

DENTIN
JURNAL KEDOKTERAN GIGI
Vol VII. No 3. AGUSTUS 2023

**PERBANDINGAN PENGETAHUAN KESEHATAN GIGI DAN MULUT ANTARA
 PENGGUNAAN APLIKASI HI BOGI DAN SIMANGGIS CELEBES**

**Muhammad Yunanda Anhar¹⁾, R. Harry Dharmawan Setyawardhana²⁾, Nurdiana Dewi³⁾, Aulia Azizah⁴⁾,
 Didit Aspriyanto⁵⁾**

¹⁾ Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

²⁾ Departemen Ilmu Kesehatan Gigi Masyarakat, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

³⁾ Departemen Kedokteran Gigi Anak, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

⁴⁾ Departemen Ilmu Kesehatan Gigi Masyarakat, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

⁵⁾ Departemen Oral Radiologi, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

ABSTRACT

Background : *The importance of maintaining oral hygiene can be increased by increasing knowledge in maintaining oral health. One way to increase knowledge of oral health is by accessing the HI BOGI and SIMANGGIS CELEBES applications as digital applications that provide information about the importance of maintaining oral health.* **Purpose :** *Analyzing the comparison of the use of HI BOGI and SIMANGGIS CELEBES applications on oral health knowledge in third grade students of SDN Kuripan 2 Banjarmasin.* **Method :** *This study used Quasi Experimental method with pretest and posttest design, Total sampling technique. The research was conducted at SDN Kuripan 2 Banjarmasin with a sample of 58 students.* **Results :** *The results of the Wilcoxon test of knowledge in the HI BOGI group obtained 0.000 <0.05. The results of the Wilcoxon test of knowledge in the SIMANGGIS CELEBES group obtained 0.000 <0.05. Mann Whitney test results on HI BOGI and SIMANGGIS CELEBES applications obtained 0.033 <0.05.* **Conclusion:** *there is a difference in increasing oral health knowledge between HI BOGI and SIMANGGIS CELEBES applications in third grade students of SDN Kuripan 2 Banjarmasin aged 8-9 years.* **Conclusion:** *There is a difference in increasing oral health knowledge between HI BOGI and SIMANGGIS CELEBES applications.*

Keywords : *Dental and Oral Health, HI BOGI App, SIMANGGIS CELEBES App, Teledentistry*

ABSTRAK

Latar Belakang: Pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut dapat ditingkatkan dengan menambah pengetahuan dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Salah satu cara meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut yaitu dengan mengakses aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES sebagai aplikasi digital yang memberikan informasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. **Tujuan :** Menganalisis perbandingan penggunaan aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES terhadap pengetahuan Kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas III SDN Kuripan 2 Banjarmasin. **Metode :** Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan rancangan *pretest* dan *posttest design*, teknik pengambilan sampel *Total sampling*. Penelitian dilaksanakan di SDN Kuripan 2 Banjarmasin dengan sampel berjumlah 58 siswa. **Hasil :** Hasil uji *wilcoxon* pengetahuan pada kelompok HI BOGI didapatkan 0,000 <0,05. Hasil uji *wilcoxon* pengetahuan pada kelompok SIMANGGIS CELEBES didapatkan 0,000 <0,05. Hasil uji *Mann Whitney* pada aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES didapat 0,033 <0,05. Kesimpulan : terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES pada siswa kelas III SDN Kuripan 2 Banjarmasin usia 8-9 Tahun. **Kesimpulan:** Terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES.

Kata kunci : Aplikasi HI BOGI, Aplikasi SIMANGGIS CELEBES, Kesehatan Gigi dan Mulut, *Teledentistry*

Korespondensi: Muhammad Yunanda Anhar, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Lambung Mangkurat, Jalan veteran No 12B, Banjarmasin, Kalsel; E-mail: yunandaanhar123@gmail.com

