



## ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://e-jurnal.fkg.umi.ac.id/index.php/Sinnunmaxillofacial>**Pengaruh *Augmented Reality Smile Go* Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang**Satria Yandi,<sup>1</sup> Leny Sang Surya<sup>2</sup>,<sup>K</sup>Aufa Galuh Chikalika<sup>3</sup><sup>1</sup>Departemen Ilmu Kesehatan Gigi Masyarakat, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Baiturrahmah<sup>2</sup>Departemen Ilmu Kedokteran Gigi Anak, Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Baiturrahmah<sup>3</sup>Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas BaiturrahmahEmail Penulis Korespondensi (<sup>K</sup>): [satriayandi@rsgm.unbrah.ac.id](mailto:satriayandi@rsgm.unbrah.ac.id)[lenysangsurya@gmail.com](mailto:lenysangsurya@gmail.com)<sup>2</sup>

(+62 813-6330-0172)

## ABSTRAK

**Pendahuluan:** Permasalahan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya yang di sebabkan oleh kebersihan gigi dan mulut yang buruk. Upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut salah satunya dengan menyikat gigi. Menyikat gigi adalah upaya untuk menjaga kebersihan dan kesehatan gigi. SMILE GO adalah inovasi terbaru dari buku panduan SMILE yang kini diterbitkan secara digital yang dapat di-*download* pada aplikasi playstore sehingga pengguna dapat mengakses dimana saja dan kapan saja. Merupakan aplikasi yang berisikan buku pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut yang didalamnya terdapat animasi, video tutorial dan penjelasan, maupun teks yang menyampaikan mengenai kesehatan gigi dan mulut seperti waktu, erupsi gigi, perawatan yang dapat dilakukan pada penyakit rongga mulut, kebiasaan buruk pada anak dan teknik dalam penyikatan gigi yang baik dan benar. **Bahan dan Metode:** Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan *one-group pretest- posttest design*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 104 minimal sampel yang diambil secara *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang. **Hasil:** Hasil penelitian diperoleh rata-rata pengetahuan sebelum diberikan intervensi media *Augmented Reality* terbanyak adalah kategori cukup yaitu (47,1%) dan setelah diberikan intervensi media buku pengetahuan siswa meningkat menjadi paling banyak kategori baik yaitu (56,7%). **Kesimpulan:** Penggunaan media *Augmented Reality* SMILE GO berpengaruh terhadap pengetahuan tentang menyikat gigi anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang (p=0,000).

**Kata Kunci :** Smile go; *augmented reality* ; pengetahuan ; menyikat gigi, anak**PUBLISHED BY:**Fakultas Kedokteran Gigi  
Universitas Muslim Indonesia**Address:**Jl. Pajonga Dg. Nag alle. 27 Pab'batong (Kampus I UMI)  
Makassar, Sulawesi Selatan.**Email:**[sinnunmaxillofacial.fkgumi@gmail.com](mailto:sinnunmaxillofacial.fkgumi@gmail.com),**Article history:**

Received 3 Maret 2024

Received in revised 30 Maret 2024

Accepted 15 April 2025

Available online 30 April 2025

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

---

*ABSTRACT*

*Dental and oral health problems in Indonesia continue to increase every year, caused by poor dental and oral hygiene. Efforts that can be made to maintain oral hygiene include brushing your teeth SMILE GO is the latest innovation from the SMILE Guidebook which is now published digitally and can be downloaded on the Playstore application so that users can access it anywhere and anytime. is an application that contains a book of knowledge about dental and oral health which includes animations, video tutorials and explanations, as well as text that conveys information about dental and oral health such as timing, tooth eruption, treatments that can be done for oral cavity diseases, bad habits in children and good and correct technique for brushing teeth. This type of research is pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. The number of samples in this study was 104, a minimum of samples taken by purposive sampling. Data collection was carried out by giving questionnaires to grade 5 children at SDN 10 Sungai Sapih Padang. The research results showed that the average knowledge before being given the Augmented Reality media intervention was in the sufficient category, namely (47.1%) and after being given the book media intervention, students' knowledge increased to the most in the good category, namely (56.7%). The use of Augmented Reality SMILE GO media influences knowledge about brushing teeth in grade 5 children at SDN 10 Sungai Sapih Padang ( $p=0.000$ ).*

