

THE DENTIST MOBILE GAME PLAYING METHOD ON REDUCING ANXIETY LEVEL AT THE DENTAL CARE OF CHILD CLASS II

Nia Daniati¹, Muhammad Wildan Setiawan², Aan Kusmana³

^{1,3}) Dosen Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

²) Mahasiswa Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

E-mail: nia.daniati@dosen.poltekkestasikmalaya.ac.id

ABSTRACT

Key word:

Game Playing Method
Mobile Game Dentist
Anxiety Level
Child

Background: Anxiety during dental treatment that arises from childhood is an obstacle for children in dental care. The method for dealing with anxiety in children can be a combination of video games and playing, which is used to distract children from something that makes them uncomfortable, anxious or afraid by playing mobile video games in the form of videos that can be moved and education on dental and oral hygiene. Objective: To determine the effect of the mobile dentist game playing method on reducing anxiety levels in dental care for class II children. Methods: The research design was pre-experimental research design with one group pre-test and post-test design. The type of research used is the Wilcoxon test on 21 children. Anxiety levels were measured using the Face Image Scale anxiety measuring instrument. Results: Most of the children experienced category 4 anxiety level, which was 38.1% anxious before using the mobile dentist game method and after being given the game playing method, there were 42.9% of children experiencing category 2 anxiety level, which was not anxious with the Asymp.sign (2-tailed) value of 0.001 <0.05, it can be concluded that there is an effect of the mobile dentist game playing method on reducing anxiety levels in dental care for grade II children. Conclusion: There is an effect of the mobile dentist game playing method on reducing anxiety levels in dental care for grade II children.

©Department of Dental Health, Poltekkes, Ministry of Health, Tasikmalaya
The Incisor | Indonesian Journal of Care's in Oral Health
Jl. Tamansari No.210 Gobras Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia
Email: theincisor.id@gmail.com



ABSTRAK

Kata kunci:

Metode Bermain Game
Dentist Game Mobile
Tingkat Kecemasan
Anak

Latar Belakang: Kecemasan pada saat perawatan gigi yang timbul dari masa anak-anak merupakan hambatan bagi anak dalam perawatan gigi. Metode untuk menanggulangi kecemasan pada anak bisa dengan kombinasi antara *video game* dengan bermain, yang digunakan untuk mengalihkan perhatian anak terhadap sesuatu yang membuatnya tidak nyaman, cemas atau takut dengan cara memainkan *video game mobile* berupa video yang bisa digerakkan dan edukasi kebersihan gigi dan mulut. Tujuan: untuk mengetahui pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II MI PUI sindangwargi II Kota Tasikmalaya. Metode: Desain penelitian penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *one group pretest and posttest design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Uji *Wilcoxon* pada 21 anak. Tingkat kecemasan diukur menggunakan alat ukur kecemasan *Face Image Scale*. Hasil: Sebagian besar anak mengalami tingkat kecemasan kategori 4 yaitu cemas sebanyak 38.1% sebelum dilakukan metode bermain *dentist game mobile* dan setelah diberikan metode bermain *game* terdapat 42.9% anak mengalami tingkat kecemasan kategori 2 yaitu tidak cemas dengan nilai *Asymp.sign* (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II. Kesimpulan: Terdapat pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II.

PENDAHULUAN

Penyakit karies pada anak banyak dan sering terjadi namun kurang mendapat perhatian dari orang tua karena anggapan bahwa gigi anak akan digantikan gigi tetap. Orang tua kurang menyadari bahwa dampak yang ditimbulkan sebenarnya akan sangat besar bila tidak dilakukan perawatan untuk mencegah karies sejak dini pada anak. Dampak yang terjadi bila sejak awal sudah mengalami karies adalah selain fungsi gigi sebagai pengunyah yang terganggu, anak juga akan mengalami gangguan dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari sehingga anak tidak mau makan dan akibat yang lebih parah bisa

terjadi malnutrisi, anak tidak dapat belajar kurang berkonsentrasi sehingga akan mempengaruhi kecerdasan.

Kerusakan gigi akan mengakibatkan penyebaran toksin atau bakteri pada mulut melalui aliran darah, saluran pernapasan, saluran pencernaan apalagi bila anak menderita malnutrisi, hal tersebut akan menyebabkan daya tahan tubuh anak menurun dan anak akan mudah terkena penyakit, bila gigi sulung sudah berlubang dan rusak maka dapat diprediksi bahwa gigi dewasanya tidak akan sehat nantinya (Kusmana, 2020).

