

**PENGARUH METODE BERMAIN *DENTIST GAME MOBILE*
TERHADAP PENURUNAN TINGKAT KECEMASAN
PADA PEMERIKSAAN GIGI ANAK KELAS II
DI MI PUI SINDANGWARGI II KOTA
TASIKMALAYA**

Setiawan M W¹, Daniati N², Kusmana A³

¹⁾ Mahasiswa Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

^{2,3)} Dosen Jurusan Keperawatan Gigi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
wildanset14@gmail.com

ABSTRAK

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 pre test and post test 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 di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya. **Kesimpulan:** Terdapat pengaruh metode bermain *dentist game mobile* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pemeriksaan gigi anak kelas II di MI PUI Sindangwargi II Kota Tasikmalaya dengan sebagian besar anak mengalami tingkat kecemasan sebelum pemberian metode bermain *dentist game mobile* sebesar 38.1% pada kategori cemas dan setelah diberikan metode bermain game menjadi tidak cemas sebanyak 42.9%

Kata Kunci : Metode Bermain Game, *Dentist game Mobile*, Kecemasan, *Face Image Scale*, Anak.

Referensi : 51 (2002-2021)

**EFFECT OF THE DENTIST MOBILE GAME PLAYING METHOD ON
REDUCING ANXIETY LEVEL AT THE DENTAL EXAMINATION
OF CHILD CLASS II IN MI PUI SINDANGWARGI II
TASIKMALAYA CITY**

Setiawan M W¹, Daniati N², Kusmana A³

¹⁾ Student of the Department of Dental Nursing, Poltekkes, Ministry of Health,
Tasikmalaya

^{2,3)} Lecturer of the Department of Dental Nursing Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
wildanset14@gmail.com

ABSTRACT

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 examinations for class II children at MI PUI Sindangwargi II, Tasikmalaya City. **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 examinations for grade II children at MI PUI Sindangwargi II, Tasikmalaya City. **Conclusion:** There is an effect of the mobile dentist game playing method on reducing anxiety levels in dental examinations for grade II children at MI PUI Sindangwargi II Tasikmalaya City with most children experiencing a level of anxiety before giving the mobile dentist game method of playing at 38.

Keywords : Game Playing Method, Mobile game Dentist, Anxiety, Face Image Scale, Child.

Reference: 51 (2002-2021)