Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan
Volume 4, Nomor 1, April 2025
e-ISSN: 2828-9374; p-ISSN: 2828-9366, Hal. 415-423
DOI: https://doi.org/10.55606/jurrikes.v4i1.4776
Available Online at: https://prin.or.id/index.php/JURRIKES

Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi Anak Usia Dini

Muhammad Farhan Situmorang[1*], Willia Novita Eka Rini[2], Puspita Sari[3], Asparian[4], Muhammad Rifqi Azhary[5]
[1-5]Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Jambi,Indonesia

Alamat : Pondok Meja, Kec. Mestong, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi.
Korespondensi penulis: muhammadfarhans091@gmail.com[*]

Abstract. *Dental and oral health problems are still a major challenge for early childhood, especially due to the lack of knowledge and skills in brushing teeth properly. This study aims to determine the effect of the snakes and ladders game as an educational method in improving the knowledge and skills of brushing teeth of early childhood at Ar-Rahimah Kindergarten, Jambi City. This study used a quantitative method with a quasi-experimental one group pretest-posttest design. The research sample was 40 Ar-Rahimah Kindergarten students. The research instruments were knowledge questionnaires and skill observation sheets. The intervention given was a snakes and ladders game that had been modified with educational content related to dental health, accompanied by a demonstration using a tooth phantom. Analysis using the Wilcoxon Signed Ranks Test showed that there was a significant effect between before and after treatment on knowledge (p = 0.000) and skills (p = 0.000). The conclusion of this study is that the snakes and ladders game media can improve the knowledge and skills of brushing teeth of early childhood. It is recommended that the use of snakes and ladders game media can be used as an innovative approach in children's dental health education.*

Keywords: *Early childhood; Knowledge; Skills; Snake and ladder game; Tooth brushing*

Abstrak. Masalah kesehatan gigi dan mulut masih menjadi tantangan utama pada anak usia dini, terutama akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menyikat gigi yang baik dan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga sebagai metode edukasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini di TK Ar-Rahimah Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *quasi experiment one group pretest-posttest.* Sampel penelitian adalah siswa TK Ar-Rahimah yang berjumlah 40 anak. Instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan dan lembar observasi keterampilan. Intervensi yang diberikan adalah permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan konten edukatif terkait kesehatan gigi, disertai demonstrasi menggunakan phantom gigi. Analisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan terhadap pengetahuan (p = 0,000) dan keterampilan (p = 0,000). Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini. Disarankan penggunaan media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan kesehatan gigi anak.

Kata kunci: Anak usia dini; Keterampilan; Menyikat gigi; Pengetahuan; Permainan ular tangga

1. LATAR BELAKANG

Struktur padat di rongga mulut yang berfungsi untuk memecahkan makanan adalah gigi. Organ ini memotong, menghancurkan, dan melembutkan makanan sebelum ditelan oleh manusia. Oleh karena itu, menjaga kesehatan gigi sangat penting untuk menjaga gigi tetap kuat dan tidak rusak. Berbagai penyakit dapat muncul dan merusak lapisan pelindung gigi jika kebersihan dan perawatan gigi diabaikan (Nur Awalia Putri Zainal. S.Tr.Kes., 2016).

Received: Maret 31, 2025; Revised: April 14, 2025; Accepted: April 28, 2025; Published: April 30, 2025

Kondisi gigi dan rongga mulut yang ideal mencerminkan keadaan di mana seluruh bagian di dalamnya tetap terjaga dengan baik, memungkinkan seseorang untuk melakukan aktivitas penting seperti mengunyah, menghirup udara, berbicara, dan berkomunikasi dengan orang lain. Kesehatan mulut juga berhubungan dengan aspek psikologis dan sosial, termasuk rasa percaya diri, kenyamanan hidup, dan kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja tanpa mengalami kesulitan karena rasa sakit (Kemenkes RI, 2023).

Hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 untuk pemeriksaan gigi menunjukkan Nilai indeks DMF-T menurun pada seluruh rentang usia dibandingkan dengan data Riskesdas 2018. Namun, kesehatan gigi dan mulut orang Indonesia memerlukan lebih banyak perhatian, terutama pada kelompok usia 3–4 tahun, 5 tahun, dan di atas 35 tahun, yang memiliki indeks DMF-T tinggi hingga sangat tinggi. Selain itu, data SKN 2023 menunjukkan bahwa dalam satu tahun terakhir, ada 36,9% kasus gigi rusak atau berlubang di Provinsi Jambi pada orang berusia lebih dari 3 tahun, dan 37,2% kasus di kelompok usia 5 hingga 9 tahun. Selain itu, meskipun 73,6% anak berusia 5 hingga 9 tahun menyikat gigi dua kali sehari, hanya 4,6% yang melakukannya pada waktu yang tepat (BPS, 2018).

