

**MENGANGKAT PERMAINAN TRADISIONAL MONGMONGAN MENJADI PERMAINAN
EDUKASI KESEHATAN GIGI DAN MULUT**

Trining Widodorini*, Nur Masita Silviana, I.G. Arya Wira Yudha*****

*Departemen IKGMP Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Brawijaya, Malang

** Departemen Ortodonsia Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Brawijaya, Malang

***Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Brawijaya Malang

Korespondensi: Trining Widodorini, E-mail: mv_trining_w@yahoo.co.id

ABSTRAK

Bermain merupakan hal yang digemari siswa Sekolah Dasar. Permainan edukasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut melalui metode baru yang dimodifikasi dari permainan tradisional, yaitu Mongmongan maupun modifikasi permainan kartu yang biasa dimainkan oleh masyarakat dan disesuaikan dengan teori perkembangan anak. **Tujuan:** untuk mengetahui efektivitas metode bermain Emo dan Ecard terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. **Metode:** Desain penelitian ini adalah pre eksperimental desain dengan rancangan group pre-test post-test desain. Analisis data statistik menggunakan uji t–test berpasangan dan t-test independen. **Hasil:** Terjadi peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard dan Emo dimana metode bermain Ecard mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai t_{hitung} 4,435 sedangkan Emo mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai t_{hitung} 6,463. Peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah penyuluhan menggunakan metode bermain Ecard dan Emo relatif tidak ada perbedaan dengan nilai signifikansi sebesar 0,055 dan nilai t_{hitung} 1,959. **Kesimpulan:** Penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Emo dan Ecard dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut anak serta Emo lebih efektif dibanding Ecard.

Kata kunci: Ecard, Emo, peningkatan pengetahuan, kesehatan gigi dan mulut.

LIFTING THE MONGNONGAN TRADITIONAL GAMES TO BE AN ORAL HEALTH EDUCATION GAMES

ABSTRACT

*Playing is favored in elementary school students. The games were expected to increase students' knowledge of oral health by modification of new methods of traditional games, the Mongmongan games and the modification of the card games, that usually played by people and adjusted to the theory of child development. **Objective:** to determine the effectiveness of playing method Emo and Ecard in improving knowledge of children's oral health. **Method:** The design of this study is pre-experimental design with pre-test post-test group design. Statistical analysis using paired-samples *t* test and independent-samples *t* test. **Result:** an increase in oral health knowledge before and after counseling on oral health using the playing method Ecard and Emo. Ecard playing method has a significance value 0.000 and $t_{count}= 4,435$. Emo has a significance value of 0.000 and $t_{count} 6.463$. An increase in oral health knowledge after counseling on oral health using the playing method Ecard and Emo relatively no difference with a significance value 0.055 and $t_{count} 1,959$. **Conclusion:** playing method Emo and Ecard can improve oral health knowledge of children and Emo is more effective than Ecard.*

Keywords: Emo, Ecard, knowledge improvement, oral health.

PENDAHULUAN

Laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI disebutkan bahwa prevalensi nasional masalah kesehatan gigi dan mulut adalah 25,9% dimana masyarakat Indonesia yang menyikat gigi dengan benar setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam adalah sebesar 2,3%.¹

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.² Permainan edukatif penting bagi anak-anak, karena dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya, menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan, merangsang imajinasi pada anak, melatih kemampuan bahasa pada anak membentuk moralitas anak, dan dapat mengembangkan rasa sosialisasi anak. Selain itu permainan edukatif juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak, meningkatkan cara berpikir pada anak, meningkatkan perasaan anak, meningkatkan rasa percaya diri pada anak.³

Permainan edukatif dalam penelitian ini adalah metode bermain Emo dan bermain Ecard. Emo (Edukasi Mongmongan) merupakan suatu permainan yang dimodifikasi dari permainan tradisional Bali yaitu permainan Mongmongan sedangkan permainan Ecard (Edukasi Kartu) merupakan suatu permainan yang di desain sendiri oleh peneliti.

