



JOURNAL OF Public Health Concerns
ISSN 2777-0826 (Print)
ISSN 2776-592X (Online)
DOI: 10.56922



ARTICLE INFORMATION

Received: August, 7, 2026

Revised: August, 22, 2026

Available online: August, 30, 2026

at : <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/phc>

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan *puzzle* sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap

Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

Abstract

Background: Oral health is a crucial component of overall physical health. The prevalence of oral health issues among school-aged children at SDN 7 Baranti remains high, partly due to a lack of knowledge regarding proper tooth-brushing techniques. Enhancing knowledge through engaging educational tools such as puzzle games serves as a strategic preventive measure that can be implemented at an early age.

Purpose: To improve students' knowledge of tooth-brushing techniques through oral health education utilizing puzzle games.

Method: This community service activity was conducted at SDN 7 Baranti, Sidenreng Rappang Regency, on November 28–29, 2025. The initiative aimed to educate students at SDN 7 Baranti on the correct method of brushing their teeth. Forty-seven students participated in the activity. The material was delivered via interactive lectures combined with the use of illustrated puzzle games. Student knowledge was assessed using a 12-item multiple-choice questionnaire covering parameters related to tooth-brushing for oral health. Knowledge acquisition was evaluated using a pre-test and post-test design. The results were presented descriptively and analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test to determine the effectiveness of the community service activity.

Results: The study showed that the mean age of participants was 10.11 years, with the majority (30 participants; 63.9%) being 10 years old. Most participants were female (28 participants; 59.6%). Following the educational activity, participants' knowledge levels improved; 30 participants (63.8%) fell into the "good" category and 17 (36.2%) into the "sufficient" category. Statistical analysis yielded a Z-score of -5.797 with a p-value < 0.000 ($p < 0.05$).

Conclusion: Educational activities utilizing puzzle games were highly effective in increasing students' knowledge regarding tooth brushing. Enhancing this knowledge directly contributes to healthy behavioral changes by translating cognitive understanding into appropriate clinical actions. Increased knowledge serves as the fundamental basis for forming positive attitudes, which ultimately fosters the establishment of healthier, permanent habits.

Suggestion: It is recommended that schools and health professionals integrate puzzle-based dental health education into the School Dental Health Program (UKGS) as a sustainable effort to improve the oral health of elementary school students.

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan puzzle sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

Keywords: Dental health; Elementary school-aged children; Puzzle media; Tooth-brushing knowledge

Pendahuluan: Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian penting dari kesehatan tubuh secara keseluruhan. Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah di SDN 7 Baranti masih cukup tinggi, salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang cara menyikat gigi yang benar. Peningkatan pengetahuan melalui media edukasi yang menarik, seperti permainan *puzzle*, merupakan upaya preventif yang strategis sejak dini.

Tujuan: Untuk meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa melalui edukasi kesehatan gigi menggunakan media permainan *puzzle*.

Metode: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 7 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang pada tanggal 28–29 November 2025. Sasaran kegiatan adalah memberikan pengetahuan mengenai cara menyikat gigi yang benar pada siswa kelas SDN 7 Baranti. Kegiatan diikuti sebanyak 47 siswa untuk menjadi partisipan. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif yang dipadukan dengan media permainan *puzzle* bergambar. Pengukuran pengetahuan siswa dilakukan menggunakan instrumen kuesioner sebanyak 12 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup parameter pengetahuan menyikat gigi untuk kesehatan gigi dan mulut. Sistematika evaluasi pencapaian pengetahuan dilakukan melalui rancangan pretest dan posttest. Penyampaian hasil evaluasi disajikan secara deskriptif serta dianalisis menggunakan uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian.

Hasil: Menunjukkan bahwa rata-rata usia partisipan adalah 10.11 tahun dan mayoritas berada di usia 10 tahun yaitu sebanyak 30 partisipan (63.9%). Sebagian besar partisipan berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 28 partisipan (59.6%). Sedangkan tingkat pengetahuan partisipan setelah kegiatan edukasi mengalami peningkatan secara proporsional menjadi sebanyak 30 partisipan (63.8%) kategori baik dan sebanyak 17 partisipan (36.2%) kategori cukup dari sebelum kegiatan edukasi. Sedangkan berdasarkan uji statistik mendapatkan nilai Z sebesar -5.797 dengan $p\text{-value} < 0.000$ ($p < 0.05$).

Simpulan: Kegiatan edukasi dengan media permainan *puzzle* sangat efektif dan berhasil meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa. Meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa secara langsung berkontribusi terhadap perubahan perilaku sehat dengan cara mengubah pemahaman kognitif menjadi tindakan klinis yang tepat. Peningkatan pengetahuan merupakan fondasi utama yang membentuk sikap positif, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya kebiasaan baru yang lebih sehat secara permanen.

