

DAFTAR PUSTAKA

- Alini, T. (2021). Hubungan pengetahuan dengan sikap ibu hamil tentang pemanfaatan buku KIA. *Jurnal ilmiah maksitek*, 6(3), 18-25.
- Anggow, OR. Christy N. Mintjelungan & P. S. Anindita. 2017 "Hubungan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Status Karies Pada Pemulung Di Tempat Pembuangan Akhir Sumompo Manado", *Jurnal e- GiGi (eG)*. <https://doi.org/10.35790/eg.5.1.2017.14783>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arnata. N. K. A. A. R. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Dengan Media Poster dan Media Video (Kajian dilakukan pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 2 Kaliakah Kecamatan Negara Tahun 2022). *Karya Tulis Ilmiah: Poltekkes Kemenkes Denpasar Jurusan Kesehatan Gigi* 2022. <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/9355/>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Astuti, P., Haryani, W., dan Sutrisno. (2019). Perbedaan Efektivitas Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Media Flash Card Dan Leaflet Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Poltekkes Kupang*. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/712/>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan perancangan game edukasi Student Adventure 2D menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al- Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21-28. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/342953449>
- Aulia, S., Wulandari, A., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Natural Science Educational Research*, Vol. 5 No. 2. PP: 50–59.

- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry research*, 272, 521-530.
- Crawford, G., & Brock, T. (2024). Just Fun and Games? A sociological consideration of fun in video games. *Games and Culture*, 15554120241254876. <https://doi.org/10.1177/15554120241254876>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020*.pp 73-9
- Fusfitasari, Y. (2020) “the Effect of Music Therapy on Pain Level in Infusion in Children 6-12 Years of Age at Harapan Dan Doa Hospital,” *Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK)*, 3(2), hal. 145–152. doi: 10.33
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Herawati, A., Sari, A., Santoso, D., Putra, F. B. A., Sitorus, G. G., & Setiawaty, S. (2022). Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut melalui Media Pembelajaran Berbasis Interaktif pada Siswa SDN Mekarjaya 11 Kota Depok Tahun 2022. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Saga Komunitas*, 1(4), 111-118.
- Immanuel, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja dalam Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(3), 78-85
- Iwan, R. (2023). Pemanfaatan Media Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 105-109.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). *Analisis situasi dan permasalahan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia (Laporan SKI 2023)*. Badan Kebijakan Kesehatan <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id>
- Kementerian Kesehatan RI (2019). *Info DATIN Kesehatan Gigi Nasional September 2019*, Pusdatin Kemenkes RI.

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. Retrieved from <https://ijohm.rcipublisher.org/index.php/ijohm/article/view/34>
- Kustiawan, M. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 45-56.
- Kuswanto, K., Haryono, D., & Igayanti, I. B. (2024). Hubungan Pengetahuan tentang Kesehatan Gigi dan Mulut dengan Kejadian Penyakit Periodontal pada Masyarakat. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5), 2239-2246. <https://doi.org/10.37287/jppp.v6i5.3322>
- Lestaria Ningsih, Y., dkk. (2024). Pelatihan media pembelajaran kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1349-1356. DOI: 10.55338/jpkmn.v5i1.2975
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Nisrinafatin, A. (2020). Tren Game Mobile di Kalangan Remaja. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 5(2), 123-130. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03>
- Notoatmodjo, S. (2014). Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mulia Madani Yogyakarta*. (2022). JIK MMY, 3(2), 1-100. ISSN: 2721-2122 (print), 2808-7534 (online.)
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133- 4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

Ortiz and Filippo. (2020). *Halitosis. Monographs In Oral*.

Pitaloka, dyah ayu mayang. (2018). Tingginya Angka OHI-S Dilihat dari Perilaku Cara Menggosok Gigi yang Benar. *STIKes Surya Mitra Husada*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/x7h2v>

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game edukasi rpg matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84.

Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>

Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.

Putri, A., Nuraeni, S., Asri, S., & Manullang, R. S. (2024). Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Melalui Penggunaan Media Animasi Pada Siswa Sd Islam Nabilah Batam. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(2).

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.

