BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Permainan

A.1 Pengertian Permainan

Istilah permainan berasal dari kata "main", artinya suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberikan kesenangan atau hiburan. Menurut definisi KBBI yang disampaikan oleh Hayati, Siti Nur dan Putro (2021), permainan merujuk pada segala hal yang dapat digunakan untuk bermain, baik berupa barang maupun aktivitas tertentu. Pengertian permainan menurut Setiawan & Ulpi (2023) permainan merupakan kegiatan yang melibatkan kerja sama beberapa orang untuk membangun diri, pengenalan diri, mengeksperiskan diri dan menyenangkan hati sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

Setiawan dan Ulpi (2023) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antarindividu, yang bertujuan untuk pengembangan diri, mengenali potensi diri, mengekspresikan emosi, serta menciptakan suasana menyenangkan guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses bermain, anak tidak hanya mengenal macam-macam benda dan karakteristiknya, tetapi juga melibatkan seluruh aspek kejiwaan dan jasmani secara intensif.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, permainan dapat disimpulkan sebagai aktivitas yang bertujuan untuk memberikan rasa senang atau hiburan, baik melalui penggunaan alat tertentu maupun melalui tindakan yang bersifat menyenangkan. Selain itu, permainan juga berfungsi sebagai sarana untuk bekerja sama, membangun diri, serta mengenal dan mengembangkan potensi diri, khususnya pada anak. Dalam konteks anak, permainan menjadi media untuk bersosialisasi, mengembangkan kemampuan, serta mengenal benda-benda dan sifat-sifatnya, yang melibatkan fungsi kejiwaan dan jasmani secara aktif.

A.2 Manfaat Permainan

Manfaat permainan Sumarsono dalam Setiawan (2023) yaitu :

1. Kesehatan, yakni aktivitas fisik yang muncul dalam permainan berfungsi menstimulasi sistem organ secara keseluruhan, yang pada gilirannya mempercepat dan memperkuat pertumbuhan fisik.
2. Pendidikan, yakni anak yang terlibat dalam permainan dengan penuh kegembiraan cenderung lebih cepat memahami isi dan tujuan permainan, karena aktivitas tersebut dilakukan secara sukarela dan menyenangkan.
3. Perkembangan pribadi, yakni aktivitas permainan di sekolah mencakup berbagai bentuk aktivitas yang mampu mengembangkan fungsi kejiwaan dan kepribadian peserta didik, termasuk dalam hal keseimbangan mental, kecepatan berpikir, fokus, dan kepemimpinan.
4. Permainan yang dimainkan berperan penting dalam menunjang perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi mental maupun fisik. Melalui permainan, anak dapat menyalurkan keinginan-keinginan dan kebutuhan emosional yang tidak mudah direalisasikan dalam kondisi kehidupan sehari-hari.

B. Permainan Tebak Gambar

B.1 Pengertian Permainan Tebak Gambar

Menurut Izatusholihah dkk., (2021), permainan tebak gambar tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, namun juga menjadi sarana bagi anak untuk mempelajari dan mengenali berbagai macam gambar yang disajikan. Permainan tebak gambar ini mempengaruhi aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan psikomotorik anak usia dini.

Menurut Hanifah & Atika (2020), Permainan tebak gambar termasuk kegiatan edukatif yang membantu meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak untuk mengingat kejadian yang ada disekitarnya. Pemilihan gambar dalam permainan ini disesuaikan dengan tema yang

telah ditentukan agar materi yang disampaikan relevan dan terfokus. Khotijah (2021) menjelaskan bahwa tebak gambar adalah bentuk permainan yang mengharuskan anak untuk menebak kata-kata berdasarkan ilustrasi atau gambar yang disediakan. Melalui permainan ini, diharapkan pengguna dapat mengalami perkembangan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan berdasarkan usianya.

Dari penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa tebak gambar merupakan bentuk permainan edukatif yang menyenangkan serta mampu membantu anak dalam proses pengenalan serta penguatan daya ingat terhadap berbagai gambar. Melalui permainan ini, perkembangan kognitif, linguistik, dan psikomotorik anak usia dini dapat didukung secara optimal. Melalui permainan ini, anak belajar menyesuaikan antara kata dan gambar yang ditampilkan, dengan acuan tema yang digunakan dalam sesi permainan tersebut.

