan yang mengkhawatirkan, tercatat bahwa 57,6% Penduduk Indonesia telah mengalami gangguan kesehatan gigi dan mulut, sedangkan hanya 10,2% yang berobat ke dokter gigi mencapai 45,3% pada populasinya. Kelompok anak usia 5-9 tahun angkanya mencapai 54,0%,⁶ sedangkan pada anak usia 10-14 tahun mencapai 41,4%.¹ Menurut data dari Puskesmas Pacet di Kabupaten Bandung Selatan pada tahun 2023, 73,3% siswa kelas 5 SD dan 46,4% siswa kelas 6 SD mengalami karies gigi.¹

Memelihara kesehatan gigi dan mulut sedini mungkin menjadi strategi awal yang baik untuk mengurangi masalah Kesehatan.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Piaget perihal perkembangan kemampuan intelektual, anak-anak di antara usia enam dan dua belas tahun memiliki kemampuan intelektual yang memungkinkan mereka untuk menerima pengetahuan baru yang dapat mengubah cara mereka berpikir. Pada usia sepuluh hingga sepuluh tahun, anak-anak memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk menunjukkan minat yang besar dalam belajar. Kemampuan untuk menangkap dan memahami materi yang diajarkan, serta ingatan yang kuat, mendukung mereka.²

Manfaatkan permainan untuk menciptakan pembelajaran bagi semua lapisan usia dalam situasi non-formal,

menyenangkan, dan tanpa tekanan. Hal ini memungkinkan mereka belajar secara langsung, yang dapat memberikan dampak pembelajaran yang signifikan dan efektif.³ Bagi anak-anak, bermain merupakan cara untuk belajar dan memahami lingkungan sekitar mereka melalui eksplorasi dan simulasi.⁴

Penggunaan media yang menyenangkan serta aksesibel dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut tentunya memiliki peranan yang sangat penting. Sebagai contoh, permainan monopoli bisa dijadikan salah satu media untuk memberikan pemahaman atau pengetahuan terkait kesehatan gigi dan mulut pada anak, dengan harapan anak lebih giat belajar.⁵

Permainan monopoli dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk mengajarkan anak-anak, terutama mereka yang masih memiliki gigi campuran, untuk senantiasa menjaga kesehatan gigi dan mulut. Tujuannya adalah untuk mendorong anak-anak agar lebih peduli dan memperbaiki kebiasaan perawatan gigi mereka.⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya penyuluhan menggunakan media permainan monopoli dan untuk menilai efektivitas permainan monopoli kesehatan gigi.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis melalui hasil survei dan wawancara pada bulan September 2023 diketahui bahwa belum pernah mendapatkan penyuluhan atau pendidikan kesehatan gigi, namun dalam jangka waktu 4 bulan tepatnya pada bulan Februari 2024 ternyata di SD tersebut mendapatkan penyuluhan mengenai

kesehatan gigi dari pihak Puskesmas, berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan monopoli kesehatan gigi sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan *one-group pre-post test* dengan waktu penelitian yaitu dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan Maret 2024 dari pukul 8 pagi sampai 12 siang.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 5 dan 6 yang berjumlah 15 dan 28 siswa dan Sampel penelitian terdiri atas 43 siswa dari kelas V dan VI yang dipilih dengan menggunakan *total sampling*. Penyuluhan dengan menggunakan permainan monopoli ini dilakukan oleh 6-7 orang peserta dengan waktu kurang lebih 30-45 menit sebelum diberikan permainan monopoli kesehatan gigi peserta diberikan kuesioner pretest. Setelah itu, peserta menentukan orang pertama yang akan memainkan permainan monopoli atau orang pertama untuk mengocok dadu, pada saat peserta pertama mengocok dadu dan berhenti dikotak sesuai angka dadu misal dikotak menyikat gigi maka peserta harus membacakan kartu sesuai dengan kotak pemberhentian pemain pertama lalu peserta lain dapat mendengarkannya hingga selesai dan diulangi secara terus menurus hingga kartu permainan habis. Apabila tidak habis atau waktu permainan sudah habis maka peserta akan membacakan kartu sisanya dengan bersama-sama dan pada monopoli tersebut terdapat kartu pertanyaan dan perintah dimana ketika peserta berhenti dikotak tersebut maka peserta harus menjawab pertanyaan yang ada atau melakukan perintah yang diperintah oleh kartu tersebut. Penelitian

ini telah lulus kaji etik dengan no kaji etik No.64/KEPK/EC/1/2024 Penelitian dilakukan di SD X Kabupaten Bandung Selatan, pada tanggal 1 April 2024, . Variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi, sedangkan variabel *independen* adalah penyuluhan menggunakan media permainan Monopoli.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner yang diambil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Vinsensius yang berjudul “tingkat pengetahuan siswa tentang pemeliharaan kesehatan gigi pada siswa kelasV sekolah dasar se Kecamatan Taebenu”⁷ tentang pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi, yang diisi setelah responden dan orang tua mereka menandatangani lembar persetujuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu hari dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Data yang sudah terkumpul akan dilakukan analisa dengan uji statistik SPSS. Kemudian dianalisis dengan uji Wilcoxon untuk mengetahui efektivitas permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pemeliharaan kesehatan gigi.