Tempat penelitian yang dipilih adalah SDN Kedung Kandang II Kota Malang karena

berdasarkan Laporan Tahunan tentang Data Kesakitan Dinas Kesehatan Kota Malang tahun 2011, Puskesmas Kedung Kandang merupakan Puskesmas yang mempunyai prevalensi penyakit gigi dan mulut tertinggi yaitu sebesar 18,926%.⁴ Melihat data Puskesmas Kedung Kandang tahun 2011, SDN Kedung Kandang II mempunyai tingkat prevalensi penyakit gigi dan mulut tertinggi yaitu sebesar 17,57 %.⁵

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-experimental desain dengan rancangan group pre-test post-test desain. Populasi dan sample dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Kedung Kandang II, meliputi kelas IIIA 31 siswa dan kelas IIIB 33 siswa, total 64 siswa.

Penelitian ini diawali dengan mengkalibrasi 8 fasilitator dari mahasiswa pre klinik FKG UB, dengan tujuan supaya satu persepsi dan tidak terjadi perbedaan pemberian informasi kepada siswa peserta penyuluhan.

Pre-test diberikan kepada seluruh siswa kelas IIIA dan IIIB tentang kesehatan gigi dan mulut. Setelah selesai menjawab pre-test, dilakukan random melalui pengundian dengan koin untuk menentukan kelas yang akan mendapatkan penyuluhan dengan hasil kelas IIIA menggunakan metode bermain Ecard dan kelas IIIB menggunakan metode bermain Emo.

Metode bermain Emo dan Ecard dilakukan dalam waktu yang bersamaan dan setiap kelas didampingi oleh 4 fasilitator yang bertugas memimpin jalannya penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan kedua metode. Setelah

penyuluhan selesai maka dilanjutkan dengan menjawab post-test oleh masing-masing siswa.

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard pada kelas IIIA diawali dengan membacakan peraturan cara bermain Ecard. Setiap peserta yang akan bermain didepan kelas akan dipanggil oleh fasilitator sesuai urutan daftar siswa dan siswa yang belum mendapatkan giliran bermain diharapkan duduk ditempat masing-masing dan memperhatikan teman yang sedang bermain. Siswa yang mendapat giliran bermain di depan kelas berhak memilih satu kartu dan membacakan serta menjawab soal yang ada di kartu tersebut. Setiap soal hanya mendapat 3 menit untuk dimainkan, jika soal bisa dijawab oleh siswa yang sedang bermain maka siswa tersebut akan menerima hadiah sedangkan apabila soal tidak bisa dijawab siswa, maka soal tersebut dapat dilemparkan kepada siswa lain yang belum mendapat giliran bermain. Siswa yang dapat menjawab soal yang ada di setiap kartu akan mendapat hadiah dan apabila jawaban kurang jelas atau soal tidak bisa dijawab oleh siswa, maka tugas fasilitator untuk mengklarifikasi jawaban benar, sehingga diharapkan siswa dapat mengerti jawaban dari setiap soal yang dibacakan.

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Emo, diawali dengan membacakan aturan cara bermain Emo pada kelas IIIB. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Satu kelompok kecil terdiri dari tiga peserta yang akan bermain didepan kelas dan akan dipanggil oleh fasilitator sesuai urutan daftar siswa. Siswa yang belum mendapatkan giliran bermain

dihimbau untuk duduk ditempat masing-masing dengan memperhatikan teman yang sedang bermain. Satu siswa pada setiap kelompok kecil akan mewakili teman kelompoknya untuk mengocok dadu, setelah dadu dikocok, dilihat gambar yang keluar pada setiap dadu. Setiap peserta kelompok kecil yang sedang bermain hanya berhak memilih satu dadu dan mengambil satu kartu pada papan atau alas bergambar sesuai gambar dadu yang telah dipilih.