Kecemasan terhadap perawatan gigi dan mulut pada anak terjadi saat duduk di dental chair, melihat peralatan kedokteran gigi, mendengar suara bur, dan berdasarkan pengalaman dari orang lain. Faktor lain yang mempengaruhi kecemasan terhadap perawatan gigi dan mulut yaitu lingkungan, operator atau dokter gigi dan peran orangtua. Umumnya, anak memiliki tanggapan negatif mengenai perawatan gigi berdasarkan pengalaman orang lain sehingga anak tersugesti dan membawa pengalaman tersebut hingga dewasa. Anak cenderung tidak kooperatif dalam perawatan gigi dan mulut ketika cemas. Anak yang tidak kooperatif akan menyulitkan tenaga kesehatan gigi dalam memberikan perawatan, maka dari itu diperlukan suatu metode untuk menangani kecemasan anak (Allo dkk, 2016).

Menangani suatu kecemasan bisa dilakukan metode nonfarmakologi untuk menangani kecemasan anak, yaitu *tell-show-do*, *modelling*, meningkatkan kontrol, kontrol suara, pembentukan perilaku, distraksi, audio visual, bermain *game* dan sulap. Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting pada masa anak-anak. Bermain mencerminkan kemampuan emosional, fisik, intelektual dan sosial anak. Pengaplikasian metode terapi bermain sangat membantu bukan hanya dapat mengurangi kecemasan pada anak, tetapi juga dapat membantu anak mencegah atau menyelesaikan kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri serta untuk mendiagnosa penyebab dari ketakutan anak melakukan perawatan gigi. Tentu lebih efektif untuk mengurangi tingkat kecemasan sehingga anak lebih kooperatif dalam melakukan perawatan (Ardini dan Lestarinigrum, 2012).

Video *game* merupakan salah satu permainan audio visual elektronik yang digunakan untuk menciptakan sistem interaktif yang dapat menghasilkan umpan balik visual. Video *game* telah digunakan dalam bidang medis sebagai alat rehabilitasi atau *psychoeducational* dan psikoterapi. Video *game* memenuhi kriteria sebagai distraksi, atau metode pengalihan, karena melibatkan partisipasi aktif dari pasien dalam hal pen-

dengaran, penglihatan dan sentuhan. Saat bermain video *game* konsentrasi seseorang biasanya terfokus pada apa yang sedang dimainkannya sehingga hal ini dapat mengalihkan perasaan cemas yang dirasakan individu dan meningkatkan kepatuhan dalam menjalani perawatan (Triani, 2020).

Aplikasi video *game smartphone* sangat disukai anak-anak karena dapat memberikan gambaran pengalaman perawatan gigi dari berbagai fitur yang tersedia di aplikasi tersebut. Penelitian Shah, dkk, (2017) di India menggunakan aplikasi *game Kid Dentist* untuk distraksi ketika dilakukan prosedur perawatan gigi, namun metode ini seringkali menimbulkan penurunan konsentrasi anak terhadap instruksi dokter gigi saat dilakukan perawatan gigi. Video *game* berpengaruh dalam menurunkan rasa cemas dan tekanan darah sistolik pada anak. Sugianto (2014) menyatakan bahwa distraksi video *game* genggam selama pemeriksaan gigi dapat menurunkan kecemasan anak usia 6-7 tahun.

Hasil penelitian Pratiwi (2021) menjelaskan bahwa sebagian besar anak mengalami tingkat kecemasan kategori 4 yaitu cemas sebanyak 47,4% sebelum dilakukan teknik distraksi penayangan film kartun dan setelah diberikan teknik distraksi penayangan film kartun terdapat 63% anak mengalami tingkat kecemasan kategori 2 yaitu tidak cemas dengan nilai *Asymp.sign (2-tailed)* bernilai $0,012 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh antara teknik distraksi penayangan film kartun terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya.

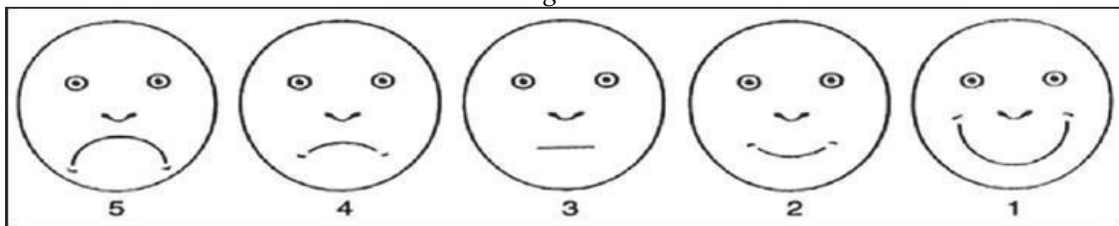
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada anak kelas II MI PUI Sindangwargi yang berjumlah 21 siswa pada tanggal 17 Januari 2022 terdapat 71% pasien anak kelas II yang mengalami kecemasan pada saat akan dilakukan pemeriksaan gigi dan mulut, dengan rata-rata kategori kecemasan yang sedang. Pada kategori 21% ekspresi wajah anak yang merasakan biasa saja terhadap pemeriksaan gigi dan mulut, atau anak kooperatif saat dilakukan tindakan pemeriksaan gigi dan mulut. Pra-penelitian menunjukkan bahwa anak yang dilakukan pemeriksaan masih memiliki tingkat kecemasan. Tujuan: untuk mengetahui pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II MI PUI sindangwargi II Kota Tasikmalaya.