HASIL

SDN Cikatul termasuk salah satu sekolah dasar yang terletak di Kp. Cikatul, Mekarsari, Kec. Pacet, Kab. Bandung Prov. Jawa Barat penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui efektifitas permainan monopoli terhadap untuk mengetahui Tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya penyuluhan menggunakan media permainan monopoli dan untuk menilai efektivitas permainan monopoli kesehatan gigi sebagai alat edukasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Tabel 1. Data Demografi Responden

Variabel	Kategori	n
Jenis kelamin	Laki laki	20 (46%)
	perempuan	23 (54%)
Usia	10 tahun	13 (30%)
	11 tahun	25 (58%)
	12 tahun	5 (12%)

Tabel 1 menunjukkan responden berjenis kelamin laki-laki yaitu 20 orang dan Perempuan 23 orang dan yang berusia 10 tahun terdapat 13 orang, usia 11 tahun 25 orang dan yang berusia 12 tahun yaitu 5 orang

Tabel 2. Pengetahuan Sebelum Intervensi Pada Siswa

No	Kriteria Pengetahuan	n	%
1.	Baik	40	93%
2.	Sedang	2	4,7%
3.	Buruk	1	2,3%
	Total	43	100%

Tabel 2 menunjukkan pengetahuan sebelum intervensi yaitu 93% siswa memiliki pengetahuan dengan kategori baik dalam memahami cara pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

Tabel 3. Pengetahuan Sesudah Intervensi Pada Siswa

No	Kriteria pengetahuan	n	%
1.	Baik	43	100%
2.	Sedang	0	0%
3.	Buruk	0	0%
	Total	43	100%

Tabel 3 pengetahuan sesudah intervensi menunjukkan bahwa semua siswa memahami pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, 100%.

Tabel 4. Efektivitas Permainan Monopoli Kesehatan Gigi dan Mulut Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Pada Siswa di SDN Cikatul Kabupaten Bandung Selatan

	Mean	Std. Deviation	Nilai P
Sebelum	84,98	10,689	
Sesudah	93,12	4,812	0,000

*uji Wilcoxon

Pada tabel 4 dengan nilai p 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli untuk kesehatan gigi dan mulut meningkatkan

pengetahuan siswa tentang cara memelihara kesehatan gigi dan mulut secara signifikan. Dibawah ini terdapat gambar media permainan monopoli yang sudah digunakan pada saat penyuluhan.



Gambar 1. Alas Monopoli

Gambar 1 menunjukkan gambar alas monopoli kesehatan gigi memiliki 32 kotak yang didalamnya terdapat beberapa kategori yaitu menyikat gigi, makanan sehat, makanan yang merusak gigi dan perawatan gigi. Kemudian, terdapat kotak *start* untuk memulai permainan, kotak sikat gigi untuk memerintahkan peserta mendemonstrasikan menyikat gigi, kotak *go to start* untuk kembali ke *start*, kotak penjara untuk memenjara peserta dan ada kotak pertanyaan dan perintah.



Gambar 2. Pin Gigi dan Rumah Rumahan

Gambar 2 menunjukkan Pin Gigi yang membedakan peserta satu dengan peserta lainnya dengan berbagai gambar gigi yang berbeda dan terdapat rumah-rumahan yang digunakan untuk memberikan tanda pada setiap kotak yang sudah pernah dihuni oleh temannya dan terdapat dadu untuk dipakai oleh setiap pemain secara bergiliran.



Gambar 3. Kartu Pertanyaan dan Kartu Perintah

Kartu pertanyaan pada gambar 3 berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai kesehatan gigi dan kartu perintah berisi perintah pada saat permainan.



Gambar 4. Box Monopoli

Gambar 4 menunjukkan box monopoli kesehatan gigi sebagai tempat penyimpanan alas permainan kesehatan gigi, pin, rumah rumahan dan kartunya.

PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar (93%) dari total siswa, memiliki pemahaman yang baik mengenai cara memelihara kesehatan gigi dan mulut. Menurut Notoatmodjo, pengetahuan seseorang terbentuk melalui pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar selama proses pertumbuhan. Sebagai contoh, seseorang dapat menambah pengalamannya melalui keikutsertaannya dalam kegiatan-kegiatan pendidikan seperti seminar dan organisasi.⁸

Karena hampir semua siswa kelas V dan VI di SDN tersebut memiliki ponsel, peneliti menemukan bahwa siswa kelas V

dan VI sering mencari atau membaca informasi tentang kesehatan gigi dan mulut melalui internet. perkembangan teknologi yang cepat telah membuatnya menjadi kebutuhan vital bagi manusia untuk membantu mereka menyelesaikan berbagai masalah. Gadget menjadi alat yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena merupakan bagian dari perkembangan teknologi saat ini. Siswa mendapatkan bantuan yang luar biasa dalam menggunakan internet.⁹

Kemampuan kognitif anak-anak akan berkembang dengan waktu. Contohnya, semakin tinggi kelasnya, semakin sulit atau kompleks materi yang dipelajari. Faktor-faktor seperti ukuran otak, pola makan, pendidikan, pengalaman, dan lingkungan juga memengaruhi perkembangan kognitif anak. Namun, yang paling penting dalam hal perkembangan kognitif adalah pengalaman belajar sebelumnya dan lingkungannya.¹⁰

Siswa kelas V dan VI menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bermain permainan Monopoli kesehatan gigi dan mulut, menunjukkan bahwa siswa tersebut mampu memahami cara merawat kesehatan gigi dan mulut secara penuh dengan tingkat pencapaian 100%. Permainan ini memang mirip dengan Monopoli yang biasa mereka mainkan saat kecil. Keunggulan dari permainan Monopoli kesehatan gigi dan mulut ini adalah penggunaan tidak hanya mata tetapi juga telinga sebagai indera yang terlibat. Semua indera ini berfungsi sebagai saluran informasi ke otak. Ketika lebih dari satu indera yang terlibat dalam transmisi impuls, maka lebih besar kemungkinan informasi tersebut tersimpan dan diingat oleh otak. Melalui permainan tersebut, siswa membaca pertanyaan atau petunjuk, melihat gambar yang ada, dan kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan instruksi yang diberikan. Kegiatan ini melibatkan penggunaan indera pendengaran dan

penglihatan, yang membuat pemahaman informasi lebih mudah dibandingkan hanya dengan mendengarkan ceramah. Tingkat pendidikan seseorang berpengaruh terhadap kemudahannya dalam menerima informasi dan menambah pengetahuan.¹¹

Manfaat pembelajaran melalui permainan sangat luas, termasuk diantaranya adalah meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Mereka juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.¹² Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan memberikan rangsangan untuk kegiatan belajar. Ini juga dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan pada siswa.¹³

Saat penelitian siswa telah mempelajari materi dan pelajaran pada waktu yang sama oleh guru yang sama, tetapi karena setiap individu memiliki kemampuan berpikir yang berbeda, hasil penelitian ini berbeda. Mifroh mengatakan bahwa kemampuan dalam berpikir logis, mengingat, menghafal, memahami, dan menganalisis berbeda-beda pada setiap anak. Mereka memiliki kemampuan untuk memproses data dalam tingkat kesulitan yang berbeda, dan perbedaan ini menjadi faktor penting dalam menilai kompleksitas materi pembelajaran. Perbedaan ini juga merupakan faktor penting dalam merancang strategi, model, dan metode pembelajaran untuk Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).¹⁴

Maka perbedaan individu merujuk pada variasi yang muncul, baik dalam dimensi fisik maupun psikologis. Dalam dunia pendidikan, ada banyak variasi individual di antara siswa, yang masing-masing mencerminkan karakteristik kepribadian mereka sebagai individu.¹⁵

Perolehan persentase skor rata-rata sebelum dan sesudah penyuluhan adalah 84,98 dan 93,12 dengan nilai *p-value* 0,000 (*p* < 0,05). Hasil ini menunjukkan

bahwa penggunaan media permainan Monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media menunjukkan perubahan yang bermakna. Menurut penelitian Hutami, terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan antara kelompok yang menerima intervensi Monopoli Kesehatan Gigi, sebesar 29,4%. Penelitian yang dilakukan oleh Hutami dkk mengenai penerapan permainan molegi (monopoli puzzle kesehatan gigi) sebagai media edukasi Kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi, menunjukan bahwa hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa yang menunjukkan peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebanyak 29,4%.⁴ Hasil penelitian yang dilakukan Puspita dkk juga menunjukkan bahwa permainan monopoli kesehatan gigi sebagai media penyuluhan cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut pada siswa kelas IV SDN Wage 1 Sidoarjo yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dengan kategori baik yaitu 81,50% dan peningkatan sikap dengan kategori positif yaitu 56%.⁶