B.2 Langkah-Langkah Permainan Tebak Gambar

Langkah-langkah Media tebak gambar menurut Bahri dalam Budianti dkk., (2020), yaitu sebagai berikut:

1. Guru perlu memahami secara menyeluruh konten pembelajaran agar dapat menyampaikannya dengan tepat dan efektif

   Sebelum memulai permainan tebak gambar, guru perlu memastikan bahwa ia memahami dengan baik materi atau bahan ajar yang akan disampaikan. Hal ini mencakup pemahaman tentang gambar yang akan digunakan serta tema atau konsep yang ingin diajarkan kepada siswa. Dengan pemahaman yang matang, guru dapat lebih mudah mengarahkan pembelajaran dan menjelaskan dengan jelas kepada siswa.
2. Guru memiliki tanggung jawab dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan

   Setelah memahami materi, guru memilih media yang hendak diterapkan pada permainan tebak gambar. Media dapat berupa gambar-gambar yang relevan dengan tema, alat bantu visual lainnya,

atau bahkan dapat menggunakan diri guru sebagai media, misalnya dengan membuat gambar atau gerakan tertentu. Guru juga bisa meminta bantuan siswa untuk membuat atau menunjukkan media sebagai bagian dari pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Menyiapkan proses belajar

   Langkah ini melibatkan persiapan untuk memastikan bahwa seluruh proses belajar berjalan lancar. Guru harus menyiapkan suasana yang mendukung pembelajaran, seperti menyiapkan tempat duduk, memastikan semua alat dan media tersedia, serta menetapkan aturan atau prosedur yang jelas untuk permainan. Persiapan ini penting agar pembelajaran tidak terganggu dan memudahkan siswa untuk tetap terfokus pada isi pembelajaran.

4. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru bertugas menyiapkan siswa secara mental dan fisik serta memberikan arahan

   Sebelum memulai permainan, guru memastikan bahwa siswa siap untuk belajar dengan memahami instruksi ringkas terkait langkah-langkah dalam permainan. Guru perlu menjelaskan langkah-langkah permainan, tujuan yang ingin dicapai, serta aturan yang harus diikuti. Hal ini memastikan bahwa siswa mengerti apa yang diharapkan dari mereka selama kegiatan pembelajaran.

5. Pelaksanaan pembelajaran dimulai setelah seluruh komponen, termasuk kesiapan siswa, media, bahan ajar, dan guru, telah dipersiapkan secara optimal

   Pada langkah ini, setelah semua persiapan matang, termasuk kesiapan siswa, media, bahan ajar, dan guru, pembelajaran dimulai. Guru mengatur dan memulai permainan tebak gambar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kesiapan semua pihak akan memastikan pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

6. Guru mulai menggunakan media

   Setelah dimulai, guru mulai menggunakan media yang telah dipilih, misalnya dengan menampilkan gambar-gambar yang akan

ditebak oleh siswa. Guru perlu memastikan bahwa alat bantu pembelajaran yang dipakai mudah dimengerti siswa serta berkaitan dengan materi yang dibahas. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi serta merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap topik yang dibahas.

7. Setelah proses penyampaian materi selesai, guru dan siswa bersama-sama meninjau kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan, kemudian menarik kesimpulan secara bersama-sama

Setelah permainan selesai dan materi telah disampaikan, Guru mengajak siswa untuk mengingat dan mendiskusikan kembali materi yang telah dipelajari. Guru dapat mengajak siswa berdiskusi mengenai gambar-gambar yang telah ditebak dan kata-kata yang telah ditemukan, serta mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran. Guru kemudian menarik kesimpulan dari seluruh rangkaian pembelajaran dan memberikan umpan balik yang bersifat membangun atas proses serta hasil kegiatan permainan, dengan tujuan memperkuat penguasaan materi siswa.

B.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Tebak Gambar

Permainan sebagai metode pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan, namun juga tidak terlepas dari berbagai kelemahan. Rangkuti dalam Fitri (2022) menyatakan bahwa permainan tebak gambar memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya, antara lain:

1. Salah satu keunggulan dari media tebak gambar adalah sifatnya yang nyata dan representatif, sehingga penyampaian materi menjadi lebih realistis dibandingkan media verbal semata.
2. Dengan menggunakan media gambar, permainan tebak gambar memungkinkan siswa mengenali dan mempelajari peristiwa masa lampau seolah-olah sedang berlangsung, sehingga membantu mengatasi kendala ruang dan waktu.

