

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.4.1 Tujuan Umum	3
1.4.2 Tujuan Khusus	3
1.5. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan/Keaslian Penelitian	5
2.2. Teori yang digunakan mendasari masalah dan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut	7
2.2.1 Pengetahuan	7
2.2.2 Cara Menyikat Gigi	10
2.2.3 Pengertian Karies	12
2.2.4 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	17
2.2.5 Media <i>Dento Board Game</i>	17

2.2.6 Teori Hendrik. L. Blum.....	18
2.2.7 Kerangka Konsep.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1. Desain.....	22
3.2. Lokasi dan Waktu.....	22
3.3. Variabel dan Definisi Operasional	22
3.4. Rancangan Sampel.....	23
3.5. Alur Penelitian	23
3.6. Pengumpulan Data	24
3.6.1 Prosedur Pengumpulan Data.....	24
3.6.2 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.6.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	26
3.7. Pengolahan dan Analisis Data.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	27
4.1 Gambaran Umum Obyek	27
4.2 Hasil Pengumpulan Data dan Analisis Data	28
BAB V PEMBAHASAN	31
5.1. Pengetahuan Tentang Karies Gigi Sebelum Mneggunakan Media <i>Dento Board</i> <i>Game Siswa Kelas 5 SDN Kedungdoro V Kota Surabaya</i>	31
5.2. Pengetahuan Tentang Karies Gigi Sesudah Mneggunakan Media <i>Dento Board</i> <i>Game Siswa Kelas 5 SDN Kedungdoro V Kota Surabaya</i>	33
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	35
6.1. Simpulan	35
6.2.Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	40