

**KARYA TULIS ILMIAH**

**PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA VIDEO  
ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP  
TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG  
MAKANAN YANG MENYEHATKAN GIGI**



**Oleh :  
SHENI OKTRICA  
NIM. PO.71.25.1.21.003**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG  
JURUSAN KESEHATAN GIGI  
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI DIPLOMA TIGA  
TAHUN 2024**



**KARYA TULIS ILMIAH**

**PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA VIDEO  
ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP  
TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG  
MAKANAN YANG MENYEHATKAN GIGI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Ahli Madya Kesehatan



**Oleh :**  
**SHENI OKTRICA**  
**NIM. PO.71.25.1.21.003**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG  
JURUSAN KESEHATAN GIGI  
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI DIPLOMA TIGA  
TAHUN 2024**

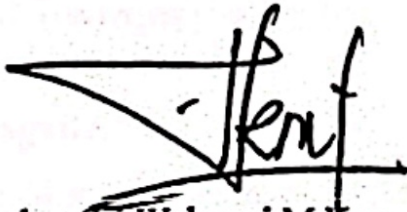
**HALAMAN PERSETUJUAN  
KARYA TULIS ILMIAH**

**PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA VIDEO  
ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP  
TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG  
MAKANAN YANG MENYEHATKAN GIGI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Kesehatan  
Pada Program Studi Kesehatan Gigi Diploma Tiga  
Politeknik Kesehatan Palembang**

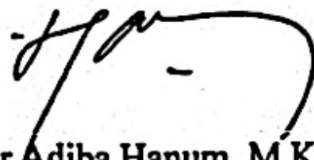
**Telah dipertahankan dan disetujui oleh:**

**Pembimbing II**



**drg. Sri Wahyuni, M.Kes  
NIP. 196607171993032001**

**Pembimbing I**

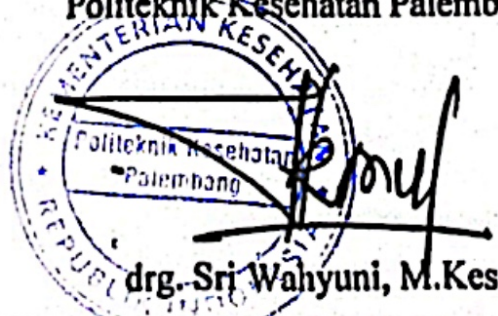


**drg. Nur Adiba Hanum, M.Kes  
NIP. 196206021989012001**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Kesehatan Gigi**

**Politeknik Kesehatan Palembang**



**drg. Sri Wahyuni, M.Kes  
NIP. 196607171993032001**

## HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah yang berjudul "Perbandingan Pengaruh Minat Pada Media Video Animasi dengan Komik Digital Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Makanan Yang Menyehatkan Gigi yang telah di pertahankan oleh Sheni Oktrica NIM. PO.71.25.1.21.003 dan telah diujikan di Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang pada tanggal 17 mei 2024.

### Penguji 1

Abu Hamid, S.Si T, M. Kes  
NIP. 197802282005011004



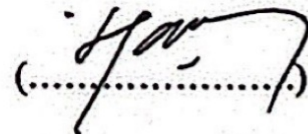
### Penguji 2

Masayu Nurhayati, S.Pd, M.Kes  
NIP. 196101051981022001



### Penguji 3

drg. Nur Adiba Hanum, M.Kes  
NIP . 196206021989012001



Mengetahui  
Ketua Jurusan Kesehatan Gigi  
Politeknik Kesehatan Palembang



drg. Sri Wahyuni, M.Kes  
NIP. 196607171993032001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**MOTTO** : “find strength in advertisingcity”

**PERSEMBAHAN** :

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT., saya persembahkan Karya Tulis Ilmiah ini kepada :

1. Orang tuaku yang tercinta dan tersayang, untuk Ibu Jamila S.Pd dan Ayah Elpis atas cinta dan kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta doa yang tiada hentinya kalian panjatkan hingga aku bisa seperti sekarang ini. Senyuman kebahagiaan kalian adalah keberhasilanku, dan membuat kalian bahagia adalah tujuan hidupku.
2. Saudara kandungku, Siske one boy S.Pd ,ayukku Dwi shara pratisia .SE ,ayuk iparku drg. Rizky Oktafiani kakak iparku Mashabi AMd.Kep dan teman di segala cerita Dandi putra yang sangat aku sayangi, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, serta doa yang dipanjatkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan bantuan dari semua pihak. Sholawat serta salam penulis tujukan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan orang – orang yang beriman sampai akhir jaman.

Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Prodi D III Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kementerian Kesehatan Palembang. Adapun judul Karya Tulis Ilmiah ini adalah **“Perbandingan Pengaruh Minat Pada Media Video Animasi dengan Komik Digital Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Makanan Yang Menyehatkan Gigi”**.

Pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Muhammad Taswin, S.Si, Apt, MM, M.Kes selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang.
2. Ibu drg. Sri Wahyuni, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang.
3. Ibu drg. Nur Adiba Hanum, selaku pembimbing I Karya Tulis Ilmiah yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
4. Ibu drg. Sri Wahyuni, M.Kes selaku Pembimbing II Karya Tulis Ilmiah yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.

5. Bapak Abu Hamid ,S.Si T , M .Kes selaku Penguji I Karya Tulis Ilmiah yang telah menguji dan memberikan saran mengenai tata cara dan aturan dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah.
6. Ibu Masayu Nurhayati , S.Pd M,Pd selaku Penguji II Karya Tulis Ilmiah yang telah menguji dan memberikan saran mengenai tata cara dan aturan dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah.
7. Para Dosen Dan Staff Karyawan Poltekkes Kemenkes Palembang Jurusan Kesehatan Gigi yang telah banyak membantu selama perkuliahan.
8. Terkhusus untuk kedua orang tuaku, kakak ayuk, dan saudara sekandung, yang sangat peneliti sayangi dan dicintai. Terima kasih untuk segala doa yang telah dipanjatkan, kasih sayang yang tiada henti, dukungan dan motivasi peneliti hingga saat ini.
9. Sahabat almamater seperjuanganku Random People yang selalu mewarnai hari-hari suka maupun duka peneliti selama menempuh pendidikan.
10. Peneliti menyadari dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Karya Tulis Ilmiah masa yang akan datang. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih dan semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Palembang, Mei 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Pertanyaan Penelitian .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Promosi Kesehatan Gigi .....	5
1. Pengertian Kesehatan Gigi .....	5
2. Minat Belajar .....	5
B. Penyuluhan Kesehatan Gigi .....	6
1. Pengertian Penyuluhan .....	6
2. Tujuan Penyuluhan .....	7
3. Perencanaan Program Penyuluhan Kesehatan.....	7
4. Metode Penyuluhan .....	7
C. Video Animasi .....	11
1. Pengertian Video Animasi .....	11
2. Kelebihan.....	12
3. Kekurangan .....	12
D. Komik Digital .....	13
1. Pengertian Komik Digital .....	13
2. Kelebihan Komik Digital .....	13
3. Kekurangan Komik Digital .....	14
E. Pengetahuan.....	14
1. Pengertian Pengetahuan.....	14
2. Tingkat Pengetahuan .....	14
3. Kriteria Pengetahuan .....	15
4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan .....	16



<b>BAB III KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERASIONAL DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kerangka Konsep .....	18
B. Definisi Operasional .....	19
C. Hipotesis .....	20
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
C. Populasi dan Sampel .....	21
D. Alat Penelitian .....	22
E. Prosedur Kerja .....	35
F. Variabel Penelitian .....	36
G. Analisa Data .....	36
H. Alur Penelitian .....	37
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil .....	38
B. Pembahasan .....	40
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Penyuluhan dengan Media Video Animasi .....	38
Tabel 5. 2 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Penyuluhan dengan Media Komik Digital .....	38
Tabel 5. 3 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Penyuluhan dengan Media Video Animasi Berdasarkan Minat Terhadap Media .....	39
Tabel 5. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Penyuluhan dengan Media Komik Digital Berdasarkan Minat Terhadap Media .....	39
Tabel 5. 5 Distribusi Perbandingan Tingkat Pengetahuan Anak yang diberikan Penyuluhan Menggunakan Media Komik Cetak dan Komik Digital.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan Judul Penelitian
- Lampiran 3 Jadwal Konsultasi dan Bimbingan Proposal Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 4 Formulir Perbaikan Proposal Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 5 Halaman Pengesahan Proposal Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 6 Jadwal Konsultasi dan Bimbingan Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Kesbangpol
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
- Lampiran 9 Surat Balasan dari Instansi Tempat Penelitian
- Lampiran 10 *Ethical Clearence*
- Lampiran 11 Hasil Tabulasi Data Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Olah Data Uji *Paired T-Test* Lampiran 13 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 14 Kuesioner Pengetahuan Tentang Makanan Yang Menyehatkan Gigi
- Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian

## ABSTRAK

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim menuju penerima dengan tujuan untuk merangsang perhatian menerima media merupakan sebuah alat yang berfungsi menyampaikan pesan. media merupakan sebuah alat yang berfungsi menyampaikan pesan. media merupakan teknologi pembawa pesan sebagai perluasan dari pemberi pesan. mendefinisikan media sebagai alat saluran untuk melakukan interaksi Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan dibulan Maret 2024 dengan jumlah sampel 40anak menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan anak yang memiliki minat terhadap media video animasi meningkat lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak minat terhadap media komik digital. Menunjukkan skor rata-rata *pre test* sebesar 42,5 dan skor rata-rata *post test* 85,5 bahwa adanya peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media video animasi. Menunjukkan skor rata-rata *pre test* sebesar 45 dan skor rata-rata *post test* 68,5 bahwa adanya peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media komik digital. Perbandingan rata-rata skor diperoleh  $p < 0,001$  ( $<0,05$ ) maka disimpulkan terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil selisih rata-rata skor pengetahuan anak yang diberi penyuluhan menggunakan dengan media video animasi dan komik digital.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Komik Digital, Minat, Pengetahuan

## ABSTRACT

*The term media originates from Latin, meaning intermediary or transmitter. Media is defined as anything that can transmit a message from the sender to the receiver with the aim of stimulating the recipient's attention; media is a tool that functions to convey messages. Media is a tool that functions to convey messages. Media is technology that carries messages as an extension of the message giver. It defines media as a channel tool for interaction. The method used in this research is quasi-experimental. This research was conducted in March 2024 with a sample size of 40 children using a saturated sampling technique. The results showed that the knowledge of children who had an interest in animated video media increased higher compared to children who were not interested in digital comic media. The average pre-test score was 42.5, and the average post-test score was 85.5, indicating an increase in knowledge scores after counseling with animated video media. The average pre-test score was 45, and the average post-test score was 68.5, indicating an increase in knowledge scores after counseling with digital comic media. The comparison of average scores yielded  $p = 0.001$  ( $<0.05$ ), thus concluding that there is a significant difference between the average score difference in children's knowledge who were given counseling using animated video media and digital comics.*

**Keywords:** *Animated Video, Digital Comic, Interest, Knowledge*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim menuju penerima dengan tujuan untuk merangsang perhatian penerima media merupakan sebuah alat yang berfungsi menyampaikan pesan. media merupakan sebuah alat yang berfungsi menyampaikan pesan. media merupakan teknologi pembawa pesan sebagai perantara dari pemberi pesan. mendefinisikan media sebagai alat saluran untuk melakukan interaksi. Media merupakan sebuah alat atau objek yang berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan (Mustaqim, 2016).

Pengetahuan berasal dari kata “tahu”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata tahu memiliki arti antara lain mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya), mengenal dan mengerti. Definisikan pengetahuan sebagai segala sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya.

Menurut Bloom, pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Dari pengalaman penelitian tertulis bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Darsini1, 2019). Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup, sedangkan

animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna. Media ini dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut. Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut dan munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang mencapai semua komponen dan menguasai mata pelajaran yang telah diajarkan (Mayang Ayu Sunami, 2021).

Komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam bukunya *Understanding Comic* (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah “*Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses.*” Komik adalah “kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan astesis dari pembacanya.” (Negara, 2014).

Komik adalah sebuah bentuk seni yang menggunakan serangkaian pencitraan yang statis dalam kejadian-kejadian yang ditetapkan. Teks tertulis ini sering kali berkesinambungan. Dua bentuk yang umum ditemukan adalah “*comic strips*” atau cerita komik lepas dan “*manga*” atau cerita komik dalam bentuk buku. Cerita komik lepas (*comic strips*) sering terdapat di surat kabar sedangkan cerita komik dalam bentuk buku (*manga*) merupakan serangkaian cerita yang mempunyai gambar dan berisi lebih dari satu judul dan tema. Menurut McCloud, komik adalah ”gambar yang saling berkaitan dan pencitraan karakter yang saling berhubungan dan bertujuan untuk menyampaikan informasi pada pembaca (Widayanti, 2007) Jadi komik digital yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai cerita bergambar dan

berurutan yang dikerjakan dengan bantuan komputer maupun diterbitkan dengan media komputer dan saat ini berkembang melalui media *online/internet*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana perbandingan pengaruh minat pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang makanan yang menyehatkan gigi.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana tingkat pengetahuan anak setelah diberikan penyuluhan video animasi berdasarkan minat?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan anak setelah diberikan penyuluhan komik digital berdasarkan minat?
3. Bagaimana perbandingan tingkat pengetahuan anak yang diberikan penyuluhan video animasi dengan komik digital?

## **D. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui bagaimana perbedaan pengaruh penyayangan video animasi dengan penyayangan komik digital terhadap Tingkat pengetahuan anak tentang makanan yang menyehatkan gigi.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Diketahui tingkat pengetahuan anak setelah diberikan penyuluhan video animasi berdasarkan minat.
- b. Diketahui tingkat pengetahuan anak setelah diberikan penyuluhan komik digital berdasarkan minat.



- c. Diketahui perbandingan tingkat pengetahuan anak yang diberikan penyuluhan video animasi dengan komik digital.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang di dapatkan pada kuliah dan meningkatkan pengetahuan serta wawasan penulis dalam bidang penelitian.