METODE

Penelitian menggunakan desain penelitian *pre-exsperimental design* dengan rancangan penelitian *one group pretest and posttest design*. Rancangan ini pada awal sudah dilakukan

observasi melalui *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan atau intervensi, selanjutnya diberikan *post test* sehingga dapat mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan cara *Total Sampling* dengan jumlah sampel 21 responden.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Februari 2022 di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya tentang pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada saat pemeriksaan gigi anak kelas II. Observasi tingkat kecemasan pada saat pemeriksaan sebelum metode bermain *dentist game mobile* (*pretest*, pemeriksaan dilakukan dari mulai mendata anak, pemeriksaan gigi anak dan juga memberikan pertanyaan yang sama agar penelitian tidak menjadi bias, lalu melakukan metode bermain *dentist game mobile* dan mengobservasi tingkat kecemasan anak setelah dilakukan metode bermain *dentist game mobile* (*posttest*). Data yang telah dikumpulkan dianalisa menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan metode bermain *dentist game mobile*.



Gambar 1. *Face Image Scale* (Buchanan, 2002)

Keterangan gambar:

1. Gambar 1 adalah sangat senang ditunjukkan dengan sudut bibir terangkat ke arah mata dan memiliki skor 1, Kategori: Sangat tidak cemas.
2. Gambar 2 adalah senang ditunjukkan dengan sudut bibir sedikit terangkat ke atas ke arah mata dan memiliki skor 2, Kategori: Tidak cemas.
3. Gambar 3 adalah agak tidak senang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik ke samping atau tidak bergerak dan memiliki skor 3, Kategori: Muka datar.
4. Gambar 4 adalah tidak senang ditunjukkan dengan sudut bibir ditekuk ke bawah ke arah dagu dan memiliki skor 4, Kategori: Cemas.

- Gambar 5 adalah sangat tidak senang ditunjukkan dengan sudut bibir sangat ditekuk ke bawah ke arah dagu hingga menangis dan memiliki skor 5, Kategori: Sangat Cemas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penelitian berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Σ (fn)	Persentase (%)
Laki-laki	4	19%
Perempuan	17	81%
Total	21	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa sampel penelitian sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 17 anak (81%), sedangkan laki-laki sebanyak 4 anak (19%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penelitian berdasarkan Usia

Usia	Σ (fn)	Persentase (%)
7 Tahun	5	23.8%
8 Tahun	15	71.4%
9 Tahun	1	4.7%
Total	21	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sampel penelitian sebagian besar berusia 8 tahun sebanyak 15 anak (71,4%), sedangkan yang paling sedikit pada usia 9 tahun sebanyak 1 anak (4.7%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Sebelum dilakukan Metode Bermain *Dentist Game Mobile*

Kriteria Tingkat Kecemasan	Pre Test	
	Σ (fn)	Persentase (%)
Sangat Tidak Cemas (1)	1	4,8
Tidak Cemas (2)	5	23.8
Muka Datar (3)	7	33.3
Cemas (4)	8	38.1
Sangat Cemas (5)	0	0
Total	21	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan metode bermain *dentist game mobile* sebagian besar mengalami tingkat kecemasan pada kategori 4 (cemas) sebanyak 8 anak (38.1%), sedangkan yang paling sedikit pada kategori 1 (sangat tidak cemas) hanya 1 anak (4.8%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Sesudah dilakukan Metode Bermain *Dentist Game Mobile*

Tingkat Kecemasan	Post test	
	Σ (fn)	Persentase (%)
Sangat Tidak Cemas (1)	6	33.3
Tidak Cemas (2)	9	42.9
Muka Datar (3)	6	23.8
Cemas (4)	0	0
Sangat Cemas (5)	0	0
Total	21	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa sesudah dilakukan dengan metode bermain *dentist game mobile* tingkat kecemasan anak pada kategori 2 (tidak cemas) meningkat menjadi sebanyak 9 anak (42.9), sedangkan tingkat kecemasan kategori 4 (cemas) menjadi tidak ada (0%).