3. Melalui penyajian visual, media tebak gambar membantu peserta didik mengatasi kendala pengamatan terhadap objek yang tidak dapat diamati secara langsung atau mendetail.
4. Dengan bantuan gambar, suatu konsep atau masalah yang abstrak dapat dijelaskan secara lebih jelas dan terstruktur.
5. Mudah dipahami siswa/i
6. Dapat menampilkan tebak gambar, grafik ataupun diagram.
7. Pemakaiannya fleksibel, baik di sekolah, di rumah, maupun di kendaraan saat perjalanan.
8. Dapat digunakan oleh lebih dari satu orang.
9. Media ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyampaikan umpan balik kepada peserta didik mengenai pemahaman mereka terhadap materi.

Selain memiliki kelebihan, permainan tebak gambar juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

1. Penggunaan gambar benda yang terlalu rumit dalam permainan tebak gambar dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran karena sulit dipahami oleh peserta didik.
2. Ukuran gambar yang digunakan dalam permainan ini cenderung kecil, sehingga tidak efektif ketika diterapkan pada kelompok belajar yang besar.
3. Permainan tebak gambar dengan tema sejarah sering kali mengalami kendala karena peristiwa masa lalu tidak selalu terdokumentasi secara visual, sehingga sulit untuk dijadikan materi gambar.
4. Sebagian besar peristiwa masa lalu tidak terdokumentasikan secara visual, sehingga tidak semuanya dapat direpresentasikan melalui gambar.

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan dapat berarti informasi, kesadaran, mengetahui, pemahaman, ilmu pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil dari proses pengalaman individu yang berkaitan dengan pemahaman terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Dalia, 2022). Sebagai hasil dari proses berpikir dan bertindak, pengetahuan menjadi komponen mendasar dalam kehidupan manusia (Octaviana & Ramadhani, 2021)

Proses mengetahui atau ‘tahu’ terhadap suatu hal dimulai dari pengindraan, yang kemudian berkembang menjadi pengetahuan sebagai bentuk respons intelektual. Proses penginderaan dilakukan melalui lima alat indra manusia, yakni hidung sebagai indra penciuman, mata sebagai indra penglihatan, lidah sebagai indra perasa, kulit sebagai indra peraba dan telinga sebagai indra pendengaran. Pengetahuan menjadi unsur kunci dalam proses berpikir kritis, karena tanpanya, seseorang tidak dapat merumuskan keputusan yang tepat atau menentukan solusi atas persoalan yang dihadapi (Pakpahan dkk., 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah disampaikan, pengetahuan tercipta sebagai akibat dari proses pengalaman, pemahaman, dan pengindraan terhadap objek tertentu yang diperoleh melalui panca indera manusia. Pengetahuan mencakup informasi, kesadaran, dan ilmu yang dimiliki seseorang mengenai dirinya dan lingkungannya. Setiap keputusan dan tindakan yang diambil idealnya didasarkan pada pengetahuan. Tanpa hal tersebut, individu akan kesulitan dalam merespons situasi secara tepat dan terarah

C.2 Jenis-jenis pengetahuan

Menurut Pakpahan et.al. (2021), Pengetahuan dapat dibagi menjadi beberapa kategori, di antaranya:

1. Pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan mengenai elemen-elemen dasar dari suatu bidang ilmu yang disajikan dalam bentuk informasi yang terpisah.
2. Pengetahuan konseptual, yaitu penguasaan terhadap konsep-konsep yang saling terhubung dalam suatu sistem, di mana masing-masing unsur memiliki fungsi dalam keseluruhan struktur.
3. Pengetahuan prosedural, yaitu pemahaman mengenai langkah-langkah atau dalam pelaksanaan suatu tindakan, baik yang umum dilakukan maupun yang belum pernah dicoba sebelumnya.
4. Pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan yang berkaitan dengan cara kerja pikiran secara umum, termasuk kesadaran individu terhadap kekuatan dan kelemahan kognitifnya.

C.3 Tingkatan Pengetahuan

Ranah kognitif mencerminkan kemampuan berpikir dan memahami, yang sangat menentukan arah dan kualitas tindakan individu. Menurut Pakpahan dan rekan-rekan (2021), ranah kognitif terdiri atas enam jenjang yang mencerminkan tingkatan pengetahuan seseorang.