2. Bagi institusi

Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai bahan referensi dan studi kepustakaan bagi mahasiswa dan jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang.

3. Bagi TK Panca Karsa

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk edukasi selanjutnya tentang kebiasaan mengisap ibu jari pada anak TK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis, Nurul Umamah & Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips. *Jurnal Edukasi*. 5 (1) Hh 19-23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jeuj/article/view/8010>
- Andriany, Poppy. 2016. Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster Dan kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. *Journal Of Syiah Kual Dentistry Society*.
- Darsini, F. E. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan* , 96 Dewayanti, Augustina , Hera Heru Sri Suryanti & Anggit Grahito Wicaksono. 2021.
- Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Sinetik*, 4 (2) Hh 188-195. <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/download/6658/4343/20230>
- Dini, M. G. P. A. U. (2018). Perbandingan Efektivitas Edukasi Kesehatan Gigi Dengan Metode Bermain, Video dan Boneka Dalam Meningkatkan Keterampilan.
- Gunawan, Z. R. (2019). Perbandingan Efektivitas Pendidikan Kesehatan Gigi Menggunakan Media Video Dan Flip Chart Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak. *Jurnal E-Gigi*, 67.
- Iqbal Mubarak, Wahid, Dkk. 2007. *Promosi Kesehatan. Graha Ilmu*: Yogyakarta
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(1), Hh 8–15. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/viewfile/3731/2653>
- Kaddi. M.S. 2014. Strategi Penyuluhan Kesehatan Masyarakat Dalam Menanggulangi Bahaya Narkoba Di Kabupaten Bone. *Jurnal Academica Fisip Untad Volume.06 Nomor. 01*, <https://media.neliti.com/media/publications/28483-Idstrategi-penyuluhan-kesehatan-masyarakat-dalam-menanggulangi-bahaya-narkobadi-k.pdf>. Diakses Tanggal 30 Oktober 2020.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya Iii/379
- Laksono, Y. S., Ariyanti, G., & Santoso, F. G. I. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik. *Jems: Jurnal Edukasi Matematika Dansains*, 1(2),60-64.

- Mashuri, Delila Khoiriyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8 (5) 893-903
- Mayang Ayu Sunami, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1941.
- Maulana, Heri D.J. 2009. *Promosi Kesehatan*, Jakarta: Egc
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 175.
- Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (Sd/Mi). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 253.
- Nursalam.2008. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*.n Jakarta: Salemba Medika. Diakses Pada 11 Juni 2021
- Prasko. Dkk. 2016. Desain Penyuluhan Metode Audio Visual Dan Demonstrasi Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi* Volume 03 No 2tersedia [Online] Ejournal.Poltekkes-Smg.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Jkg/Article/Download/1784/476
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta: Jakarta
- Prasetyo.2015.Tingkat pengetahuan perawatan gigi pada siswa kelas iv dan Siswa SD Krumbang, 115-116.
- Puspitasari, Ana Mariyam, Dian Eka Ratnawati & Agus Wahyu Widodo. 2018. Klasifikasi Penyakit Gigi Dan Mulut Menggunakan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. 2 (2) Hh 802-810. [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/J-Ptiik/Article/View/967](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/J-Ptiik/Article/View/967).
- Salfiyadi, Teuku, Dkk. 2022. Perilaku Orang Tua Pada Masa Pertumbuhan Gigi Sulung Dan Gigi Tetap Pada Tahun Anak-Anak Di Aceh Tengah. *Jurnal Kesehatan Gigi*.9(2)115-121.
- Sukarno, Bayu Adji & Anief Fauzan Rozi. 2021. Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Gigi Dan Mulut Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Information System & Artificial Intelligence*. 1 (2) Hh 61-69. Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9
- Sidik, I. P. (2018). Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (*Doctoral Dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia)

- Susilowati, Dwi. (2016). Promosi Kesehatan. Jakarta.: Kementerian Kesehatan RI Pusat Pendidikan Sdm
- Sari, R. P., Elianora, D., & Bakar, A. (2017). Perbandingan Efektivitas Penyuluhan Dengan Video dan Animasi Tentang Makanan Kariogenik Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV Di SDN 027 Sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang. *B-Dent: Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah*, 4(2), 117-125.
- Tirtayani, L. A. (2023). Pengembangan Media Promosi Komik Elektronik Untuk Pencegahan Bullying Bagi Anak Usia. *Innovative: Journal Of Social Scienceresearch*, 3(5), 6063-6074.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 3(2), 372-380.
- Widayanti, M. J. (2007). Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Yang Komunikatif Bagi siswa Smp Menggunakan Komik.Jems: *Jurnal Edukasi Matematika Dansains*, 1(2), 60-64.