

**PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI
INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI
(Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)**

Usulan Penelitian Skripsi

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat memperoleh
derajat Sarjana Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran Gigi
Universitas Lambung Mangkurat

Diajukan oleh
Riska Tiara Junita
2211111320001



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI
PROGRAM STUDI KEDOKTERAN GIGI
BANJARMASIN**

Februari, 2026

**PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI
INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI
(Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)**

Usulan Penelitian Skripsi

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat memperoleh
derajat Sarjana Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran Gigi
Universitas Lambung Mangkurat

Diajukan oleh
Riska Tiara Junita
2211111320001



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI
PROGRAM STUDI KEDOKTERAN GIGI
BANJARMASIN**

Februari, 2026

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh Riska Tiara Junita ini
Telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

Banjarmasin, 19 Februari 2026
Pembimbing Utama



(Riky Hamdani, S.K.M., M.Epid)
NIP. 199305082019031010

Banjarmasin, 19 Februari 2026
Pembimbing Pendamping



(Dr. drg. Widodo, MM., M.Kes)
NIP. 197005012000121003

HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Riska Tiara Junita
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 Februari 2026

Dewan Penguji
Ketua (Pembimbing Utama)



Riky Hamdani, S.K.M., M.Epid

Anggota (Pembimbing Pendamping)



Dr. drg. Widodo, MM., M.Kes

Anggota



drg. R. Harry Dharmawan Setyawardhana, M.Kes

Anggota



drg. Diana Wibowo, Sp.Ort

Skripsi

**PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI
INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI
(Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)**

dipersiapkan dan disusun oleh

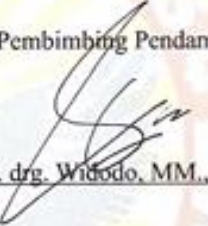
Riska Tiara Junita

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
25 Februari 2026

Pembimbing Utama


Rika Hamdani, S.K.M., M.Epid.

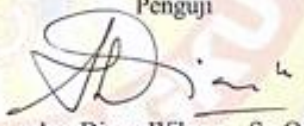
Pembimbing Pendamping


Dr. drg. Widodo, MM., M.Kes.

Penguji


drg. R. Hanny Dharmawan
Setyawardhana, M.Kes

Penguji


drg. Diana Wibowo, Sp.Ort

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Gigi


drg. Amy Nindia Carabelly, M.Si

Koordinator Program Studi Kedokteran Gigi

HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber yang dikutip atau dirujuk dalam skripsi ini telah saya sebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 25 Februari 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Tiara Junita', with a checkmark at the end.

Riska Tiara Junita

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Lambung Mangkurat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riska Tiara Junita

NIM : 2211111320001

Program Studi : Kedokteran Gigi

Fakultas : Kedokteran Gigi

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Lambung Mangkurat Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI
INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI
(Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Lambung Mangkurat berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Banjarmasin

Pada tanggal : 25 Februari 2026

Yang menyatakan



Riska Tiara Junita

RINGKASAN

PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI (Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)

Pengembangan media *game* digital edukasi interaktif “*Captain Molar*” dilakukan karena tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada anak usia sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya terkait waktu dan teknik menyikat gigi yang benar. Hasil studi pendahuluan di SDN Pekauman 1 didapatkan bahwa pengetahuan kesehatan gigi siswa masih perlu ditingkatkan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dinilai kurang optimal dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak usia 9–11 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* digital edukasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 9–11 tahun di SDN Pekauman 1.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran kesehatan gigi. Tahap desain meliputi perancangan alur permainan, *storyboard*, dan materi edukasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media *game* digital edukasi interaktif “*Captain Molar*”, kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan analisis deskriptif. Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas pada 10 siswa serta uji efektivitas pada 66 siswa usia 9–11 tahun di SDN Pekauman 1 dengan menggunakan desain *one group pretest–posttest*, serta pengujian efektivitas media menggunakan uji Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* digital edukasi interaktif “*Captain Molar*” memiliki tingkat validitas sangat baik, dengan persentase validasi ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 96%. Uji coba terbatas menunjukkan kelayakan sebesar 97%. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai pengetahuan siswa meningkat dari 66,06 (*pretest*) menjadi 84,80 (*posttest*) dengan selisih rata-rata sebesar 18,78. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p < 0,0001$ ($p < 0,005$), yang menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan intervensi, sehingga media *game* digital edukasi interaktif “*Captain Molar*” sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia 9–11 tahun sebagai media pembelajaran kesehatan gigi.