*Keywords: Smile go; augmented reality ; Knowledge ; brush your teeth ; kid*

---

**PENDAHULUAN**

Permasalahan kesehatan gigi serta mulut di Indonesia memiliki angka peristiwa yang cukup besar. Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018, didapatkan bahwa kasus kesehatan gigi dan mulut di Indonesia sebesar 57,6% dan Proporsi masalah pada kesehatan gigi dan mulut terbesar di Indonesia yaitu gigi berlubang sebesar 45,3%.<sup>1</sup> Masalah kesehatan gigi dan mulut dapat terjadi pada orang dewasa maupun anak. Terutama anak sekolah dasar rentan terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut yang dipengaruhi oleh kondisi kebersihan gigi dan mulut.<sup>2</sup> Pada umumnya kebersihan gigi dan mulut pada anak dapat dikatakan kurang baik sebab, minimnya pembelajaran serta keahlian dalam memelihara kebersihan gigi dan mulut. Pada anak usia 6-12 tahun biasanya belum mengenali ataupun menguasai metode untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut.<sup>3</sup>

Keberhasilan melindungi kesehatan gigi dan mulut dapat dipengaruhi oleh pola menyikat gigi yang tepat meliputi metode menyikat gigi, frekuensi serta waktu dalam menyikat gigi. Menurut Nugroho et al, menyikat gigi adalah upaya untuk menjaga kebersihan dan kesehatan gigi.<sup>4</sup> Seluruh bagian gigi dibersihkan di dalam mulut. Semua gigi harus dibersihkan. Cara menyikat gigi harus mengenai seluruh permukaan gigi, dari belakang ke depan dan berakhir di sisi belakang lainnya.<sup>5</sup>

Pengetahuan cara menyikat gigi yang tepat memerlukan contoh suatu model dengan teknik sederhana, secara singkat mempunyai makna “segala hal yang berkenaan dengan kegiatan tahu dan mengetahui.”<sup>6</sup> Pengetahuan merupakan domain yang sangat berarti dalam

membentuk aksi seorang (overt behavior).<sup>7</sup> Penyampaian pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah perlu dibuat semenarik mungkin dan sederhana agar anak – anak dapat dengan mudah memahaminya, penyampaian tersebut dapat di aplikasikan dengan pemberian suatu media seperti video animasi, audio visual, permainan dan lainnya.<sup>8</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yandi et al membuat panduan SMILE (Senyum untuk Masyarakat Indonesia Sehat). Buku ini berisi informasi tentang kesehatan gigi dan mulut anak, remaja dan ibu hamil. Buku ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang kesehatan gigi dan mulut, seperti berbagai macam penyakit, kebiasaan buruk anak, menyikat gigi dan memilih sikat gigi yang tepat, dan masih banyak lagi informasi tentang kesehatan gigi dan mulut dalam bentuk buku.<sup>9</sup>

Teknologi dalam bidang multimedia yang dikala ini tumbuh salah satunya merupakan *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mengkombinasikan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam suatu area nyata 3 dimensi kemudian memproyeksikan benda- benda maya tersebut dalam waktu nyata.<sup>10</sup> Tampilan tiga dimensi dari Augmented Reality ini berupa gambar virtual yang ditumpangkan pada lingkungan nyata secara akurat. Augmented Reality dalam bentuk 3D dapat ditampilkan melalui kamera smartphone.<sup>11</sup> Teknologi Augmented Reality dapat diaplikasikan dengan menggunakan telepon genggam yang menggunakan sistem operasi Android. Sistem Android sangat mendukung strategi proses pembelajaran untuk digunakan di era digital saat ini.<sup>12</sup>

Salah satu pembahasan dalam bidang pembelajaran khususnya untuk anak- anak adalah bagaimana metode penyampaian materi untuk kesehatan gigi agar lebih menarik dengan menggunakan suatu media sehingga dengan berkembangnya selalu media penyampaian dapat membuat anak – anak tidak bosan. *Augmented Reality* ini sangat berguna serta lebih menarik untuk dunia pembelajaran dalam mempresentasikan secara virtual 3D objek bimbingan, sehingga diharapkan pendengar bisa lebih mengerti serta paham tentang ilmu yang diinformasikan.<sup>10</sup>