Rahayuningsih, P. . (2023). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1). Diambil dari <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12 (2), 317– 327

Rahtyanti, G. C. S., Hadnyanawati, H., & Wulandari, E. (2018). Hubungan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dengan karies gigi pada mahasiswa baru Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Jember tahun akademik 2016/2017 (Correlation of oral health knowledge with dental caries in first grade dentistry students of Jember). *Jurnal Pustaka Kesehatan*, 6(1), 168. <https://doi.org/10.19184/pk.v6i1.7153>

- Rakhmatto, E. C., & Kurniawati, D. (2017). Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Kesehatan Gigi dengan Peilaku Menjaga Kesehatan Gigi pada Anak Usia 6-12 Tahun (Kajian di Desa Mudal, Temanggung) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). *Skripsi thesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/56769>
- Rehena, Z. (2020). Hubungan Jenis dan Frekuensi Konsumsi Makanan Kariogenik dengan Kejadian Karies Gigi pada Anak SD Negeri 5 Waai Kabupaten Maluku Tengah. *Moluccas Health Journal*, 2(1), 41–48. <http://ojs.ukim.ac.id/index.php/natuna>
- Robbihi, H., Sopianah, Y., & Rahayu, C. (2024). Implementasi Media Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Model Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa. *Edukasi Masyarakat Sehat Sejahtera (EMaSS): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 21-26.
- Rokhayah, R., Sesmiarni, Z., Syawaluddin, S., & Yusri, F. (2023). Perancangan Game Interaktif Menggunakan Educandy Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smp Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3392-3398.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100. <https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Safirah, P. F. (2021). Tingkat Pengetahuan dan Sikap Ibu dari Mahasiswa FK USU Angkatan 2018 Terhadap Alat Kontrasepsi dalam Program Keluarga Berencana. *Skripsi*, Universitas Sumatera Utara.
- Sangadji, S. S., Marx, K., Weber, M., & Dhurkiem, E. (2018). Tiga Teori Klasik yang Menjadi Grand Theory pada Awal Masa Perkembangan Ilmu Pengetahuan Social. *Preprint. Open Science Framework*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/tyaeh>.
- Senjaya, A. A., & Yasa, K. A. T. (2019). Hubungan Pengetahuan dengan Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas VII di SPMN 3 Selemadeg Timur Tabanan Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(2), 19.
- Setiadi. 2020. Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dengan Perilaku Perawatan Gigi Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Pondok Cina Depok. *Skripsi* Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
- Sholihah, N., Mutmainah, F., Alviani, K., & Lubis, A. (2022). Penggunaan Microsoft Office Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 28–32. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2949>

- Simaremare, J., & Wulandari, I. S. M. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Mulut dan Perilaku Perawatan Gigi Pada Anak Usia 10-14 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 6(3), <https://doi.org/10.30651/jkm.v6i3.8154>
- Sumarna, U., Rosidin, U., Shalahuddin, I., & Sumarni, N. (2023). Peningkatan Kognitif Siswa Tentang Kesehatan Gigi Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Qomar Garut. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 71-78.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif* (Cet. 1). Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-373-8. Catatan: Bibliografi: hlm. 523-526.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode penelitian kuantitatif* (Cet. 3). Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-373-8. Catatan: Bibliografi: hlm. 523-526.
- Sugiyono, P. D., & Sutopo. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2, Cet. 3). Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-533-6. Catatan: Bibliografi: hlm. 435-438.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfa
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tonglo, T., & Maramis, J. (2021). Gambaran Pengetahuan Tentang Teknik Menyikat Gigi Dan Karang Gigi Pada Siswa Kelas 1 Smp Benih Papua Di Timikaprovinsi Papua Barat. *JIGIM (Jurnal Ilmiah Gigi Dan Mulut)*, 3(2), 52-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.47718/jgm.v3i2.1435>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun game edukasi sejarah Walisongo. Komputa: *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2).
- Widyatmojo, E., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Stimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-135. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>

- Yuniarly, E., Amalia, R., & Haryani, W. (2019). Hubungan tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan tingkat kebersihan gigi dan mulut anak sekolah dasar. *Journal of Oral Health Care*, 7(1), 01-08. <https://doi.org/10.29238/ohc.v7i1.339>
- Yustinus Meo Nono, Y. M. N., Dwi Suyatmi, D. S., & Dwi Eni Purwati, D. E. P. (2019). Hubungan Pengetahuan Dan Perilaku Ibu Tentang Deteksi Dini Rampan Karies Dengan Kejadian Rampan Karies Pada Anak Balita. *Skripsi*, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
- Zakiah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 71-79.