Pada permainan Monopoli seputar kesehatan gigi dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi, sehingga dapat memengaruhi perilaku dalam mengimplementasikan pengetahuan yang didapat. Hal ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan kondisi kebersihan gigi dan mulut secara keseluruhan, untuk mencapai kesehatan gigi yang lebih baik secara umum.¹⁶

Media edukasi kesehatan gigi dan mulut melalui permainan monopoli diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk anak-anak, khususnya mereka yang masih memiliki gigi campuran di sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk menambah

kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Juga diharapkan dapat meningkatkan perilaku dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.¹⁷ Keterbatasan penelitian ini adalah pada saat dilakukannya penelitian yaitu adanya keterbatasan waktu, sehingga sulit untuk menyesuaikan dengan kegiatan siswa di SD tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN tersebut Pada penyuluhan yang digunakan melalui permainan monopoli kesehatan gigi, diketahui bahwa hasil pretest dan posttest meningkat dan tingkat pengetahuan siswa dalam memelihara kesehatan gigi dan mulut hampir semua siswa memiliki kriteria pengetahuan yang cukup. Dapat disimpulkan bahwa penyuluhan dengan menggunakan permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut sebagai media edukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemeliharaan kesehatan gigi.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan referensi untuk penelitian selanjutnya yaitu mengenai permainan monopoli kesehatan gigi dan mulut dan diharapkan dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas dan aspek yang lebih lengkap.

DAFTAR RUJUKAN

1. Kemenkes RI. *Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018.*; 2018. Kementerian Kesehatan RI
2. Selan SLR, Nabuasa E, Limbu R. Analisis Efektivitas Permainan Sebagai Metode Penyuluhan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Murid Kelas Iv Sdn Naikoten 1 Kupang Tahun 2013. *J Univ Nusa Cendana.* 2014;8(2):138-153.
3. Haryati T. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *J Penelit Guru FKIP Univ Subang.* 2019;02(01):187-194.
4. Hutami AR, Dewi NM, Setiawan NR, et al. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *J Pemberdaya Masy Univ Al Azhar.* 2019;1(2):72-77.
5. Trianingsih R. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida J Pendidik Guru MI.* 2016;3(2):197. doi:10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880
6. Puspita NH, Mahirawatie IC, Larasati R. Media Monopoli Kesehatan Gigi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Pemeliharaan Kebersihan Gigi Dan Mulut. *J Ilm Keperawatan Gigi.* 2022;3(2):194-202.
7. Padaka VM. tingkat pengetahuan siswa tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut serta kebiasaan siswa tentang makan yang menyehatkan gigi dan untuk mengetahui tentang menyikat gigi Siswa Kelas V Se Kecamatan Taebenu. *poltekkkes kupang.* 2022;(8.5.2017):2003-2005.
8. Prof. Dr. Soekidjo Notoatmodjo. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Rineka Cipta; 2018.
9. Darsini, Fahrurrozi, Cahyono EA. Pengetahuan ; Artikel Review. *J Keperawatan.* 2019;12(1):97.
10. Fardiah F, Murwani S, Dhieni N. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini.* 2019;4(1):133. doi:10.31004/obsesi.v4i1.254
11. Utami DW, Lestari WF, Kusnasari ZZ, Ulya C. Analisis Kesalahan Afiksasi Dan Ejaan Pada Artikel Berita Di Media Massa Online Hariane.Com Edisi September 2022. *J Metamorf.* 2023;11(1):1-19. doi:10.46244/metamorfosa.v11i1.1945

12. Muhtar NA, Nugraha A, Giyartini R. Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Pedadidaktika J Ilm Pendidik Guru Sekol Dasar.* 2020;7(4):20-31. doi:<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
13. Pangaribuan H, Supriadi S, Arifuddin A, et al. Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah dan Pelaksanaan Kelompok Terapeutik di SD Pesantren Hidayatullah Tondo: (Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat). *J Kolaboratif Sains.* 2022;5(1):52-67. doi:[10.56338/jks.v5i1.2187](https://doi.org/10.56338/jks.v5i1.2187)
14. Nazilatul Mifroh. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *J Pendidik Temat.* 2020;1(3):253-263.
15. Turhusna D, Solatun S. Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran. *As-Sabiqun.* 2020;2(1):18-42. doi:[10.36088/assabiqun.v2i1.613](https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.613)
16. Prasko, Sutomo B, Santoso B. Penyuluhan Metode Audio Visual Dan Demonstrasi Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *J Kesehat Gigi.* 2016;3(2):53-57.
17. Nurlisa F, Prasetyowati S, Ulfah SF. Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar ditinjau dari Media Permainan. *Indones J Heal Med.* 2022;2(4):596-603.