Tingginya frekuensi faktor perilaku atau kurangnya perhatian terhadap kebersihan gigi dan mulut adalah penyebab utama masalah kesehatan gigi dan mulut di kalangan masyarakat. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang pentingnya perawatan kesehatan gigi dan mulut. Anak-anak pada umumnya memiliki masalah gigi yang lebih buruk karena mereka sering kali belum tahu cara merawat gigi dengan benar4. Oleh karena itu, pendidikan tentang kesehatan gigi sangat penting karena dapat membantu anak-anak membentuk kebiasaan seumur hidup, seperti merawat gigi mereka (Andri & Agustine, 2024).

Pendidikan dini tentang kesehatan gigi dan kebersihan mulut sangat penting untuk mencegah gigi berlubang pada anak-anak. Untuk menghindari gigi berlubang, disarankan untuk menyikat gigi sebelum tidur dan setelah makan. Selain itu, makanan yang lengket dan manis juga sebaiknya dihindari (Dewanti et al., 2023). Anak-anak pada usia dini lebih mudah diarahkan dan lebih terbuka terhadap perubahan. Mereka dapat dibimbing dan diajarkan perilaku positif, seperti pola hidup sehat. Media memiliki pengaruh besar pada anak-anak, sehingga media permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat dalam mendukung pendidikan kesehatan. Media ini mempermudah penyampaian materi dan menarik perhatian anak-anak. Salah satu permainan yang paling menarik bagi anak-anak adalah "Ular Tangga", karena sifatnya yang interaktif, edukatif, dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan mereka (Afghani et al., 2023).

Hasil observasi awal yang didapatkan bahwa, dari 10 anak yang mengikuti pengukuran pengetahuan dan ketrampilan menyikat gigi 7 anak diantaranya belum mencapai hasil yang baik, mayoritas anak menyikat gigi secara sporadis dan kurang memperhatikan teknik yang benar, seperti durasi menyikat gigi yang tidak optimal serta pemilihan sikat gigi yang tidak sesuai. Kondisi ini berakibat rendahnya efektivitas dalam menjaga kebersihan mulut, serta meningkatkan resiko kerusakan gigi dan mulut. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan lebih banyak intervensi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kebersihan mulut anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Efektivitas media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini di Tk Ar-Rahimmah Kota Jambi".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kuantitatif dan dirancang sebagai *Quasi Experiment* dengan model *one group Pre-test Post-test*. Sampel penelitian adalah siswa TK Ar-Rahimah yang berjumlah 40 anak. Intervensi yang diberikan berupa permainan ular tangga yang berisi edukasi faktor-faktor peningkatan kesehatan gigi dan kerusakan gigi pada anak usia dini. Data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test* untuk mengetahui hasil sebelum dan setelah diberikan intervensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.Hasil Pretest dan Posttest Sebelum dan Setelah diberikan Intervensi Media Permainan Ular Tangga

Variabel	f	Mean	Presentase%	Min	Max	CI 95%	
						UB	LB
Pengetahuan							
Pretest	40	3,00	30	1	5	3,35	2,65
Posttest	40	7,13	71,3	6	8	7,34	6,91
Keterampilan							
Pretest	40	2,35	23,6	1	5	2,67	2,03
Posttest	40	6,63	66,3	5	8	6,87	6,38

Dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa diantara variabel pengetahuan dan variabel keterampilan, kedua variabel mengalami peningkatan rata-rata nilai sebelum dilakukan pelaksanaan perlakuan berupa pretest dan sesudah dilaksanakan perlakuan berupa posttest. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pengetahuan mengalami peningkatan dari 3,00 menjadi 7,13 atau mengalami kenaikan sebesar 41,3% setelah diberikan

perlakuan yakni media permainan ular tangga. Skor terendah pada pretest sebesar 1 dan skor tertinggi 5, sedangkan skor terendah pada soal posttest sebesar 6 dan skor tertinggi sebesar 8.