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	p-value	Keterangan
Tingkat Kecemasan Bermain <i>Dentist Game Mobile</i>	0.001	Terdapat Pengaruh

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 atau <0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan metode bermain *dentist game mobile* (*pretest* dan *posttest*) sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap tingkat kecemasan pada anak kelas II MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya.

B. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2022 di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya tentang Pengaruh Metode Bermain *Dentist Game Mobile* terhadap Penerunan Tingkat Kecemasan pada Pemeriksaan Gigi Anak Kelas II di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian pada sampel penelitian dengan kriteria usia 8 tahun terdapat persentase sebanyak 71.4% dengan persentase kecemasan 23.8%. Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku anak yaitu usia pada anak (Permatasari, 2014). Hal tersebut terjadi karena pada usia sangat muda sering menunjukkan perilaku kurang kooperatif terhadap keperawatan gigi dan mulut. Anak dengan usia 6-8 tahun ditemukan kecemasan dental tertinggi dan paling tidak kooperatif selama perawatan gigi, karena pada usia ini merupakan masa anak mulai menjalani pendidikan di sekolah dasar.

Anak dengan kurangnya pendidikan kesehatana gigi dan mulut cenderung memiliki kecemasan karena kurangnya pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut, juga memiliki persepsi yang salah terhadap rasa sakit. Penelitian ini hampir mirip yang dilakukan oleh (Rukmanawati, 2019) yaitu anak berusia 7-8 tahun memiliki tingkat kecemasan sebesar 47.8% dan kelompok usia muda lebih tinggi tingkat kecemasannya dibandingkan anak kelompok usia tua, hal ini dikarenakan belum biasa mengeskpresikan emosi dasar dari rasa takut dan cemas.

Hasil penelitian bahwa sebagian besar jenis kelamin perempuan yang sebanyak 17 anak (81%), hasil tingkat kecemasan kategori 4 (cemas) terdapat 28.6%, dibandingkan dengan jenis kelamin laki-laki hanya 9.5%. Sesuai dengan penelitian Dewi (2020), jenis kelamin anak perempuan lebih cemas dibandingkan anak laki-laki. Hasilnya terlihat proporsi anak perempuan yang mengalami kecemasan dental lebih tinggi yakni sebanyak 51 anak (58%) dibandingkan dengan anak laki-laki yakni sebanyak 31 anak (33%). Perempuan lebih mudah cemas jika dibandingkan dengan laki-laki karena kepribadian anak perempuan yang lebih labil, dan terdapat pengaruh hormon *estrogen* yang lebih banyak terhadap kondisi emosional.

Tabel 3 tingkat kecemasan pada anak kelas II sebelum dan sesudah diberikan metode bermain *Dentist Game Mobile*, terdapat kenaikan 5 anak dengan kategori sangat tidak cemas, kategori tingkat kecemasan sangat tidak cemas awalnya sebanyak 1 anak (4.8%) meningkat menjadi 6 anak (33.3%). Kategori tidak cemas sebanyak 5 anak (23.8%) meningkat sebanyak 4 anak menjadi 9 anak (42.9%). Kategori muka datar sebelum diberi metode sebanyak 7 anak (33.3%) menurun menjadi 6 anak (23.8%). Selanjutnya kategori cemas sangat menurun signifikan dari 8 anak (38.1%) menjadi 0 (0%). Menurut Alan (2015) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode distraksi ini yaitu jenis distraksi yang digunakan, durasi distraksi, tingkat kecemasan pada anak, kemampuan konsentrasi, dan faktor lingkungan. Distraksi merupakan upaya pengalihan persepsi nyeri ke hal-hal diluar nyeri, tentunya tergantung dari tingkat persepsi klien terhadap nyeri. Untuk pengalihan kecemasan secara non farmakologis lebih efektif bila klien mengalami kecemasan ringan sampai sedang, untuk kecemasan berat tentu perlu tindakan secara farmakologis untuk mengurangi kecemasannya.

Tabel 4 menunjukkan hasil penelitian menggunakan uji *Wilcoxon* dengan nilai signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *Dentist Game Mobile* terhadap tingkat kecemasan pada anak kelas II di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya. Hasil yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibya (2021) Ada Pengaruh Terapi Video Game Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi dengan hasil p value $0,001 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemberian metode bermain *dentist game mobile* terhadap tingkat kecemasan pada anak kelas II telah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat mengurangi tingkat kecemasan pada anak yang akan dilakukan tindakan perawatan gigi, pada awalnya memiliki tingkat kecemasan kategori cemas menjadi tidak cemas. Dikarenakan anak yang akan diperiksa dialihkan perhatiannya kepada hal yang lebih menyenangkan seperti bermain game mobile, karena anak usia kelas II menyukai seperti video, game, gambar, warna, cerita.