SMILE GO adalah inovasi terbaru dari buku Panduan SMILE yang kini diterbitkan secara digital yang dapat di download pada aplikasi playstore sehingga pengguna dapat mengakses dimana saja dan kapan saja. merupakan aplikasi yang berisikan buku pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut yang didalamnya terdapat animasi, video tutorial dan penjelasan, maupun teks yang menyampaikan mengenai kesehatan gigi dan mulut seperti waktu, erupsi gigi, perawatan yang dapat dilakukan pada penyakit rongga mulut, kebiasaan buruk pada anak dan teknik dalam penyikatan gigi yang baik dan benar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh *Augmented Reality* SMILE GO Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang.

### BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- eksperimental dengan *one-group pretest-posttest design* dimana peneliti melakukan pengukuran pertama (pretest) dengan kuesioner dan melakukan pemberian intervensi dalam bentuk demonstrasi langsung edukasi tentang menyikat gigi serta melakukan pengukuran kedua (*posttest*). Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 104 minimal sampel yang diambil secara *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang. Analisis data secara univariat dilakukan untuk mengetahui karakteristik masing-masing variabel yang akan diteliti, Analisis data yang disajikan adalah nilai statistic deskriptif meliputi rata-rata pengetahuan sebelum perlakuan dan rata-rata pengetahuan sesudah diberi perlakuan. Analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon.

### HASIL

#### Deskripsi Karakteristik Responden

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin dan Umur Responden n=104**

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Laki-laki     | 62        | 59,6%      |
| Perempuan     | 42        | 40,4%      |
| Total         | 104       | 100%       |
| Umur          | Frekuensi | Persentase |
| 10 Tahun      | 49        | 47,1%      |
| 11 Tahun      | 54        | 51,9%      |
| 12 Tahun      | 1         | 1%         |
| Total         | 104       | 100%       |

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui dari 104 orang responden, terdapat 62 orang (59,6%) responden dengan jenis kelamin laki-laki sedangkan 42 orang (40,4%) responden perempuan dan terdapat 49 orang (47,1%) responden dengan umur 10 tahun dan 54 orang (51,9%) responden dengan umur 11 tahun dan (1%) responden dengan umur 12 tahun.

#### Deskripsi Kategori Tingkat Pengetahuan Responden

**Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum Intervensi**

| Pengetahuan | Frekuensi | Persentase |
|-------------|-----------|------------|
| Baik        | 26        | 25%        |
| Cukup       | 49        | 47,1%      |
| Kurang      | 29        | 27,9%      |
| Total       | 104       | 100%       |

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa hasil tingkat pengetahuan 104 responden dilihat dari 3 kategori yaitu baik, cukup, dan kurang. Hasil pengetahuan sebelum diberikan intervensi berupa *Augmented Reality* SMILE GO tentang menyikat gigi didapatkan bahwa responden yang memiliki pengetahuan yang baik sebanyak 26 orang dengan hasil perolehan skor >8, responden yang memiliki pengetahuan yang cukup sebanyak 49 orang dengan hasil perolehan skor 6-7 dan responden yang memiliki pengetahuan yang kurang sebanyak 29 orang dengan hasil perolehan skor <5.

**Tabel 3. Tingkat Pengetahuan Responden Setelah Intervensi**

| Pengetahuan | Frekuensi | Persentase |
|-------------|-----------|------------|
| Baik        | 59        | 56,7%      |
| Cukup       | 38        | 36,5%      |
| Kurang      | 7         | 6,7%       |
| Total       | 104       | 100%       |

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa hasil tingkat pengetahuan 104 responden dilihat dari 3 kategori yaitu kurang, cukup, dan baik. Hasil pengetahuan sebelum diberikan intervensi berupa *Augmented Reality* SMILE GO tentang menyikat gigi didapatkan bahwa responden yang memiliki pengetahuan yang baik sebanyak 59 orang dengan hasil perolehan skor >8, responden yang memiliki pengetahuan yang cukup sebanyak 38 orang dengan hasil perolehan skor 6-7 dan responden yang memiliki pengetahuan yang kurang sebanyak 7 orang dengan hasil perolehan skor <5.