SUMMARY

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL EDUCATIONAL GAME FOR ORAL HEALTH EDUCATION (Review on 9-11 Year Old Students of SDN Pekauman 1)

The development of the interactive digital educational game “Captain Molar” was conducted due to the low level of dental health knowledge among elementary school children, particularly regarding the correct timing and technique of toothbrushing. A preliminary study at SDN Pekauman 1 revealed that students’ dental health knowledge still needed improvement. In addition, the previously used learning media were considered less optimal and had not fully utilized technology appropriate to the characteristics of children aged 9–11 years. This study aimed to develop an interactive digital educational game that is suitable for children aged 9–11 years at SDN Pekauman 1 Banjarmasin in order to effectively improve dental and oral health knowledge.

This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. In the analysis stage, the researcher identified students’ needs and the characteristics of dental health learning. The design stage included the development of the game flow, storyboard, and educational materials. In the development stage, the interactive digital educational game “Captain Molar” was created and subsequently validated by material and media experts using descriptive analysis. The implementation stage involved a limited trial with 10 students and an effectiveness test with 66 students aged 9–11 years at SDN Pekauman 1 using a one-group pretest–posttest design. The effectiveness of the media was analyzed using the Wilcoxon test.

The results show that the interactive digital educational game “Captain Molar” has a very high level of validity, with media expert validation at 94% and material expert validation at 96%. The limited trial shows a feasibility level of 97%. The effectiveness test shows that the mean knowledge score increases from 66.06 (pretest) to 84.80 (posttest), with a mean difference of 18.78. The Wilcoxon test result shows $p < 0.0001$ ($p < 0.005$), indicating a significant difference in knowledge before and after the intervention. Therefore, the interactive digital educational game “Captain Molar” is aligned with the learning needs and characteristics of children aged 9–11 years as a dental health education media.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI (Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)

Riska Tiara Junita, Riky Hamdani, Widodo

Latar Belakang: Pengembangan media game digital edukasi interaktif “Captain Molar” dilakukan karena tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada anak usia sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya terkait waktu dan teknik menyikat gigi yang benar. Hasil studi pendahuluan di SDN Pekauman 1 menunjukkan bahwa pengetahuan kesehatan gigi siswa masih perlu ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* digital edukasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 9-11 tahun di SDN Pekauman 1. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa, sedangkan uji efektivitas menggunakan desain *one group pretest–posttest* (n=66). **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* digital edukasi interaktif “Captain Molar” termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 96%. Hasil uji coba terbatas menunjukkan rata-rata nilai kelayakan sebesar 97%. Uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dengan nilai signifikansi $p < 0,0001$ ($p < 0,005$). **Kesimpulan:** Media *game* digital edukasi interaktif “Captain Molar” sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia 9–11 tahun sebagai media edukasi kesehatan gigi.

Kata kunci: *Game* Digital Edukasi Interaktif, Kesehatan Gigi, Anak Usia Sekolah Dasar, Good Health and Well-being (SDG 3); Quality Education (SDG 4).

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL EDUCATIONAL GAME FOR ORAL HEALTH EDUCATION

(Review on 9-11 Year Old Students of SDN Pekauman 1)

Riska Tiara Junita, Riky Hamdani, Widodo

Background: *The development of the interactive digital educational game “Captain Molar” was conducted because the level of dental health knowledge among elementary school children was still relatively low, particularly regarding the correct timing and technique of toothbrushing. The results of a preliminary study at SDN Pekauman 1 indicated that students’ dental health knowledge needed improvement through the use of digital-based learning media.* **Objective:** *This study aimed to develop an interactive digital educational game that was aligned with the needs of children aged 9–11 years at SDN Pekauman 1.* **Methods:** *This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. A limited trial was conducted on 10 students, while the effectiveness test used a one-group pretest–posttest design (n = 66).* **Results:** *The results showed that the interactive digital educational game “Captain Molar” was categorized as highly valid based on media expert validation (94%) and material expert validation (96%). The limited trial demonstrated an average feasibility score of 97%. The Wilcoxon test indicated a significant increase in dental and oral health knowledge, with a significance value of $p < 0.0001$ ($p < 0.005$).* **Conclusion:** *The interactive digital educational game “Captain Molar” was aligned with the needs and characteristics of children aged 9–11 years as a dental health education medium.*

Keywords: *Interactive Digital Educational Game, Oral Health, Elementary School Children, ADDIE, SDG 3, SDG 4.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN DESAIN GAME DIGITAL EDUKASI INTERAKTIF DALAM EDUKASI KESEHATAN GIGI (Tinjauan pada Siswa Usia 9-11 Tahun SDN Pekauman 1)”** tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh derajat Sarjana Kedokteran Gigi di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Lambung Mangkurat. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

Dekan Fakultas Kedokteran Gigi, Prof. Dr. drg. Maharani Laillyza Apriasari, Sp. PM yang telah memberi kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.