1. Tahu *(know)* adalah kemampuan mengingat seseorang terhadap pelajaran atau informasi yang sebelumnya telah diterimanya. Mengingat kembali informasi yang telah dipelajari merupakan bagian dari kemampuan dalam tingkat pengetahuan dasar ini. Contoh: Contohnya adalah seorang *dental assistant* yang dapat mengidentifikasi berbagai bahan yang digunakan dalam proses desinfeksi area kerja klinis.
2. Memahami *(comprehension)* adalah kemampuan individu dalam menjelaskan informasi yang telah diperoleh serta menafsirkan materi tersebut dengan tepat. Contoh: *dental assistant* memiliki kemampuan menjelaskan cara-cara sterilisasi alat medis yang tergolong kritis maupun semi-kritis.
3. Aplikasi *(application)* merupakan kemampuan individu dalam menerapkan konsep atau pengetahuan yang telah dipelajari ke

dalam situasi nyata. Contoh: ketika seorang *dental assistant* dapat menentukan secara tepat volume cairan desinfektan yang diperlukan untuk mensterilkan instrumen medis.

4. Analisis *(analysis)* yakni kemampuan dalam memecah materi atau objek menjadi bagian-bagian penyusunnya, walaupun demikian tetap menjaga keterkaitan antar bagian dalam satu kesatuan struktur.
5. Sintesis *(synthesis)* merupakan keterampilan dalam menyatukan beragam unsur ataupun konsep membentuk kesatuan baru yang utuh dan bermakna.
6. Evaluasi *(evaluation)* yaitu kemampuan individu dalam memberikan pengkajian terhadap sebuah objek ataupun informasi berdasarkan kriteria tertentu yang logis dan sistematis. Contoh: *dental assistant* menunjukkan kemampuan evaluasi dengan menafsirkan data gejala yang dialami pasien dan menyimpulkan kemungkinan adanya infeksi COVID-19 berdasarkan standar klinis yang berlaku.

D. Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak

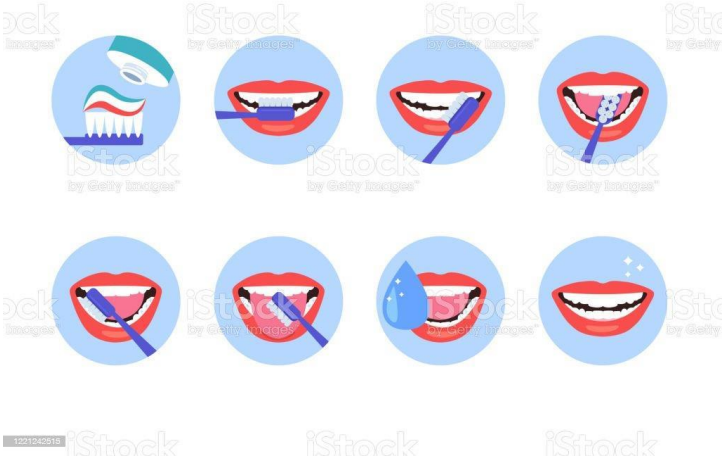
Perilaku sehat merujuk pada respons individu terhadap rangsangan dari lingkungan untuk mempertahankan kesehatan secara keseluruhan. Pembentukan perilaku sehat dipengaruhi tiga faktor, salah satunya adalah pengetahuan, yang merupakan hasil dari proses penginderaan manusia melalui pembelajaran atau pemahaman seseorang terhadap objek yang terdeteksi oleh inderanya. Pitri (2020) mengemukakan bahwa semakin tinggi perhatian dan persepsi individu terhadap suatu hal, maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sementara itu, perilaku perawatan gigi adalah tindakan preventif yang dilakukan orang tua berdasarkan pengetahuan dan sikap mereka terhadap pentingnya kebersihan gigi anak (Liza & Diba, 2020). Perilaku perawatan kesehatan gigi meliputi hal-hal berikut:

D.1 Pemeriksaan dokter gigi

Upaya menjaga kesehatan gigi perlu dilakukan oleh setiap individu tanpa memandang kelompok usia, mulai dari bayi hingga lansia. Perawatan gigi yang optimal mencakup kebiasaan menyikat gigi, penggunaan obat kumur, serta pemeriksaan kesehatan gigi secara berkala minimal setiap enam bulan sekali. Pemeriksaan ini berguna untuk membersihkan kalkulus dan plak serta mendeteksi kerusakan gigi secara dini di dalam rongga mulut. Dengan melakukan pemeriksaan gigi secara dini, perawatan dapat dilakukan sedini mungkin sehingga risiko kerusakan gigi yang lebih berat dapat diminimalisir (Syifa, 2025).