Hasil penelitian juga menampilkan bahwa skor rata-rata keterampilan responden mengalami peningkatan dengan skor rata-rata awal sebesar 2,35 menjadi 6,63 atau mengalami kenaikan sebesar 42,7% setelah diberikan perlakuan yakni media permainan ular tangga. Skor terendah pada pretest 1 dan skor tertinggi 5, sedangkan skor terendah pada posttest sebesar 5 dan skor tertinggi sebesar 8.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogrov-Smirnov	
	df	**Sig.**
Pengetahuan		
Pretest	40	.003
Posttest	40	.000
Keterampilan		
Pretest	40	.000
Posttest	40	.000

Berdasarkan Tabel diatas, data pretest dan posttest didalam kolom *Kolmogrov-Smirnov* menunjukan dibawah (Sig > 0,05). Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk yaitu data berdistribusi normal jika nilai sig > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data perbedaan anatra pretest dan posttest pada masing masing varibel berdistribusi tidak normal. Maka selanjutnya akan menggunakan uji Wilcoxon

Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	**Negative Rank**	**Positif Rank**	**Ties**	**P-Value**
Pengetahuan	**0**	**40**	**0**	**0,000**
Keterampilan	**0**	**40**	**0**	**0,000**

Dilihat dari hasil analisis yang ditunjukan pada tabel diatas, dapat dilihat bawha tidak terdapat *negative rank* pada responden (*negative rank* = 0), yang berarti tidak ada yang mengalami penurunan skor pada skor posttest. *Positive rank* pada responden berjumlah 40 orang, yang berarti bahwa sebanyak 40 orang mengalami peningkatan skor pada posttest, dan *Ties* berjumlah 0 orang, yang berarti tidak terdapat skor yang sama baik pada pretest maupun posttest.

4. PEMBAHASAN

Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwasanya terjadi peningkatan pengetahuan menyikat gigi anak usia dini setelah diberikan media permainan ular tangga. Hal ini dapat dilihat dari pengetahuan baik pada pretest sebanyak 27 anak (67,5%) dan pada posttest bertambah menjadi 40 anak (100,0%) dan tidak terdapat negative rank pada responden (negative rank = 0), yang berarti tidak ada yang mengalami penurunan skor pada skor posttest.

Studi oleh Sitanaya et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan permainan simulasi Ular Tangga sebelum dan sesudah intervensi dapat mempengaruhi pemahaman anak sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut. Respon peserta menunjukkan peningkatan wawasan. Pembelajaran kesehatan melalui metode permainan Ular Tangga dilakukan dalam kelompok kecil, memungkinkan anak-anak berinteraksi satu sama lain dan bertukar ide, yang menghasilkan peningkatan pemahaman secara efektif. Pada tahap sebelum intervensi, skor pengetahuan rata-rata adalah 7,1, sedangkan skor setelah permainan edukatif meningkat menjadi 9,2 (Sitanaya et al., 2021a)

Hasil penelitian juga didukung oleh Pay,Mery,.dkk pada tahun 2023 Ada hasil signifikan sebesar 0,000 untuk intervensi permainan berbasis ular tangga antara tahap sebelum (pre-test) dan setelah (post-test), menurut analisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam tingkat pemahaman sebelum dan sesudah permainan diterapkan ($p < 0,05$). Oleh karena itu, terjadi peningkatan yang signifikan dari hasil pre-test ke hasil post-test, menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga membantu anak-anak memahami pentingnya menyikat gigi. Sifat-sifat permainan Ular Tangga, yang dirancang untuk menyampaikan pesan edukatif kepada siswa sekolah dasar, berkontribusi pada keberhasilan ini. Anak-anak menggunakan papan permainan, dadu, dan pion saat bermain, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Karena metode ini praktis dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui kotak-kotak dalam permainan, metode ini disebut sebagai simulasi (Pay et al., 2023).

Wawasan adalah hasil dari proses pemahaman suatu objek atau informasi melalui rangsangan indera, terutama pendengaran dan penglihatan. Pemahaman ini sangat penting untuk tindakan nyata yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari (Hamdalah, 2013). Diharapkan bahwa penggunaan permainan edukatif Ular Tangga dalam sosialisasi kesehatan gigi dan mulut akan membuat anak lebih tertarik dan membuat mereka lebih fokus saat mendengarkan instruksi. Selain itu, metode ini juga membantu anak memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut (Pay et al., 2023) Salah satu jenis permainan yang dapat

digunakan untuk mengajar siswa sekolah dasar adalah Ular Tangga. Permainan ini memiliki gambar menarik yang berkaitan dengan materi yang ingin disampaikan. Aktivitas ini dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan bersosialisasi, meningkatkan fokus dalam menyelesaikan tantangan, dan meningkatkan kemampuan kognitif seperti berhitung, mengenali bentuk, dan memahami konsep ukuran (Sitanaya et al., 2021)