Pada permainan Emo terdapat dua warna kartu yang berbeda pada tumpukan kartu di alas bergambar, jika siswa mendapatkan warna hijau pada tumpukan kartu paling atas, maka siswa tersebut wajib membacakan dan menjawab soal yang ada pada kartu tersebut dan apabila kartu yang diambil siswa adalah kartu ungu, maka siswa wajib mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut.

Peserta yang dapat menjawab langsung pertanyaan pada kartu hijau, berhak mendapat hadiah. Bila siswa tersebut tidak dapat menjawab, soal akan dilemparkan ke siswa dari kelompok kecil lainnya. Jika jawaban benar maka siswa tersebut berhak mendapat hadiah. Tugas fasilitator lainnya adalah menjawab pertanyaan jika para siswa tidak dapat menjawab atau fasilitator dapat melengkapi jawaban dari jawaban siswa yang dirasa kurang lengkap. Satu soal hanya mendapat waktu 3 menit untuk dimainkan, apabila sudah selesai maka akan dilanjutkan oleh kelompok kecil berikutnya.

Analisis data diawali dengan uji yang validitas dan reliabilitas, dilanjutkan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan tingkat signifikansi 5%,

kemudian hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan *Paired-Samples t Test*, yang digunakan untuk meneliti subyek yang sama sebelum (*pre-test*) dan sesudah intervensi (*post-test*). Pengambilan keputusan hipotesis didasarkan pada nilai signifikan. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya tidak ada perbedaan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III SDN Kedung Kandang II sebelum dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III SDN Kedung Kandang II sesudah dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak artinya ada peningkatan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III SDN Kedung Kandang II sebelum dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III SDN Kedung Kandang II sesudah dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut.

Analisis *Independent-Samples t Test*, digunakan untuk meneliti subyek yang berbeda (kelas IIIA dan kelas IIIB) sesudah intervensi (*post-test*).

HASIL PENELITIAN

Tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan pada metode Ecard dengan menggunakan uji *Paired-Samples t Test*.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Metode Ecard

Edukasi Kartu (Ecard)	Rata-rata Skor	Std. Deviasi	Sig. (2 tailed)	Nilai t_{hitung}
Pre-test	58,71	9,829	0,000	4,435
Post-test	68,06	8,629		
Pre-test dan Post-test	9,355	11,743		

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat nilai rata-rata *pre-test* sebelum diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard, yaitu sebesar 58,71 sedangkan *post-test* sesudah diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard, yaitu sebesar 68,06 sehingga terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 9,355.

Nilai signifikansi (p -value) $< \alpha = 0,05$ atau sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel data hasil *pre-test* dan *post-test* tentang penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan metode bermain Ecard, menunjukkan ada perbedaan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IIIA SDN Kedung Kandang II sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut.

Tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan pada metode Emo dengan menggunakan uji *Paired-Samples t Test*.

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Metode Emo

Edukasi Mongmongan (Emo)	Rata-rata Skor	Std. Deviasi	Sig. (2 tailed)	Nilai t_{hitung}
Pre-test	58,03	2,302	0,000	6,463
Post-test	72,88	1,885		
Pre-test dan Post-test	14,85	13,198		

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat nilai rata-rata *pre-test* sebelum diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Emo, yaitu sebesar 58,03 sedangkan *post-test* sesudah diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Emo, yaitu sebesar 72,88 sehingga terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 14,85.

Nilai signifikansi (p -value) $< \alpha = 0,05$ atau sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel data hasil *pre-test* dan *post-test* tentang penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan metode bermain Emo, menunjukkan ada perbedaan nilai tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas IIIB SDN Kedung Kandang II sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut.

Tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sesudah penyuluhan pada siswa kelas IIIA dengan metode Ecard dan siswa kelas IIIB dengan metode Emo, menggunakan uji *Independent-Samples t Test*.

Tabel 3. Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Sesudah Penyuluhan Kelas IIIA dengan Metode Ecard dan Kelas IIIB dengan Metode Emo.