Anak bermain *dentist game mobile* otak kanan dengan otak kiri anak pada saat yang sama digunakan secara seimbang dan anak berfokus pada bermain game. Fitur yang menarik dari aplikasi *Dentist Game Mobile* adalah selain mengalihkan perhatian anak terhadap tingkat kecemasan game tersebut juga mengedukasi anak mengenai kebersihan gigi dan mulut seperti sikat gigi yang baik dan benar, makanan yang sehat,

pemilihan pasta gigi yang sehat. Beberapa edukasi tersebut menjadi pengetahuan anak tersebut pun bertambah (Sabilillah, 2015). Hal itu menjadikan bahwa *Dentist Game Mobile* selain merupakan metode untuk pengalihan perhatian atau teknik pengobatan non farmakologi game tersebut juga bisa untuk menambah pengetahuan dan edukasi anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan anak sebelum diberi metode bermain *dentist game mobile* dengan kategori cemas 38.1%. Tingkat kecemasan anak sebelum diberi metode bermain *dentist game mobile* ada peningkatan dari kategori tidak cemas (23,8%), menjadi (42,9%), dengan selisih (19,1%). Ada pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Y., 2015. Pengaruh Terapi Musik Klasik Terhadap Intensitas Nyeri Pada Pasien Post Operasi Fraktur di RSUD PKU Muhammadiyah Yogyakarta. *Skripsi STIS Aisyah Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Allo CBB, Lampus BS, Gunawan PN., 2016. Hubungan Perasaan Takut Anak Terhadap Perawatan Gigi dengan Kebersihan Gigi dan Mulut di RSGM Unsrat Manado. *Jurnal e-Gigi (eG)*; 4(2): 167.
- Ardini dan Lestarinigrum., 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Buchanan, H. & Niven, N., 2002. Validation Of a Facial Image Scale to Assess Child Dental Anxiety. (*International Journal of Paediatric Dentistry*). Australia. University of Newcastle.
- Dewi M K., dkk., 2020. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecemasan Dental pada Anak Usia 8-12 Tahun di Sekolah Dasar Negeri 3 Peguyangan Denpasar. *Bali Dental Journal*. Bali.

- Kusmana, A., 2020. Hubungan Kesehatan Gigi dan Mulut dengan Indeks Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*. Vol.1, No.1, Bulan Maret 2020. ISSN: 2721-2033.
- Permatasari, A. S., 2014. Pola Perilaku Anak terhadap Perawatan Gigi dan Mulut. *Skripsi Universitas Hasanuddin*. Makassar.
- Pratiwi, F. N., 2021. Pengaruh Teknik Distraksi Penayangan Film Kartun terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Anak di Puskesmas Kahuripan Kota Tasikmalaya. *Skripsi. Politeknik Kesehatan Tasikmalaya, Tasikmalaya*.
- Rukmanawati, F., 2019. Gambaran Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kecemasan Anak pada Tindakan Pencabutan Gigi di Puskesmas Godean 1. *Karya Tulis Ilmiah Poltekkes Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Sabilillah, M.F., 2015. *Perbedaan antara Audiovideo dengan Demonstrasi Pantum terhadap Perilaku, Status Kebersihan Gigi&Mulut Anak Slow Learner: Kajian terhadap Perilaku Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut* (Tesis, Program Pascasarjana UNDIP).
- Shah HA, Swamy NKV, Kulkarni S., 2017. Choubey S. Evaluation of Dental *Anxiety* and Hemodynamic Changes (Sympatho-Adrenal Response) During Various Dental Procedures Using Smartphone Applications v/s Traditional Behaviour Management Techniques in Pediatric Patients. *International Journal of Applied Research*. 3(5): 429-433.
- Sugianto., 2014. Pengaruh Distraksi Video Game Genggam Selama Pemeriksaan Gigi Terhadap Kecemasan Anak Usia 6-7 Tahun. *Skripsi Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Gadjah Mada*. Yogyakarta.
- Triani, R., 2020. Efektivitas Distraksi Video Game Terhadap Penurunan Kecemasan Anak Usia 7-10 Tahun Pada Tindakan Anestesi Infiltrasi. B-Dent. *Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah*. Vol 8, No. 3: page 267-276. ISSN 2301-5454, e-ISSN 2654-7643.