Saran: Disarankan agar pihak sekolah dan petugas kesehatan mengintegrasikan edukasi kesehatan gigi berbasis media *puzzle* ke dalam program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS) sebagai upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Anak usia sekolah dasar; Kesehatan gigi; Media *puzzle*; Pengetahuan menyikat gigi

PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organization* 2018 menyatakan kesehatan mulut merupakan penanda utama kesehatan, kesejahteraan, serta mutu hidup seseorang secara keseluruhan. Kesehatan mulut merujuk pada kondisi bebas dari nyeri, infeksi, dan gangguan pada rongga mulut yang dapat memengaruhi fungsi mengunyah, berbicara, dan estetika (World Health Organization, 2018; Nisa et al., 2025). Berdasarkan laporan WHO tahun 2022, hampir 3,5 miliar penduduk dunia mengalami penyakit gigi dan mulut. Kondisi ini menunjukkan bahwa karies gigi masih menjadi masalah kesehatan

masyarakat global, terutama pada anak-anak usia sekolah yang memiliki risiko tinggi karena perilaku kebersihan gigi yang belum optimal (World Health Organization, 2022; Chidillah et al., 2025).

Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar banyak disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan sikat gigi yang benar. Anak usia sekolah berada pada fase perkembangan kognitif yang mudah menerima pembelajaran sehingga sangat efektif menjadi sasaran edukasi kesehatan (Purwati & Hidayati, 2023; Pay et al., 2023).

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/phc.v6i6.3936>

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan puzzle sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

Selain faktor pengetahuan, perilaku kesehatan gigi anak juga dipengaruhi oleh metode edukasi yang digunakan. Media pembelajaran yang interaktif seperti permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan perhatian anak dalam menerima informasi kesehatan gigi dan mulut (Febriani et al., 2024; Mardiaty et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan seperti *puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan anak secara signifikan dibandingkan metode ceramah. Media ini membuat proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat daya ingat terhadap materi kesehatan gigi yang diberikan (Rahmawati, 2025; Kashyap et al., 2022).

Upaya peningkatan pengetahuan melalui media edukatif di sekolah dasar menjadi strategi penting dalam pencegahan karies gigi sejak dini. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak dapat membangun kebiasaan menyikat gigi yang baik dan berkelanjutan (Wardana et al., 2025; Widyastuti et al., 2026).

Berdasarkan informasi awal, pengetahuan siswa SDN 7 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi kesehatan gigi menggunakan media permainan *puzzle* sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa kelas IV dan V SDN 7 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 7 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang pada tanggal 28–29 November 2025. Sasaran kegiatan adalah memberikan pengetahuan mengenai cara menyikat gigi yang benar pada siswa kelas SDN 7 Baranti. Kegiatan diikuti sebanyak 47 siswa untuk menjadi partisipan. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif yang dipadukan dengan media permainan *puzzle* bergambar.

Materi penyuluhan yang disampaikan berfokus pada kesehatan gigi dan mulut, khususnya tata cara serta waktu menyikat gigi yang baik dan benar. Sebelum sesi permainan dimulai, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, kemudian siswa secara aktif diajak untuk menyusun kepingan *puzzle* tersebut. Pengukuran pengetahuan siswa dilakukan menggunakan instrumen kuesioner sebanyak 12 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup parameter pengetahuan menyikat gigi untuk kesehatan gigi dan mulut. Sistematisa evaluasi pencapaian pengetahuan dilakukan melalui rancangan *pretest* dan *posttest*. Penyampaian hasil evaluasi disajikan secara deskriptif serta dianalisis menggunakan uji *statistic Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian.

HASIL

Tabel 1. Karakteristik partisipan(N=47)

Variabel	Hasil
Usia(n/%) (Mean±SD)(Rentang)(Tahun)	(10.11±0.73)(9-13)
9 Tahun	7/14.9
10 Tahun	30/63.9
11 Tahun	9/19.1
12 Tahun	-
13 Tahun	1/2.1
Jenis kelamin(n/%)	
Laki-laki	19/40.0
Perempuan	28/60.0

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata usia partisipan adalah 10.11 tahun dengan standar deviasi ± 0.73 tahun dan mayoritas berada di usia 10 tahun yaitu sebanyak 30 partisipan (63.9%). Sebagian besar partisipan berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 28 partisipan (59.6%).