## Deskripsi Data Pengetahuan Responden dan Uji Hipotesis Penelitian

**Tabel 4. Deskripsi Data Pengetahuan Responden dan Uji Hipotesis Penelitian**

| Pengetahuan | N   | Mean   | Std. Deviation | Nilai Minimum | Nilai Maksimum | Sig. |
|-------------|-----|--------|----------------|---------------|----------------|------|
| Sebelum     | 104 | 60,38% | 1,626          | 40%           | 90%            | .000 |
| Pengetahuan | N   | Mean   | Std. Deviation | Nilai Minimum | Nilai Maksimum | Sig. |
| Setelah     | 104 | 80,23% | 1,331          | 40%           | 100%           | .000 |

Berdasarkan Tabel 4 di atas diketahui rerata pengetahuan sebelum diberi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebesar 60,38% (6 pertanyaan dijawab dengan benar) dan rerata setelah diberi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut melalui *Augmented Reality* SMILE GO menjadi 80,23% (8 pertanyaan dijawab dengan benar). Hasil yang didapat telah terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi sebesar 19,85%. Nilai minimum dan maksimum juga terlihat perbedaan yang cukup signifikan. Nilai minimum saat *pre test* adalah 40% (4 pertanyaan dijawab dengan benar), setelah dilakukan intervensi nilai minimum responden tetap 40% (4 pertanyaan dijawab dengan benar). Nilai maksimum saat *pre test* adalah 90% (9 pertanyaan dijawab dengan benar), namun setelah dilakukan intervensi nilai maksimum responden menjadi 100% (10 pertanyaan dijawab dengan benar).

Tabel 4 juga menjelaskan bahwa hasil uji *Non Parametrik Wilcoxon* diperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$ , hal ini menunjukkan  $H_a$  diterima atau terdapat pengaruh intervensi *Augmented Reality* SMILE GO terhadap pengetahuan menyikat gigi anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi adalah 60,38% sedangkan rata-rata pengetahuan responden setelah diberikan intervensi adalah 80,23%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata tingkat pengetahuan pada responden setelah diberikan intervensi dengan menggunakan *Augmented Reality* SMILE GO. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai  $p=0,000$  ( $p<0.05$ ) yang berarti terdapat pengaruh intervensi *Augmented Reality* SMILE GO terhadap pengetahuan menyikat gigi anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intervensi *Augmented Reality* SMILE GO terhadap pengetahuan tentang menyikat gigi anak kelas 5 SDN 10 Sungai Sapih Padang

dengan jumlah responden 104 orang. Data diambil dengan memberikan kuesioner sebelum dan setelah diberikan intervensi demonstrasi aplikasi . Data pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada penelitian ini diukur dengan alat ukur berupa kuesioner yang berjumlah 10 pertanyaan (valid dan reliabel pada uji coba alat ukur).

Alat bantu untuk melakukan wawancara pada subjek penelitian yaitu kuesioner yang digunakan berjumlah 10 soal, dimana terdapat 3 topik mengenai menyikat gigi yaitu mengenai pemilihan sikat gigi dan takaran pasta gigi yang tepat (No. 5,6,7,8,9), waktu yang tepat untuk menyikat gigi dan waktu yang tepat untuk mengganti sikat gigi (No. 2,3,4), pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut serta akibat jika tidak menyikat gigi (No. 1,10), dalam bentuk pilihan ganda,

Rerata pengetahuan sebelum diberi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebesar 60,38% (6 pertanyaan dijawab dengan benar) dan rerata setelah diberi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut melalui buku menjadi 80,23% (8 pertanyaan dijawab dengan benar). Hasil yang didapat telah terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi sebesar 19,85%. Peningkatan yang signifikan antara pengetahuan sebelum dan setelah pemberian intervensi buku tentang kebiasaan buruk anak ini memperkuat bahwa media intervensi berupa buku merupakan media yang efektif dan bermanfaat bagi anak-anak usia sekolah dasar dalam meningkatkan pengetahuan tentang kebiasaan buruk anak.