Wakil Dekan Fakultas Kedokteran Gigi, drg. I Wayan Arya Krishnawan Firdaus, M.Kes, drg. Isnur Hatta, MAP, dan drg. Deby Kania Tri Putri, M.Kes yang telah memberi kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.

Koordinator Program Studi Kedokteran Gigi drg. Amy Nindia Carabelly, M.Si yang telah memberi kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian.

Kedua dosen pembimbing, Riky Hamdani, S.K.M., M.Epid. dan Dr. drg. Widodo, MM., M.Kes yang berkenan memberikan saran serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

Kedua dosen penguji, drg. R. Harry Dharmawan Setyawardhana, M.Kes dan drg. Diana Wibowo, Sp.Ort yang telah memberikan kritik dan saran sehingga skripsi ini menjadi semakin baik.

Seluruh staff pengajar di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Lambung Mangkurat yang telah mendidik, membantu dan memberikan masukan kepada penulis selama menjalani masa pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini.

Seluruh guru, dan siswa SDN Pekauman 1 yang telah memberikan izin, fasilitas, dan bantuan sehingga penelitian berjalan dengan lancar.

Kedua orang tua, Mamah dan Papah, yang senantiasa memberikan perhatian dan dukungan penuh, baik secara moril maupun materil, serta doa, motivasi, dan

harapan hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Mamah atas dukungan dan dorongan yang diberikan agar penulis tidak pernah patah semangat serta terus melanjutkan penelitian hingga selesai. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Papah atas motivasi dan nasihat yang selalu diberikan agar penulis tetap kuat dan semangat dalam menjalani setiap proses penelitian.

Keluarga besar, teman-teman terdekat, sahabat sekolah, maupun sahabat penulis yang terpisah oleh jarak dan tidak dapat disebutkan satu persatu, yang senantiasa menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta sumber motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang diberikan, termasuk kesediaan untuk menemani penulis dalam proses penulisan skripsi.

Rekan-rekan seperjuangan enamel 2022 yang selalu kebersamai dan memberikan masukan sepanjang pengerjaan skripsi, semua pihak yang telah membantu proses penelitian serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas sumbangan pikiran dan bantuan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi banyak orang dan dunia ilmu pengetahuan terutama di bidang Kedokteran Gigi.

Banjarmasin, 25 Februari 2026



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
RINGKASAN	vii
<i>SUMMARY</i>.....	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 <u>P</u>ENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.4.3 Manfaat Sosial	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Penyuluhan.....	6
2.1.1 Definisi Media Penyuluhan	6

2.1.2 Media Pembelajaran Audio.....	6
2.1.3 Media Pembelajaran Visual	7
2.1.4 Media Pembelajaran Audio Visual	8
2.1.5 Media Pembelajaran Multimedia.....	11
2.2 Teori Pengembangan Pembelajaran.....	16
2.2.1 ADDIE	16
2.2.2 Borg and Gall.....	17
2.2.3 Dick and Carey	18
2.2.4 <i>Four-D 4D</i>	19
2.2.5 Hannafin dan Peck	19
2.2.6 <i>Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E)</i>	19
2.2.7 Bergman dan More	20
2.3 Teori Pembelajaran	20
2.3.1 Multimedia Learning (Mayer)	20
2.3.2 Konstruktivisme.....	21
2.3.3 <i>Behaviorisme</i>	23
2.4 Teori Perkembangan Anak	25
2.4.1 Piaget	25
2.5 Perilaku Kesehatan	27
2.5.1 Definisi Perilaku Kesehatan.....	27
2.6 Pengetahuan.....	27
2.6.1 Definisi Pengetahuan	27
2.6.2 Tingkat Pengetahuan.....	29
2.6.3 Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut.....	30
2.7 Sikap.....	30
2.7.1 Definisi Sikap	30
2.7.2 Tingkatan Sikap	30
2.8 Tindakan	31
2.8.1 Definisi Tindakan	31
2.8.2 Respon terpimpin (<i>guided response</i>)	31
2.8.3 Mekanisme (<i>mecanism</i>)	31
2.9.4 Adopsi (<i>adoption</i>)	31