<i>Post-test</i>	Rata-rata Skor	Std. Deviasi	Sig. (2 tailed)	Nilai t_{hitung}
Ecard (kelas IIIA)	68,06	1,550	0,055	1,959
Emo (kelas IIIB)	72,88	1,885		

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat nilai rata-rata *post-test* sesudah diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard, yaitu sebesar 68,06 sedangkan nilai rata-rata *post-*

test sesudah diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Emo, yaitu sebesar 72,88.

Nilai signifikansi (p -value) $< \alpha = 0,05$ atau sebesar 0,055 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas IIIA SDN Kedungkandang II menggunakan metode bermain Ecard dengan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas IIIB SDN Kedungkandang II menggunakan metode bermain Emo sesudah dilakukan penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut.

PEMBAHASAN

Permainan edukasi merupakan salah satu media promosi kesehatan gigi dan mulut dalam bentuk penyuluhan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal, menurut Neame dan Powis dalam jurnal Bochennek mengemukakan bahwa permainan kartu dan permainan papan atau alas bergambar mampu meningkatkan pembelajaran aktif melalui interaksi dengan pemain lain.⁶

Modifikasi memiliki keuntungan dan keefektivitasan, antara lain: meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kesenangan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa.⁷

Berdasarkan penelitian Rusli dan Gondhoyowono (2003) di SD St. Paulus pada murid-murid kelas III dan V Jakarta Barat, didapatkan bahwa hasil dari penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan metode bermain lebih baik dibandingkan hasil dari

penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan metode ceramah.

Metode bermain Ecard (edukasi kartu) yang digunakan pada penyuluhan tersebut merupakan salah satu contoh media pengalaman, dimana metode bermain Ecard adalah permainan yang dimodifikasi dari suatu permainan bernama tebak-tebakan kartu atau permainan untuk mencari pasangan. Permainan kartu dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dituntut memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata, namun tidak dengan cara yang membosankan. Hasil pengujian dengan menggunakan uji *Paired-Samples t Test*, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang bermakna pada pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan menggunakan metode bermain Ecard. Perbedaan pengetahuan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi (p -value) hasil *pre-test* dan *post-test* siswa terhadap nilai tingkat kemaknaan serta membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dimana terjadi peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan. Hal tersebut sesuai dengan teori Berger, dimana pola penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak akan lebih berhasil jika dilakukan dengan berpedoman pada proses belajar dan bermain, dimana hal tersebut sesuai dengan perkembangan jiwa anak.

Metode bermain Emo (edukasi mongmongan) sebagai modifikasi permainan tradisional yang dapat mengembangkan kreativitas anak, kognitif, afektif maupun

motoriknya sehingga diharapkan dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan uji *Paired-Samples t Test*, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang bermakna pada pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan menggunakan metode bermain Emo. Perbedaan pengetahuan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi (p -value) hasil *pre-test* dan *post-test* siswa terhadap nilai tingkat kemaknaan serta membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dimana terjadi peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan metode bermain Emo. Hasil yang diharapkan dari penyuluhan kesehatan gigi adalah meningkatkan kemampuan dan pengetahuan seseorang khususnya untuk menolong dirinya sendiri dalam bidang kesehatan seperti kesehatan gigi dan mulut.⁸

Pengetahuan adalah hasil 'tahu', dan terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu, namun sebagian besar pengetahuan seseorang didapat melalui pengindraan mata (pengelihatian) dan telinga (pendengaran).⁹

Penyuluhan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu, dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungan dengan kesehatan.¹⁰ Proses belajar merupakan proses mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan dan mengikuti perintah.¹¹