Pada hasil uji statistik didapatkan 3 kategori baik, cukup, dan kurang. Responden yang tingkat pengetahuan yang kurang dan cukup sebelum diberikan intervensi *Augmented Reality SMILE GO* sebanyak 81,12 % (78 orang). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini responden kurang memiliki pengetahuan tentang menyikat gigi.

Hasil yang didapatkan setelah diberikan intervensi berupa *Augmented Reality SMILE GO* terdapat perbedaan dimana responden mengalami peningkatan pengetahuan dilihat dari berkurangnya jumlah responden yang memiliki pengetahuan cukup dan kurang sebanyak 46,8% (45 orang). Terjadinya peningkatan tersebut dapat disebabkan oleh intervensi *Augmented Reality SMILE GO*. Kemungkinan responden memperhatikan dengan hikmat saat pemberian intervensi berupa *Augmented Reality SMILE GO* sehingga mereka memahami tentang teknik menyikat gigi, takaran pasta gigi, rekomendasi sikat gigi, serta kapan harus menyikat gigi dan waktu untuk mengganti sikat gigi.

Peningkatan Pengetahuan yang signifikan tetapi ada beberapa responden yang memiliki pengetahuan yang cukup dan kurang. Faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu kurangnya ketertarikan responden untuk mencari tahu informasi tentang menyikat gigi. Faktor lain juga menjadi penyebab responden masih memiliki pengetahuan yang kurang

setelah diberikan intervensi *Augmented Reality* SMILE GO adalah terganggu konsentrasi dari responden saat diinstruksikan untuk memperhatikan penjelasan. Kurangnya konsentrasi tersebut dapat membuat responden salah mengartikan dari maksud edukasi sehingga setelah dilakukan *posttest* maka jawaban yang diberikan salah.

Hasil penelitian juga diperoleh hasil pengetahuan yang baik, dengan jumlah responden sebelum diberikan intervensi buku sebanyak 25% (26 orang) dan meningkat setelah diberikan demonstrasi *Augmented Reality SMILE GO* sebanyak 56,7% (59 orang). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradana didapatkan hasil bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan daya nalar dan imajinasi peserta didik.<sup>13</sup> Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mustika *et al.*,2015, juga membuktikan bahwa *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.<sup>14</sup>

Faktor penyebab nya yaitu *Augmented Reality* SMILE GO yang diberikan telah didesain untuk anak-anak dan materi serta istilah-istilah tentang menyikat gigi yang dimuat dalam aplikasi dengan menggunakan kata kata yang sederhana dan sesuai dengan *Augmented Reality* SMILE GO yang juga didesain dengan ilustrasi dan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Anak usia sekolah dasar mengutamakan media yang sesuai dan mencukupi untuk menambah pengetahuan tentang kesehatan khususnya kesehatan gigi dan mulut. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa media komunikasi, informasi dan edukasi dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut khususnya untuk anak-anak usia sekolah dasar. Menurut Notoatmodjo tingkatan pengetahuan seseorang meliputi tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan uraian diatas tidak menutup kemungkinan siswa hanya memiliki tingkat pengetahuan sebatas tahu dan belum ke tahap aplikasi, dalam hal ini memungkinkan terdapatnya siswa hanya sekedar mengetahui tentang menyikat gigi tetapi mereka tidak mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>15</sup> Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa sudah memiliki pengetahuan yang baik tentang pengertian menyikat gigi tetapi tetap saja dalam hal ini peran guru, orangtua dan petugas kesehatan masih sangat diperlukan untuk membimbing, mengajari dan memberi contoh tentang menyikat gigi anak yang baik dan benar.<sup>16</sup>

Keterbatasan pada penelitian ini adalah kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang membantu peneliti dalam mengontrol kegiatan membaca dikarenakan ada responden yang susah berkonsentrasi dan tidak sungguh-sungguh dalam memperhatikan demonstrasi. Ruang lingkup penelitian ini hanya melihat pengaruh media intervensi *Augmented Reality* SMILE