PENDAHULUAN

Kebiasaan dalam menyikat gigi masyarakat Indonesia masih dalam kategori yang buruk. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar atau yang disingkat Riskesdas tahun 2018 kesehatan gigi dan mulut masyarakat Indonesia ada 45,3% yang mengalami dengan 11,10% terjadi pada anak usia 5-9 tahun.¹ Provinsi Kalimantan Selatan memiliki proporsi tertinggi, yaitu 71,17% penduduk usia 5-9 tahun yang mengalami permasalahan gigi dan mulut.² Kelompok anak usia sekolah dasar lebih rentan terkena penyakit gigi dan mulut karena memiliki kecenderungan perilaku dan kebiasaan buruk.³ Kebiasaan merawat mulut dan menyikat gigi seharusnya diajarkan sejak usia 6-9 tahun karena saat yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai pengetahuan positif dari merawat kesehatan gigi dan mulut.⁴

Pengetahuan dapat ditingkatkan melalui promosi kesehatan agar dapat berdampak pada perubahan perilaku atau kebiasaan kesehatan dari anak tersebut.³ Perubahan perilaku masyarakat saat ini, dikenal dengan istilah *Society 5.0* yang menjanjikan bermacam-macam kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup seperti dengan adanya kehadiran aplikasi *teledentistry*.⁵ *American Dental Association (ADA)* mendefinisikan *teledentistry* sebagai penggunaan sistem dan metode *telehealth* dalam kedokteran gigi, yang mencakup berbagai teknologi dan aktivitas untuk menyediakan layanan medis dan pendidikan kesehatan online.⁶

HI BOGI (Halo Indonesia Bersama Dokter Gigi) merupakan aplikasi pendidikan kesehatan gigi dan mulut, “*self-assessment*”, konsultasi online dengan dokter gigi dan edukasi.⁷ Penelitian Rina Putri Noer Fadilah tahun (2021) mengatakan bahwa tingkat pengetahuan sebelum diberikan intervensi memiliki kategori sedang dibandingkan setelah diberikan intervensi menghasilkan kategori baik.⁸ Aplikasi HI BOGI merupakan suatu aplikasi yang diciptakan pada perkembangan era 5.0 dengan memanfaatkan teknologi yang ada.⁸ Hal ini menyebabkan HI BOGI dinilai sebagai media pendidikan online yang efektif.^{8,7}

SIMANGGIS CELEBES merupakan permainan anak berbasis *android* dengan konten edukasi kesehatan gigi dan mulut, dikembangkan sebagai solusi peningkatan kesadaran dan ketertarikan untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut.^{6,9} Penelitian Mixelia Ade Novianty tahun (2017) mengatakan bahwa aplikasi SIMANGGIS CELEBES adalah permainan anak-anak berbasis *android* tentang konten edukasi kesehatan gigi dan mulut yang diciptakan sebagai solusi dari peningkatan kesadaran menjaga kesehatan gigi dan mulut.^{6,9} Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang diberikan media permainan SIMANGGIS CELEBES memiliki interpretasi tingkat pengetahuan baik sebesar 55% dibandingkan sebelum intervensi yang hanya 10%.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum

dan sesudah diberikan media edukasi kesehatan gigi dan mulut berupa aplikasi game SIMANGGIS CELEBES.^{6,10} SI MANGGIS CELEBES mendapatkan special Award dari *World International Invention and Association* (Taiwan) yang merupakan aplikasi inovasi yang bagus memanfaatkan perkembangan teknologi untuk tindakan *promotive* dan *preventif* kesehatan.¹¹

Peneliti berminat untuk melakukan penelitian Perbandingan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut antara Penggunaan Aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES di SDN Kuripan 2 Banjarmasin yang merupakan salah satu sekolah berprestasi. Berdasarkan hasil Badan Akreditasi Provinsi Kalimantan Selatan SDN Kuripan 2 Banjarmasin terakreditasi A dengan nilai akhir 93 dengan memenuhi kriteria layak untuk melaksanakan kurikulum 2013 dan menjadi sekolah percontohan. Peneliti memilih tempat penelitian di sekolah SDN Kuripan 2 Banjarmasin dikarenakan sekolah dinilai memenuhi kriteria untuk menerima kemajuan perkembangan teknologi *teledentistry*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara penggunaan aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES di SDN Kuripan 2 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode *quasi-experimental design* dan rancangan penelitian berbentuk *Nonequivalent*. Rancangan ini terdiri dua kelompok yaitu kelompok intervensi menggunakan aplikasi HI BOGI dan kelompok aplikasi permainan SIMANGGIS CELEBES yang diberikan *pretest* sebelum intervensi dan *posttest* sesudah dilakukan intervensi. Penelitian ini dilakukan di SDN Kuripan 2 Banjarmasin pada bulan Januari sampai dengan Juni 2023. Populasi penelitian adalah semua siswa SDN Kuripan 2 Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 29 siswa Kelas III A dan 29 siswa kelas III B sebanyak 58 siswa.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *total sampling* yang dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria inklusi atau penentuan ciri-ciri tertentu sesuai tujuan penelitian. Kriteria inklusi untuk penelitian ini yaitu siswa kelas III, bersedia menjadi objek penelitian dengan menyetujui lembar *informed consent*. Kriteria eksklusi penelitian ini yaitu siswa sakit dan tidak bisa melanjutkan berhadir ke sekolah, siswa yang tidak mendapatkan izin orang tua/wali.