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/phc.v6i6.3936>

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan puzzle sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

Tabel 2. Tingkat pengetahuan partisipan(N=47)

Variabel	Hasil			
	Pre-test	Post-test	Z	p-value
Tingkat pengetahuan (n/%)				
Baik	5/10.6	30/63.8	-5.797	0.000
Cukup	27/57.4	17/36.2		
Kurang	15/32.0	0/0		

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan partisipan sebelum kegiatan edukasi adalah sebanyak 5 partisipan (10.6%) kategori baik, sebanyak 27 partisipan (57.4%) kategori cukup, dan sebanyak 15 partisipan (32.0%) kategori kurang, sedangkan setelah kegiatan edukasi mengalami peningkatan secara proporsional menjadi sebanyak 30 partisipan (63.8%) kategori baik dan sebanyak 17 partisipan (36.2%) kategori cukup. Sedangkan berdasarkan uji statistik mendapatkan nilai Z sebesar -5.797 dengan $p\text{-value} < 0.000$ ($p < 0.05$).

PEMBAHASAN

Kesehatan gigi dan mulut adalah kondisi ketika gigi, gusi, lidah, dan seluruh rongga mulut terjaga kebersihan serta fungsinya dengan baik. Kesehatan gigi dan mulut pada anak harus dijaga sejak dini untuk mendukung pertumbuhan, proses pencernaan, dan kesehatan tubuh secara keseluruhan. Pada anak sangat mempengaruhi proses pengunyahan makanan, kemampuan berbicara, serta pertumbuhan gigi permanen. Pemberian petunjuk menjaga kesehatan gigi menggunakan media permainan bertujuan agar anak termotivasi, paham tanpa merasa takut, dan mampu menyikat gigi secara mandiri dengan cara yang menyenangkan. Pemberian petunjuk pada anak untuk menjaga kesehatan gigi dengan menyikat yang benar meliputi edukasi waktu menyikat gigi yang tepat (2x sehari), takaran pasta gigi berfluoride sesuai usia, dan teknik gerakan menyikat yang lembut serta melingkar (Purnadian, 2026).

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai cara menyikat gigi. Hal ini dikarenakan aktivitas berbasis permainan edukatif bersifat menstimulasi, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pay et al., 2025; Mardiaty et al., 2024).

Media permainan *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang melibatkan visual dan motorik (Samjaji et al., 2024; Ulliana et al., 2025). Aktivitas ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep karena belajar dilakukan secara langsung melalui pengalaman. *Puzzle* juga mendukung perkembangan anak dengan menstimulasi koordinasi mata dan tangan, kemampuan kognitif, serta keterampilan pemecahan masalah melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengorganisasi informasi (Daulay et al., 2025; Liu et al., 2021). Selain itu, media ini meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran berbasis permainan juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih aktif, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran (Alifunisa et al., 2023; Santoso et al., 2024). Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang membutuhkan media belajar yang interaktif. Dari aspek kognitif, *puzzle* membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan masalah (Wahyu et al., 2022; Pay et al., 2023). Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran kelompok (Santhosh et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memperkuat bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai teknik menyikat gigi yang benar melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan (Lestari et al., 2026; Santhosh et al., 2024).

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/phc.v6i6.3936>

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan puzzle sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

SIMPULAN

Kegiatan edukasi dengan media permainan puzzle sangat efektif dan berhasil meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa. Meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa secara langsung berkontribusi terhadap perubahan perilaku sehat dengan cara mengubah pemahaman kognitif menjadi tindakan klinis yang tepat. Peningkatan pengetahuan merupakan fondasi utama yang membentuk sikap positif, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya kebiasaan baru yang lebih sehat secara permanen.

SARAN

Diharapkan Pihak sekolah SDN 7 Baranti dapat mengintegrasikan edukasi kesehatan gigi ke dalam kegiatan rutin sekolah, termasuk melalui program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS), sebagai upaya berkelanjutan dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut siswa. Guru dan petugas kesehatan diharapkan dapat memanfaatkan media permainan puzzle sebagai inovasi media edukasi kesehatan gigi yang menarik dan mudah diterapkan pada anak sekolah dasar. Kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk menjangkau sasaran yang lebih luas, seperti sekolah dasar lain di wilayah Kabupaten Sidenreng Rappang, serta disertai pendampingan praktik menyikat gigi secara langsung. Diperlukan evaluasi jangka panjang untuk menilai keberlanjutan perubahan pengetahuan dan perilaku menyikat gigi siswa setelah kegiatan edukasi dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifunisa, A. H., Kurniawati, D., Riolina, A., & Sari, N. D. A. M. (2023). Peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sekolah dasar dengan penyuluhan menggunakan media dento board game: Improvement of Dental and Oral Health Knowledge on Elementary School Children With Counseling Using Dento Board Game Media. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Medika*, 11-15.
- Chidillah, N. A., Nurhaliza, A. G., Palin, Y., & Virawati, D. I. (2025). Efektivitas teka-teki silang sebagai media pendidikan kesehatan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar di Samarinda. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(4), 871-879.
- Daulay, H., Ramadhan, E. S., & Hamsar, A. (2025). Efektivitas penyuluhan dengan media Puzzle terhadap pengetahuan cara menyikat gigi pada siswa SD Negeri 067242 Kecamatan Medan Sunggal. *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwifery, Environment, Dentist)*, 20(2), 80-87.
- Febriani, H., Fitria, N., Wirza, W., & Reza, R. (2025). Efektivitas media puzzle dan media poster terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada murid kelas II di SDN 2 Lamcot Kabupaten Aceh Besar. *Journal Of Healthcare Technology And Medicine*, 11(1), 591-597.
- Kashyap, P., Reddy, L. V. K., Sinha, P., Verma, I., & Adwani, J. (2022). Effectiveness of game-based oral health education method on oral hygiene performance of 12-year-old private school children in Lucknow City: A field trial. *Journal of Indian Association of Public Health Dentistry*, 20(1), 43-48.
- Lestari, T., Fadjeri, I., & Emini, E. (2026). Counseling with crossword puzzle games on knowledge about dental health maintenance in elementary school children. *Journal Center of Excellent: Health Assistive Technology*, 4(1), 47-50.
- Liu, H. Y., Chen, P. H., Chen, W. J., Huang, S. S., Chen, J. H., & Yao, C. T. (2021). The effectiveness of a board game-based oral hygiene education program on oral hygiene knowledge and plaque index of adults with intellectual disability: a pilot study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 946.