2.10 Kerangka Teori	33
BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA.....	36
3.1 Kerangka Konsep	36
3.2 Hipotesis	36
BAB 4 METODE PENELITIAN	37
4.1 Rancangan Penelitian	37
4.2 Populasi dan Sampel	37
4.2.1 Populasi.....	37
4.2.2 Subjek Penelitian	37
4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	38
4.2.4 Besar Sampel	38
4.3 Variabel Penelitian.....	40
4.3.1 Variabel Bebas	40
4.3.2 Variabel Terikat.....	41
4.3.3 Variabel Terkendali	41
4.3.4 Variabel Tak Terkendali	41
4.3.5 Definisi Operasional	42
4.4 Bahan Penelitian.....	43
4.5 Alat Penelitian	43
4.6 Tempat dan Waktu Penelitian	44
4.7 Prosedur Penelitian.....	44
4.8 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	45
4.9 Cara Pengolahan dan Analisis Data.....	45
4.9.1 Analisis Data Kualitatif.....	45
4.9.2 Analisis Data Kuantitatif.....	46
4.10 Alur Penelitian	47
BAB 5 HASIL PENELITIAN	48
5.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....	48
5.2 Hasil Validitas Ahli Materi	65
5.3 Hasil Validitas Ahli Media.....	67
5.4 Hasil Uji Coba Terbatas.....	69
5.5 Hasil Uji Coba	70

BAB 6 PEMBAHASAN	75
6.1 Hasil Pengembangan Media Penyuluhan Kesehatan Gigi	75
6.2 Hasil Validitas Pengembangan Media Penyuluhan Kesehatan Gigi	77
6.3 Hasil Uji Coba Media Penyuluhan Kesehatan Gigi	78
6.5 Keterbatasan Penelitian	80
BAB 7 PENUTUP.....	82
7.1 Kesimpulan.....	82
7.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR SINGKATAN

AAPD	: <i>American Academy of Pediatric Dentistry</i>
R&D	: <i>Research and Development</i>
Riskesdas	: Riset Kesehatan Dasar
SKI	: Survey Kesehatan Indonesia
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
Sp.KGA	: Spesialis Kedokteran Gigi Anak

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	26
Tabel 4. 1 Definisi Opsasional.....	42
Tabel 5. 1 Rancangan Pengembangan Media Game digital edukasi interaktif “Captain Molar”	52
Tabel 5. 2 Tampilan Hasil Media Pengembangan	60
Tabel 5. 3 Macam-macam Asset karakter.....	63
Tabel 5. 4 Hasil Validitas Ahli Materi	67
Tabel 5. 5 Hasil Validitas Ahli Media.....	68
Tabel 5. 6 Hasil Kelayakan Uji Coba Terbatas.....	69
Tabel 5. 7 Tabel Hasil Uji Coba Terbatas	70
Tabel 5. 8 Distribusi Tingkat Ketepatan Jawaban Pretest dan Posttest Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa	71
Tabel 5. 9 Tabel Uji Normalitas.....	72
Tabel 5. 10 Tabel Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Berdasarkan Kelompok Usia.....	73
Tabel 5. 11 Hasil Analisis Perbedaan Pengetahuan Kesehatan Gigi Sebelum dan Sesudah Uji Coba	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 4 Skema Kerangka Teori Efektivitas Promosi Kesehatan	33
Gambar 3. 1 Diagram Kerangka Konsep.....	36
Gambar 4. 1 Alur Penelitian	47
Gambar 5. 1 <i>Flowchart “Captain Molar”</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Kelaikan Etik (*Ethical Clearance*)
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Pengesahan Validitas dan Reliabilitas Instrumen
4. Lembar Validitas Ahli Media
5. Lembar Penilaian Judges Ahli Media
6. Lembar Validitas Ahli Materi
7. Lembar Penilaian Judges Ahli Materi
8. Lembar Uji Coba Produk Responden
9. Surat Penjelasan Sebelum Penelitian Uji Produk Model Terbatas
10. Surat Penjelasan Sebelum Penelitian Uji Coba Produk
11. Surat *Informed Consent* Siswa
12. Surat *Informed Consent* Guru Penggerak
13. Surat *Informed Consent* Puskesmas
14. Surat *Informed Consent* Orang Tua
15. Pedoman Wawancara
16. Lembar Kuesioner
17. Jadwal Kegiatan Penelitian
18. Rincian Biaya
19. Analisis Statistik
20. Dokumentasi Kegiatan