D.2 Cara Menyikat Gigi Dengan Benar

Menurut World Health Organization tahun 2019 dalam Chalimah (2020), perawatan gigi yang ideal melibatkan langkah-langkah berikut:



Gambar 2.1 Cara Menyikat Gigi yang Benar

Sumber : Chalimah (2020)

1. Disarankan memilih sikat gigi dengan pegangan lurus, kepala kecil yang pas dengan rongga mulut, bulu sikat lembut dan rata, serta ujungnya membulat.
2. Penyikatan gigi dilakukan dengan lembut pada bagian luar, dengan bulu sikat pada sudut 45 derajat ke arah perbatasan gigi dan gusi.

3. Posisi bulu sikat gigi sebaiknya berada pada sudut 45 derajat terhadap gusi dan gigi saat menyikat. Lakukan penyikatan secara halus menyeluruh pada setiap permukaan gigi.
4. Lakukan penyikatan pada sisi dalam gigi dengan gerakan memutar dari arah gusi ke atas, posisi sikat dipertahankan membentuk kemiringan 45 derajat pada area antara gigi dan gusi.
5. Arahkan ujung sikat ke area dalam gigi depan bagian atas dan bawah, lalu sikat dengan gerakan naik dan turun (Chalimah, 2020).

D.3 Makanan Yang Menyehatkan Gigi

Beberapa jenis makanan yang dianjurkan untuk menjaga kesehatan gigi meliputi: (Elisabeth, dkk., 2019)

1. Buah-buahan dan sayuran

   Buah-buahan serta sayuran yang berair dan berserat dapat membantu membersihkan gigi dari sisa makanan selama proses mengunyah. Buah-buahan dan sayuran ini dapat meningkatkan aliran saliva (air liur) yang membantu membilas gigi dari sisa makanan. Contohnya seperti apel, semangka, pear, wortel, dan timun, dan lain-lainnya.

2. Produk susu

   Produk susu tanpa tambahan gula memiliki berbagai manfaat untuk menjaga kesehatan gigi. Kalsium dan fosfat yang terdapat dalam susu membantu memenuhi kebutuhan mineral gigi serta meningkatkan kekuatannya. Selain itu, susu mengandung vitamin D yang berperan dalam mengoptimalkan penyerapan kalsium oleh tubuh. Keju merupakan salah satu hasil olahan susu yang jika dikonsumsi setelah makanan berkarbohidrat mampu menghasilkan senyawa basa yang menetralkan asam penyebab kerusakan email gigi dan mencegah timbulnya karies. Aroma khas keju mampu merangsang produksi *saliva*, sementara kandungannya turut membantu menurunkan risiko karies gigi. Kandungan kalori yang tinggi dalam keju menjadikannya baik untuk pertumbuhan anak,

ditambah lagi dengan kemampuannya melindungi gigi karena tidak menimbulkan karies.

3. Xylitol

   Permen karet yang mengandung xylitol, yaitu pemanis alami yang diekstraksi dari aneka jenis tumbuhan, dapat berperan dalam mencegah kerusakan gigi. Cara kerjanya menghambat pertumbuhan bakteri penyebab karies seperti *Streptococcus mutans.*

4. Teh

   Kandungan fluor dalam teh memiliki peran dalam mencegah terjadinya kerusakan pada gigi. Tidak hanya mengandung fluor, teh memiliki senyawa polifenol yang berfungsi dalam mencegah proses terbentuknya karies pada gigi. Teh sebaiknya diminum dalam keadaan tawar tanpa penambahan gula, karena gula dapat meningkatkan risiko kerusakan gigi.

5. Kacang

   Kacang-kacangan merupakan sumber vitamin dan mineral penting yang mendukung kesehatan gigi. Misalnya, kacang tanah mengandung kalsium dan vitamin D, almond memiliki kadar kalsium yang tinggi, mete dapat menstimulasi produksi air liur serta membantu membersihkan gigi, sementara kenari mengandung berbagai nutrisi seperti magnesium, serat, zinc, vitamin B kompleks dan zat besi.

6. Sumber-sumber vitamin dan mineral

   Konsumsi buah yang banyak mengandung vitamin C, misalnya stroberi, nanas, dan juga jeruk. Buah-buahan tersebut memberikan manfaat fisiologis bagi gusi dengan membantu menjaga keutuhan jaringan penyangga gigi.