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/phc.v6i6.3936>

Edukasi kesehatan gigi melalui media permainan puzzle sebagai upaya peningkatan pengetahuan menyikat gigi pada siswa

- Mardiati, E., Nurilawaty, V., Noviani, N., & Wiradona, I. (2024). Effectiveness of counseling using puzzle games and lectures on index debris and index plaque in class IV and V students at Muhammadiyah Meruyung Primary School, Depok. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 11(2), 134-142.
- Pay, M. N., Pinat, L. M. A., Ngadilah, C., & Nubatonis, M. O. (2025). The effectiveness of counseling using phantom media and puzzle games on the improve dental health knowledge of Elementary School Children in Kupang City. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 12(2), 169-175.
- Pay, M. N., Wali, A., Fankari, F., & Purnama, T. (2023). Penerapan permainan puzzle tentang karies gigi sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar. *GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 146-153.
- Purnadian, M. (2026). Edukasi kesehatan gigi dan mulut: teknik menyikat gigi yang efektif untuk anak Sekolah Dasar. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 3(1), 60-67.
- Purwati, D. E., & Hidayati, S. (2023). Efektifitas penggunaan media stiker puzzle terhadap pengetahuan menyikat gigi anak pada usia 8-10 tahun. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 4(3), 190-197.
- Rahmawati, P. (2025). *Aplikasi g-smile dental sebagai media game edukasi terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas 3 SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Baiturrahmah).
- Samjaji, S., Miko, H., & Widyagdo, A. (2024). Development of a promotional media model using puzzle media as an effort to increase knowledge of dental and oral health maintenance in Preschool Children. *Journal Center of Excellent: Health Assistive Technology*, 2(1), 70-74.
- Santhosh, V. N., Shankkari, S., Coutinho, D., Ankola, A. V., Sankeshwari, R. M., Hampiholi, V., & Parimala, Y. K. (2024). Effectiveness of a toothbrushing intervention utilizing puzzle-solving game assisted with visual aids among adolescents: A single-blind randomized controlled trial. *Przegląd Epidemiologiczny-Epidemiological Review*, 78(3), 318-325.
- Santoso, B., Supriyana, S., & Sutomo, B. (2024). Implementation of android-based crossword educational model as an effort to improve dental health maintenance behavior of elementary school children. *ABDIGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan Gigi*, 2(2).
- Ulliana, U., Setyawati, B. P., Jannah, M., & Barka, A. A. (2025). Game-based educational media: comparison of puzzles and qugisaki in improving dental health knowledge. *Ahmar Metastasis Health Journal*, 4(4), 208-214.
- Wardana, W. D., Utami, R. D. P., & Azali, L. M. P. (2025). Pengaruh pendidikan kesehatan gigi dan mulut dengan media gallery walk terhadap pengetahuan dan keterampilan menggosok gigi pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Dimoro Grobogan. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 7(2), 250-258.
- Widyastuti, N., Zahra, F., Asriawal, A., Sainuddin, S., & Supriatna, A. (2026). Penggunaan media puzzle terhadap pengetahuan menyikat gigi pada anak Sekolah Dasar. *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar*, 25(1), 39-44.
- World Health Organization. (2018). *Oral Health*. World Health Organization. Diakses dari: <https://www.who.int/health-topics/oral-health>
- World Health Organization. (2022). *Global oral health status report: Towards universal health coverage for oral health by 2030*. World Health Organization. Diakses dari: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240061484>

Arsad*, Kurnia, Ishak Kenre

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap
Korespondensi penulis: Arsad. *Email: arsyad@itkesmusidrap.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/phc.v6i6.3936>