Sampel tersebut adalah semua siswa kelas III SDN Kuripan 2 Banjarmasin terdiri dari kelas IIIA sebanyak 29 siswa dan IIIB sebanyak 29 siswa dengan total 58 siswa. Alat penelitian yang adalah *smarthphone* berbasis *android*, aplikasi HI BOGI, aplikasi SIMANGGIS CELEBES, *telesurvey*, *googleform*. Kemudian untuk bahan pada penelitian ini adalah kertas *informed consent* dan kuota internet.

Prosedur penelitian ini yaitu dengan melakukan studi pendahuluan, melakukan uji validitas, mendapatkan laik etik penelitian, peneliti membuat surat izin penelitian,

peneliti meminta data diri dan kontak siswa orang tua/wali, penjarangan sampel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, memberikan *informed consent*, melakukan *pretest* dan mendampingi siswa mengunduh aplikasi HI BOGI untuk kelas IIIA dan SIMANGGIS CELEBES untuk kelas IIIB, menggunakan aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES, mengisi kuis sebagai *posttest*, data yang diterima kemudian di proses dan dianalisis, hasil didapat dan disimpulkan.

HASIL

Pengukuran pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi HI BOGI dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1 Pengukuran pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi HI BOGI

Nilai	Jumlah Siswa	
	Pretest	Posttest
0	0	0
10	0	0
20	0	0
30	0	0
40	2	0
50	7	0
60	8	0
70	12	2
80	0	12
90	0	13
100	0	2
Rata-rata	60,34	85,17

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan yang semula pada *pretest* sebanyak 2 siswa memperoleh nilai terendah (nilai 40), setelah melakukan *posttest* tidak ada siswa yang memperoleh nilai 40. Kemudian pada saat *posttest*, siswa yang memperoleh nilai tertinggi (nilai 100) sebanyak 2 siswa. Didapatkan nilai rerata *pretest* sebelum dilakukannya intervensi sebesar 60,34, sedangkan sesudah dilakukan intervensi adanya peningkatan nilai menjadi 85,17.

Tabel 2 Analisis Data Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi HI BOGI menggunakan uji *Wilcoxon*.

		N	Mean Rank	P value
Pretest - Posttest	Negative Ranks	0	0,00	0,000
	Positive Ranks	28	14,50	
	Ties	1		
	Total	29		

Berdasarkan Tabel 2 bahwa tidak ada selisih nilai *negative pretest* dan *posttest*. Hasil nilai selisih positif antara nilai *pretest* dan *posttest* dari 29 responden menunjukkan bahwa ada 28 dengan *Mean Rank* sebesar 14,50, selanjutnya untuk kesamaan antara nilai *pretest* dan *posttest* ada 1 responden. Hasil signifikansi uji *Wilcoxon* pada kelompok HI BOGI menunjukkan nilai *P value* adalah 0,000 ($p < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai pengetahuan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi HI BOGI.

Tabel 3 Perbedaan Pengetahuan *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Aplikasi SIMANGGIS CELEBES.