D.4 Cara Perawatan Gigi Yang Benar

Menurut Nadia & Anna Cristine (2023) kesehatan gigi dan mulut dapat terjaga dengan menerapkan kebiasaan positif setiap hari. Waktu

ideal sikat gigi adalah dua kali sehari, yakni pada pagi hari sesudah makan serta malam hari sebelum tidur. Agar menyikat gigi lebih efektif, beberapa aspek penting perlu diperhatikan:

1. Agar tidak menimbulkan cedera pada gusi dan abrasi gigi, menyikat gigi harus dilakukan dengan tekanan yang lembut.
2. Penyikatan gigi perlu dilakukan dengan metode yang efektif serta waktu yang optimal.
3. Penyikatan gigi yang efektif harus mencakup pembersihan seluruh bagian gigi dan gusi, khususnya di sekitar sulkus gingiva dan daerah interdental.

D.5 Penyebab Penyakit Gigi

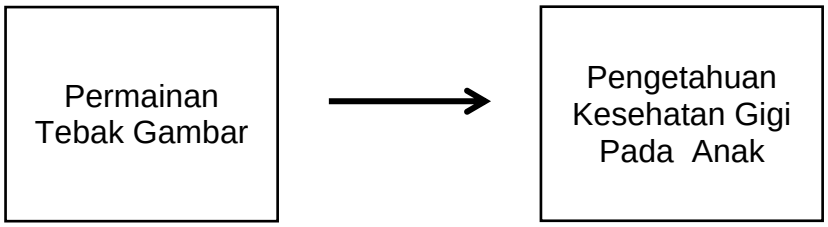
Kesehatan gigi serta mulut dapat terganggu karena asupan makanan tinggi gula dan kebiasaan buruk seperti tidak menyikat gigi secara konsisten (Aprilianti & Effendi, 2021). ebiasaan yang tidak sehat ini, bila berlangsung dalam waktu lama, dapat memicu terjadinya kelainan susunan gigi seperti maloklusi. Menurut Yonanan dalam kajian Nadia (2023), terdapat beberapa faktor lain yang turut meningkatkan kemungkinan terjadinya karies gigi, yaitu:

1. Saliva memiliki kemampuan untuk menyeimbangkan tingkat keasaman dalam mulut.
2. Kebiasaan merokok atau menggunakan produk tembakau dapat memperbesar kemungkinan terjadinya karies gigi.
3. Kebiasaan memberi anak botol berisi minuman manis saat tidur dapat memicu kerusakan gigi.
4. Beberapa jenis obat, termasuk antihistamin dan antidepresan, dapat menyebabkan penurunan produksi saliva.
5. Susu formula dan soda yang mengandung gula bisa merusak enamel gigi bila dikonsumsi terus-menerus.
6. Kebiasaan mengonsumsi makanan panas dan dingin secara bersamaan bisa membuat makanan manis lebih mudah menempel pada gigi.

E. Kerangka Konsep

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020), kerangka konsep menjelaskan interaksi antara satu variabel dan variabel lainnya dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel-variabel sebagai berikut:

1. Variabel independen : permainan dengan media tebak gambar.
2. Variabel dependen : adalah pemeliharaan kesehatan gigi pada anak.



Variabel Independen *Variabel Dependen*

Gambar 2.2 Kerangka Konsep

F. Definisi Operasional

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Skala Ukur
1.	Permainan Tebak Gambar	Tebak gambar adalah jenis permainan edukatif yang memanfaatkan media visual berupa gambar atau ilustrasi untuk membantu proses pembelajaran siswa/i.	Nominal
2.	Pengetahuan tentang pemeliharraan kesehatan gigi dan mulut	Pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut mencakup informasi mengenai cara merawat kebersihan dan fungsi gigi serta mulut, seperti menerapkan teknik menyikat gigi yang benar, menjaga pola makan yang sehat untuk gigi, dan melakukan pengecekan kesehatan gigi secara berkala.	Ordinal

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tebak gambar terhadap peningkatan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi pada siswa/i kelas V UPT SD Negeri 065012 Jl. Pales Raya Medan Tuntungan.

H_0 **:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tebak gambar terhadap peningkatan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi pada siswa/i kelas V UPT SD Negeri 065012 Jl. Pales Raya Medan Tuntungan.