

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGUJI.....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1.Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Keaslian Penelitian.....	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Pengetahuan	8
2.2 Kesehatan Gigi dan Mulut	11
2.3 Media Pembelajaran.....	14
2.4 Aplikasi <i>Canva</i>	17
2.5 <i>Game</i>	20
2.6 Anak Sekolah Dasar.....	22
2.7 Kerangka Teori	24
 BAB III METODE PENELITIAN	 25
3.1 Kerangka Konsep.....	25
3.2 Pertanyaan Penelitian.....	25
3.3 Jenis Penelitian	25
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Alat dan Bahan Penelitian.....	27
3.7 Alat Ukur.....	28
3.8 Jalan Penelitian	31
3.9 Alur Penelitian	33
3.10 Variabel Penelitian.....	33
3.11 Definisi Operasional	34
3.12 Penyajian Data	34
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 35
4.1 Hasil Penelitian	35

4.2 Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 1 Angket Penilaian Ahli Media.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 2 Angket Penilaian Pengguna	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 3 Kategori Skala Likert.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 4 Interval Persentase Kelayakan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 5 Definisi Operasional	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media.	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Sampel Penelitian berdasarkan jenis kelamin	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Diberikan <i>Game</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sesudah Diberikan <i>Game</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum dan Sesudah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Rata-rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Karies Gigi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 2 Karang Gigi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 3 Bau Mulut.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 4 <i>Canva</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 5 <i>Game</i> Interaktif	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2. 1 Kerangka Teori	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Bagan 3. 3 Kerangka Konsep.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Bagan 3. 2 Alur Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Perizinan Pra Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan Penelitian
- Lampiran 3 Kuesioner
- Lampiran 4 Hasil Uji Kelayakan
- Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Penelitian
- Lampiran 6 Satuan Pelajaran
- Lampiran 7 Desain *Game* Interaktif *Canva*
- Lampiran 8 *Game* Interaktif *Canva*
- Lampiran 9 Dokumentasi Pra Penelitian
- Lampiran 10 Lembar Konsultasi
- Lampiran 11 Jadwal Penelitian
- Lampiran 12 Surat Layak Etik KEPK
- Lampiran 13 Biografi Penulis