Nilai	Jumlah Siswa	
	Pretest	Posttest
0	0	0
10	0	0
20	0	0
30	0	0
40	1	0
50	9	0
60	10	0
70	9	0
80	0	5
90	0	18
100	0	6
Rata-rata	59,31	90,34

Tabel 3 menunjukkan yang semula pada *pretest* sebanyak 1 siswa memperoleh nilai terendah (nilai 40) kemudian setelah melakukan *posttest* tidak ada siswa yang memperoleh nilai 40. Siswa yang memperoleh nilai *posttest* terbanyak yaitu dengan nilai 90 sebanyak 18 siswa dan siswa yang memperoleh nilai tertinggi (100) sebanyak 6 siswa. didapatkan nilai rerata *pretest* sebelum dilakukannya intervensi sebesar 59,31, sedangkan sesudah dilakukan intervensi adanya peningkatan nilai menjadi 89,34.

Tabel 4 Analisis Data Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi SIMANGGIS CELEBES.

		N	Mean Rank	P value
Pretest - Posttest	Negative Ranks	0	0,00	0,000
	Positive Ranks	29	15,000	
	Ties	0		
	Total	29		

Berdasarkan analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* pada Tabel 4 bahwa tidak adanya selisih *negative* antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *positive ranks* antara nilai *pretest* dan *posttest* sebanyak 29

responden dengan nilai rata-rata peningkatan sebesar 15,00. Hasil signifikansi pada uji *Wilcoxon* pada kelompok SIMANGGIS CELEBES didapatkan nilai *P value* adalah 0,000 ($p < 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan bermakna sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi SIMANGGIS CELEBES.

Tabel 5 Hasil Uji Analisis *Mann Whitney* Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut antara Kelompok HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES.

Kelompok	Mean Rank	<i>P value</i>
HI BOGI	25,03	0,033
SIMANGGIS CELEBES	33,97	

Berdasarkan Tabel 5 bahwa hasil signifikansi uji *Mann Whitney* diperoleh hasil *p value* adalah 0,033 ($p < 0,05$) yang artinya terdapat perbedaan bermakna antara kelompok HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES. Hasil *Mean Rank* atau selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* HI BOGI yaitu 25,03 kemudian untuk selisih nilai *pretest* dan *posttest* SIMANGGIS CELEBES yaitu 33,97. Hasil analisis tersebut sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat perbedaan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES.

PEMBAHASAN

Hasil pengukuran pada kelompok HI BOGI terjadi peningkatan pengetahuan yang sebelum dilakukannya intervensi dinilai sebagai *pretest* didapatkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 60,34. Sedangkan sesudah dilakukannya intervensi dinilai sebagai *posttest* mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 85,17. Kemudian jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, hasil *posttest* mengalami peningkatan, hal ini sesuai dengan penelitian Harsiwi (2020) menunjukkan naiknya rata-rata hasil sebelum dilakukan intervensi sebesar 69,38 menjadi 96,25 setelah dilakukan intervensi.¹⁸ Penelitian sebelumnya menunjukkan pada penggunaan multimedia berupa video dan poster interaktif dan mampu meningkatkan konsep penguasaan, prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis. Pengukuran pengetahuan siswa kembali dilakukan pada kelompok SIMANGGIS CELEBES.¹²

Perbedaan hasil pada kelompok SIMANGGIS CELEBES didapatkan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 59,31. Kemudian untuk sesudah dilakukannya intervensi didapatkan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 90,34, hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang artinya siswa sudah mulai mengerti dan memahami mengenai kesehatan gigi dan mulut. Menurut penelitian Irwan (2021) penggunaan video game animasi dapat memberikan dampak positif jika digunakan sebagai pembelajaran.¹⁹ Video game animasi dapat mempermudah mengingat kata-kata atau kalimat dengan cepat dan menyenangkan, sehingga video game

animasi mempunyai daya tarik yang menimbulkan motivasi belajar siswa.¹³

Berdasarkan analisis data uji statistik *Wilcoxon* berdasarkan Tabel 3 pada kelompok HI BOGI menunjukkan rata-rata peningkatan nilai 14,5. Kemudian untuk nilai *p value* didapatkan 0,000 ($p < 0,05$), maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang bermakna atau atau peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi HI BOGI. Menurut penelitian Indah (2021) menyebutkan bahwa media poster dan video merupakan model pembelajaran yang penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.²⁰ Selain itu, poster dan video digital dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik dan paling sering didistribusikan melalui internet.¹⁴