Permainan Ular Tangga dianggap tepat untuk mengajar kesehatan gigi dan mulut karena mengusung ide pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Metode ini memungkinkan anak-anak belajar tanpa bosan. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan dalam kelompok, yang membantu anak-anak belajar bekerja sama dan menumbuhkan sikap sportif satu sama lain (Dini et al., 2021). Metode penyampaian informasi melalui permainan Ular Tangga cenderung lebih efektif karena melibatkan interaksi aktif, meningkatkan intensitas pemahaman. Metode ini memungkinkan anak untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan daripada metode ceramah yang hanya bergantung pada komunikasi verbal.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan dan didukung oleh penelitian terdahulu dan teori terkait, maka dapat dikatakan media permainan ular tangga terbukti efektif terhadap pengetahuan menyikat gigi, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan pada saat posttest bertambah menjadi 40 anak dengan pengetahuan yang baik dan melalui media permainan ular tangga ini membuat anak usia dini cepat mengingat serta membuat anak merasa percaya diri dan bersemangat dalam menerima informasi terkait menyikat gigi.

Oleh karena itu, permainan Ular Tangga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan anak usia dini cara menyikat gigi. Metode ini bertujuan untuk membuat materi tentang kesehatan gigi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga anak-anak lebih tertarik dan termotivasi. Untuk hasil yang lebih baik, gunakan permainan ini secara teratur.

Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Menyikat Gigi Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwasanya terjadi peningkatan keterampilan menyikat gigi anak usia dini setelah diberikan media permainan ular tangga. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mempunyai keterampilan yang baik pada pretest sebanyak 16 anak (40,0%) dan pada posttest bertambah menjadi 40 (100,0) % dan tidak terdapat negative rank pada responden (negative rank = 0), yang berarti tidak ada yang mengalami penurunan skor pada skor posttest.

Studi sebelumnya oleh Pratiwi et al. (2020) menemukan bahwa pelatihan teknik menyikat gigi yang benar meningkatkan keterampilan menyikat gigi hingga 60%. Secara keseluruhan, program pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta dan kemampuan mereka untuk menyikat gigi dengan baik. Sebelum pelatihan, rata-rata jawaban benar di pre-test adalah 33,5%; setelah pelatihan, jawaban ini meningkat menjadi 47%. Anak-anak dididik untuk menjaga kebersihan diri secara mandiri, terutama menjaga kesehatan gigi, yang menghasilkan peningkatan ini. Keterampilan kebersihan diri ini tidak terlepas dari pendidikan, terutama pendidikan kesehatan. Hanya dengan penerapan pola hidup sehat yang konsisten dan contoh nyata dari orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar seseorang dapat mengembangkan kebiasaan menjaga kebersihan secara optimal (Pratiwi et al., 2020).

Hasil dari Rini, Willia, dan rekan-rekannya pada tahun 2025, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam keterampilan rata-rata—2,35 dengan simpangan baku 1,00—diperkuat oleh penelitian ini. Pada tes akhir, skor rata-rata meningkat menjadi 6,62 dengan simpangan baku 0,77. Karena nilainya lebih kecil dari 0,05, analisis statistik menemukan nilai p sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa keterampilan siswa berbeda secara signifikan sebelum dan sesudah intervensi. Akibatnya, permainan Ular Tangga terbukti bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menyikat gigi anak usia dini (Novita et al., 2025) Sementara keterampilan menyikat gigi adalah kemampuan untuk melakukan atau melakukan tindakan menyikat gigi yang dilakukan dengan latihan agar mulut dan gigi tetap bersih sehingga dapat berfungsi dengan baik, sedangkan keterampilan mendasar adalah kemampuan mendasar yang terus dikembangkan selama latihan (Sirat & dkk, 2023) Anak-anak dapat belajar tentang menyikat gigi dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan ular tangga ini yang mengajarkan mereka cara menyelesaikan masalah, menjawab pertanyaan, dan melakukan perintah yang tertulis di papan permainan. Siswa dapat menjadi antusias dalam bermain permainan ular tangga, yang dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Selain itu, bermain dengan ular tangga dapat menjadi cara untuk mengajarkan kesehatan anak (Prasetyanti, 2019).