GO terhadap pengetahuan responden sehingga peneliti tidak dapat melihat perubahan perilaku responden setelah dilakukannya intervensi. Adanya jarak waktu antara *pretest* dengan intervensi yang tidak dilakukan kontrol kemungkinan dapat mempengaruhi pengetahuan siswa dari faktor pengganggu seperti televisi, handphone dan mading sehingga berpengaruh pada hasil penelitian yang membuat responden tidak hanya mendapatkan pengetahuan melalui Augmented Reality SMILE GO tetapi dari media lain juga. Hal ini terjadi karena penelitian yang hanya dilakukan pada saat responden disekolah saja sehingga kegiatan keseharian responden diluar sekolah tidak terpantau.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intervensi *Augmented Reality* SMILE GO terhadap pengetahuan tentang menyikat gigi anak kelas 5 pada SDN 10 Sungai Sapih Padang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan beberapa hal sebagai berikut yaitu perlunya konsentrasi dari responden saat diberikan intervensi sehingga responden lebih memahami edukasi pengetahuan yang diberikan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih memfokuskan konsentrasi responden terlebih dahulu 15 menit pertama dan mengikutsertakan wali kelas/guru untuk mengontrol responden. Bagi responden, agar dapat memahami dan mengedukasi kepada teman-teman yang lain agar menyikat gigi anak yang dilakukan dapat dilakukan secara baik dan benar. Bagi guru dan orang tua responden, agar dapat memahami dan menjadikan sebagai sumber informasi tentang menyikat gigi anak dan akibat yang akan ditimbulkan jika tidak menyikat gigi.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Kementrian Kesehatan. Laporan Riskesdas 2018 Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. *Laporan Nasional Riskesdas 2018*, pp. 154–165. Available at: [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. Mukhbitin, F. Hubungan Jenis Kelamin, Gosok Gigi Malam Sebelum Tidur Dengan Kejadian Karies Di MI AL-Mutmainnah. *Jurnal Promkes*. 2018.6(2) ; 155-166.
3. Raule, J. H. Kebersihan gigi dan mulut siswa kelas IV dan V SD GMIM 1 Aertembaga Kota Bitung. *JGIM (Jurnal Ilmiah Gigi & Mulut)*. 2019.2 (2): 89-95.

4. Nugroho LS, Femala D & Maryani Y. Perilaku Menyikat Gigi terhadap Oral Hygiene Anak Sekolah . Dental Therapist Journal. 2019.1(1), 44– 51.
5. Putri, et al. 2013, “Ilmu Pencegahan Penyakit Jaringan Keras dan Jaringan Pendukung Gigi”. Jakarta: EGC
6. Octaviana D R dan Ramadhani R A., 2021, Hakikat Manusia : Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama, Jurnal Tawadhu Vol. 5 no. 2.
7. Darsini, D., Fahrurrozi, F. dan Cahyono, E. A. Pengetahuan; Artikel Review, Jurnal Keperawatan. 2019. 12(1), pp. 13
8. Amaliah, S. Perbandingan Pasta Gigi Herbal Dan Nonherbal Dalam Menurunkan Plak Gigi Anak. Jurnal Ilmiah Kesehatan Iqra. 2021. 9, 8–16. <https://doi.org/10.1234/jiki.v9i1.242>
9. Yandi S, Putri M A C, Audia S dan Yunika N. Panduan SMILE (Senyum Masyarakat Indonesia Lebih Sehat), Padang : Sayyid Hamizan Galeri. 2021.
10. Hidayat. T. Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. 2014.2(1): 2354-5771
11. Bacca,-Acosta J, Baldiris S, Fabregat R & Graf S. Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. Educational Technology & Society. 2014. 17(4):133-149
12. Dewi LR & Anggaryani M, Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. IPF: Inovasi Pendidikan Fisika . 2020.09(03); 369-376
13. Pradana, R. W. Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas. Teknologi Pendidikan. 2020. 5, 97–115.
14. Mustika M, Rampengan, Sanjaya R & Sofyan S. Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Citec Journal. 2015. 2(4).
15. Notoatmodjo, S. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan, Jakarta: Rineka Cipta. 2017.
16. Retnaningsih R. Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Alat Pelindung Telinga Dengan Penggunaannya Pada Pekerja Di PT. X, Journal of Industrial Hygiene and Occupational Health. 2016.1(1).