Hasil analisis data uji statistik *Wilcoxon* berdasarkan tabel 4 pada kelompok SIMANGGIS CELEBES menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata sebesar 15,00 dan untuk nilai *p value* didapatkan sebesar 0,000 ($< 0,050$) artinya terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi SIMANGGIS CELEBES. Menurut penelitian Sekti (2019) bahwa media *audiovisual* seperti game edukasi cocok untuk anak usia sekolah dasar, karena merangsang imajinasi anak dan kreativitas belajar dalam suasana yang menyenangkan, misalnya berupa tampilan animasi yang menarik dan lebih mudah dipahami sehingga dapat mengembangkan minat belajar anak.¹⁵

Menurut analisis hasil uji statistik *Mann Whitney* pada Tabel 5 menunjukkan hasil pada kelompok HI BOGI dengan nilai sebesar 25,03 dan nilai pada kelompok SIMANGGIS CELEBES sebesar 33,97 dengan nilai *p value* 0,033 ($p < 0,05$) yang artinya ada perbedaan antara kelompok pengguna aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Levetown (2020) bahwa anak usia rentan 6-10 tahun merupakan usia anak aktif untuk mencari tau hal-hal baru dengan cara bermain.¹⁶ Permainan merupakan sesuatu yang menarik dan sangat disukai oleh anak-anak karena menyenangkan.¹⁶ Menurut Novianty (2018) bahwa konsep pendekatan belajar dengan bermain diakui cara terbaik untuk media pendidikan edukasi kesehatan gigi dan mulut kepada anak pra usia sekolah. Permainan berbasis edukasi lebih menarik untuk dijadikan sumber edukasi.¹⁷ Anak usia sekolah dasar memilih lebih mudah menerima informasi jika melalui konsep belajar dan bermain.¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan berupa pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pengguna aplikasi HI BOGI sebelum dan sesudah diberikan intervensi diperoleh dengan nilai rata-rata *pretest* 60,34 dan 85,17 rata-rata *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *p value* sebesar 0,000 ($< 0,050$) yang artinya terdapat perbedaan bermakna atau adanya peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan pada pengguna aplikasi SIMANGGIS CELEBES sebelum dan sesudah diberikan intervensi