Keunggulan tambahan dari permainan simulasi ular tangga ini adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta dengan membahas jawaban mereka pada kuesioner yang telah diberikan. Ini dilakukan untuk memungkinkan peserta untuk mengevaluasi jawaban mereka sehingga mereka dapat memahami dan memahami dengan benar informasi yang mereka terima (Sitanaya et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh penelitian sebelumnya dan teori terkait, media permainan ular tangga terbukti efektif dalam keterampilan menyikat gigi anak-

anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan setelah pengujian menjadi 40 anak dengan keterampilan yang baik, dan anak-anak yang bermain berulang kali lebih mudah mengingat dan menerapkan keterampilan menyikat gigi mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Ar-Rahimah, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi pada anak usia dini. Rata-rata skor pengetahuan awal responden sebesar 3,00 (30%) meningkat menjadi 7,13 (71,3%), menunjukkan peningkatan sebesar 41,3% dengan nilai p = 0,000 (p < 0,05). Sementara itu, rata-rata skor keterampilan awal sebesar 2,35 (23,6%) meningkat menjadi 6,63 (66,3%), mengalami peningkatan sebesar 42,8% dengan nilai p = 0,000 (p < 0,05). Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi pada anak usia dini di TK Ar-Rahimah.

DAFTAR PUSTAKA

Afghani, A., Wisanti, E., Anggreny, Y., & Rukmini, E. D. (2023). Analisis asuhan keperawatan pada agregat anak usia sekolah dasar dengan pendidikan kesehatan permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan jajanan sehat. Jurnal Ners, 7(2), 1505–1511. https://doi.org/10.31004/jn.v7i2.16433

Andri, A., & Agustine, L. (2024). Pelatihan kesehatan mulut dan gigi pada anak-anak. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(1), 726–730. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2795

Badan Pusat Statistik. (2018). Survei Kesehatan Indonesia: Kota Kediri dalam angka (hlm. 1–68).

Dewanti, T. M. G. A., Sugito, B. H., & Marjianto, A. (2023). Pengetahuan menyikat gigi yang benar pada siswa kelas I SDN Kertajaya 1-207 Surabaya. Indonesian Journal of Health and Medical, 3(3), 60–75.

Dini, N. N., Agustin, E. D., & Amurwaningsih, M. (2021). Permainan ular tangga meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva, 10(1). https://doi.org/10.18196/di.v10i1.9566

Hamdalah, A. (2013). Efektivitas media cerita bergambar dan ular tangga dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember. Jurnal Promkes, 1(2), 118–123. http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jupromkesa4369c10e3full.pdf

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). Survei Kesehatan Indonesia 2023 (SKI). Kemenkes.

Novita, W., Rini, E., Fitri, A., & Ningsih, V. R. (2025). The effectiveness of audiovisual media and snakes and ladders games on increasing knowledge and skills of brushing teeth in

early childhood Jambi City. Jurnal Promosi Kesehatan, 13(1), 58–62. https://doi.org/10.20473/jpk.V13.I1SI.2025.58-62

Pay, M. N., Obi, A. L., Nubatonis, M. O., Pinat, L. M. A., & Eky, Y. E. (2023). The effectiveness of counseling using puzzle and snake and ladder game media on dental caries knowledge in elementary school students. JDHT Journal of Dental Hygiene and Therapy, 4(2), 140–145. https://doi.org/10.36082/jdht.v4i2.1311

Prasetyanti, D. K. (2019). Pengaruh permainan ular tangga terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak sekolah dasar. Jurnal Penelitian Keperawatan. https://www.researchgate.net/publication/331151647

Pratiwi, E. A., Romadonika, F., Safitri, R. P., & Mataram, K. (2020). Peningkatan kemampuan menyikat gigi melalui media ular tangga dengan metode peer play pada anak RM. Prosiding Seminar Nasional IPPeMas.

Putri Zainal, N. A. (2016). Kesehatan gigi dan mulut. In Correspondencias & Análisis (Isu 15018).

Sirat, N. M., & dkk. (2023). Hubungan tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dengan keterampilan menyikat gigi pada siswa kelas IV SDN 5 Dauh Puri di wilayah kerja Puskesmas II Denpasar Barat tahun 2023. Jurnal Kesehatan Gigi, 10(2).

Sitanaya, R. I., Lesmana, H., Irayani, S., & Septa, B. (2021a). Simulasi permainan ular tangga sebagai media peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah dasar. Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar, 20(2), 28–33.

Sitanaya, R. I., Lesmana, H., Irayani, S., & Septa, B. (2021b). Simulasi permainan ular tangga sebagai media peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah dasar. Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar, 20(2).