Pada penelitian ini metode bermain Ecard dan Emo merupakan metode bermain yang efektif meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi (*p-value*) hasil *post-test* siswa kelas IIIA setelah diberikan penyuluhan dengan menggunakan metode bermain Ecard dan nilai signifikansi (*p-value*) hasil *post-test* siswa kelas IIIB setelah diberikan penyuluhan menggunakan metode bermain Emo terhadap nilai tingkat kemaknaan, serta membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dimana tidak ada perbedaan peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah diberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan metode bermain Ecard dan Emo.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh Meiske Rusli dan Tritana Gondhoyowono (2003) yang mana diharapkan metode bermain lebih sering digunakan pada anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Fuller S.S (2001) pada anak-anak SD di Inggris, dikatakan bahwa metode bermain telah menjadi pelopor kesehatan secara lisan dalam promosi kesehatan gigi dan mulut.¹²

Pengetahuan merupakan unsur yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang,¹³ sehingga dengan meningkatnya pengetahuan siswa, maka siswa diharapkan untuk dapat menerapkan apa yang sudah diketahui dari permainan tersebut sehingga tercapainya perubahan perilaku serta mempunyai kebiasaan untuk berperilaku hidup sehat di bidang kesehatan gigi dan mulut.

KESIMPULAN

1. Metode bermain Ecard adalah permainan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa, merupakan metode yang dimodifikasi dari permainan kartu yang dapat memberikan situasi belajar santai dan menyenangkan dimana siswa tetap aktif dituntut memberikan tanggapan dan keputusan dengan cara yang tidak membosankan.
2. Metode bermain Emo merupakan metode yang dimodifikasi dari permainan tradisional dimana dapat mengembangkan kreativitas anak, kognitif, afektif maupun motoriknya sehingga efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa.
3. Metode bermain Emo lebih efektif daripada Ecard dalam meningkatkan efektivitas tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa.

SARAN

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan metode bermain Emo (edukasi Mongmongan) dalam bentuk aplikasi atau *software* dengan gambar-gambar yang lebih memperlihatkan tradisional Bali.
2. Metode bermain Emo (edukasi Mongmongan) diharapkan dapat memperoleh HAKI dan dipublikasikan ke masyarakat luas sehingga pembuat mendapatkan royalti.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menemukan dan mengembangkan metode-metode penyuluhan kesehatan gigi dan

mulut yang lebih kreatif dan inovatif khususnya pada metode bermain sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk dapat mengikuti penyuluhan sesuai yang diharapkan serta dapat meningkatkan kesehatan gigi dan mulut siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Departemen Kesehatan Republik Indonesia. *Riset Kesehatan Dasar 2013*. Jakarta: 2013.
2. Adams H. *The Education of Henry Adams*. Munchen: BookRix; 2015.
3. Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media; 2007.
4. Dinas Kesehatan Kota Malang. Laporan Tahunan Tentang Data Kesakitan Gigi dan Mulut 2011. Malang: 2011.
5. Puskesmas Kedung Kandang. *Laporan Tahunan Data Screening Kesehatan Gigi dan Mulut 2011*. Malang: 2011.
6. Bochennek K, Wittekindt B, Zimmermann S, Klingebiel T. *More Than Mere Games: A Review of Card and Board Games for Medical Education*. 2007.
7. Kusuma D. 2010. Laporan Penelitian Pengembangan Model Permainan Bulutangkis untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar. Semarang: FIK Unnes.
8. Riyanti E, Saptarini R. 2010. Upaya Peningkatan Kesehatan Gigi dan Mulut Melalui Perubahan Perilaku Anak. Bandung: FKG Universitas Padjadjaran.
9. Notoatmodjo, Soekidjo. *Kesehatan Masyarakat Ilmu & Seni*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta; 2011.
10. Azwar A. *Pengantar Administrasi Kesehatan*. Edisi Ketiga. Jakarta: Binarupa Aksara; 2010.
11. Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press; 2005.
12. Fuller S. *The Development Of A National Oral Health Promotion Programme For Pre-School Children In England*. *Int Dent J*. 2001; 51: 334.
13. Sumini S, Sinta A, Ratnasari T. 2014. Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun di Desa Tapak Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan. *Jurnal Delima Harapan*. 2014; 2(1): 24-31.