diperoleh dengan nilai rata-rata *pretest* 59,31 dan 90,34 rata-rata *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon* pada kelompok pengguna aplikasi SIMANGGIS CELEBES dengan nilai *p value* sebesar 0,000 ($<0,050$) yang berarti terdapat perbedaan bermakna pengetahuan kesehatan gigi dan mulut. Hasil uji *Mann whitney* kelompok HI BOGI nilai sebesar 25,03 dan pada kelompok SIMANGGIS CELEBES dengan nilai 33,97 dengan *p value* 0,033 ($p<0,05$) artinya hasil analisis ini sesuai dengan hipotests penelitian yaitu terdapat perbedaan bermakna antara kelompok pengguna aplikasi HI BOGI dan SIMANGGIS CELEBES.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes RI. Laporan Riskesdas 2018 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia [Internet]. Vol. 53, Laporan Nasional Riskesdas 2018. 2018. p. 154–65. Available from: [http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK No. 57 Tahun 2013 tentang PTRM.pdf](http://www.yankes.kemkes.go.id/assets/downloads/PMK_No_57_Tahun_2013_tentang_PTRM.pdf)
2. Kementerian Kesehatan R. Laporan Provinsi Kalimantan Selatan RISEKDAS 2018. Laporan Riskesdas Nasional 2019. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2019. 451 p.
3. Purba AFH, Sumiati S, Zahara A, Saputri W. Promosi Kesehatan Menggunakan Media Elektronik (Video & Slide) Guna Meningkatkan Pengetahuan dan Memperbaiki Perilaku Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Kelas 6 MIN 12 Medan Tembung Tahun 2022. *PubHealth J Kesehat Masy* [Internet]. 2022 Jun 21;1(1):75–80. Available from: <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/PubHealth/article/view/39>
4. Kolucki B, Lemish D. Communicating with children [Internet]. UNICEF. 2011. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/3858018>
5. Darsini, Fahrurrozi, Cahyono EA. Pengetahuan; Artikel Review. *J Keperawatan*. 2019;12(1):97.
6. Novianty MA, Riandani N, Isra MS, Nuruwael JM, Alwi A, Samad R. Educational Game: SI MANGGIS CELEBES, As dental health education media based with android system for pre-school student. *Int J Sci Basic Appl Res* [Internet]. 2017;35(2):130–134. Available from: <https://www.gssrr.org/index.php/JournalOfBasicAndApplied/article/view/7953>
7. Shidiq F. Webinar Admisi Series Vol. 1 Hadir Kembali Dengan Mengusung Tema: A New Way Life Better With Hi Bogi [Internet]. Universitas Jendral Ahmad Yani. 2022. Available from: <https://www.unjani.ac.id/2022/01/22/webinar-admisi-series-vol-1-hadir-kembali-dengan-mengusung-tema-a-new-way-life-better-with-hi-bogi/>
8. Fadilah RPN, Pribadi AP, Aji RW, Kusaeri R. Effectiveness of the novel teledentistry “HI BOGI” an android -based oral health application on increasing oral health knowledge in elementary school children. *Padjadjaran J Dent* [Internet]. 2021 Mar 31;33(3):243–9. Available from: <https://jurnal.unpad.ac.id/pjd/article/download/36817/16476>
9. Mahasiswa FKG Unhas Ciptakan Game Android Untuk Edukasi Kesehatan Gigi - dental.id [Internet]. 2017 [cited 2023 Jul 14]. Available from: <https://dental.id/mahasiswa-fkg-unhas-ciptakan-game-android-untuk-edukasi-kesehatan-gigi/>
10. Si Manggis Celebes, Game Edukatif dengan Penghargaan Dunia [Internet]. 2018 [cited 2023 Jul 14]. Available from: <https://kabarmakassar.com/posts/view/1655/si-manggis-celebes-game-edukatif-dengan-penghargaan-dunia.html>
11. Si Manggis Celebes Game Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut yang Memberikan Solusi Tepat untuk masalah Gigi dan Mulut Anak di Indonesia [Internet]. 2019. Available from: <https://simanggiscelebes.com/>
12. Kurniawati ID, Nita S. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DoubleClick J Comput Inf Technol* [Internet]. 2018 Feb 27;1(2):1–5. Available from: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540>
13. Shorayasari S, Effendi D, Puspita S. Difference Knowledge After Given Health Education About Rubing Dental With Video Modeling. *J Ilmu Kesehat Masy*. 2017;8(1):43–8.
14. Jennah EN, Wardani IK, Wibowo D. PERBEDAAN EFEKTIVITAS PENYULUHAN PEMELIHARAAN KESEHATAN GIGI DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN PODCAST. *Dentin* [Internet]. 2022 Sep 14;6(2). Available from: <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/dnt/article/view/6397>
15. Indah J, Junaidi J. Efektivitas penggunaan poster dan video dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada siswa Dayah Terpadu Inshafuddin. *J SAGO Gizi dan Kesehat* [Internet]. 2021 Sep 4;2(2):129. Available from: <http://ejournal.poltekkesaceh.ac.id/index.php/gikes/article/view/311>
16. Intaha AM, Saputra YM, Mulyana M. Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak. *J Penelit Pendidik* [Internet]. 2020 Sep 1;20(2):145–53. Available from: <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/20212>
17. Sekti RM, Fayasari A. Nutrition Education with Audiovisual Media on Fruit and Consumption of Junior School Students in East Jakarta. *J Ilm Kesehat* [Internet]. 2019 Dec 31;1(2):77–88. Available from: <https://salnesia.id/jika/article/view/15>
18. Levetown M. Communicating With Children and Families: From Everyday Interactions to Skill in Conveying Distressing Information. *Pediatrics* [Internet]. 2008 May 1;121(5):e1441–60. Available from: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/121/5/e1441/73487/Communicating-With-Children-and-Families-From>
19. Novianty MA, Riandani N, Alwi MSI, Nuruwael JM. Si Manggis Celebes [Internet]. Universitas Hasanudin. 2022. Available from: <https://innopa.org/inomart/si-manggis-celebes/>