

SKRIPSI

PENGARUH *GAME* EDUKASI DIGITAL (BELMAIN-BELAJAR SIKAT GIGI) TERHADAP PENGETAHUAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT SISWA KELAS 2 SDN 20 KALUMBUK KOTA PADANG



Pemimbing I: Dr. drg. Deli Mona, Sp. KG

Pemimbing II: drg. Gita Dwi Jiwanda Sovira, M. Kes

FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2023

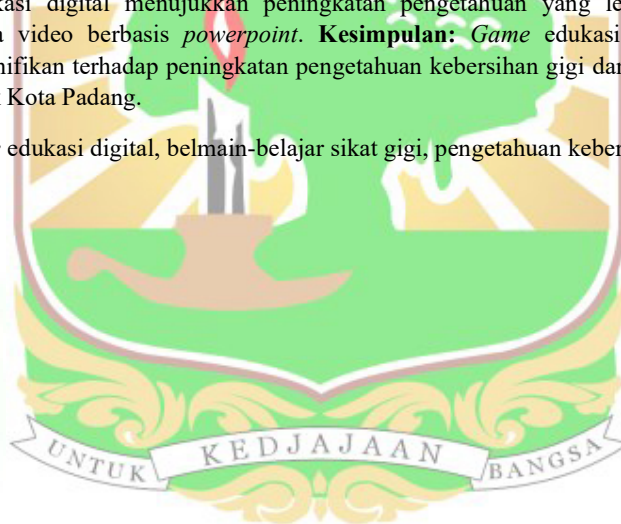
Pengaruh *Game* Edukasi Digital (Belmain-Belajar Sikat Gigi) terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang

Oleh: Dhefadila Alya Afra Azarys

ABSTRAK

Latar Belakang: Persentase karies pada siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang mencapai 60,5% yang dapat disebabkan antara lain kurangnya pengetahuan siswa tentang cara menjaga kebersihan gigi dan mulut. **Tujuan:** Untuk mengetahui pengaruh game edukasi digital terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain penelitian *nonequivalent group pretest-posttest*. Sampel diambil dengan metode *total sampling*. Sampel yang memenuhi kriteria inklusi berjumlah 32 siswa dan dibagi menjadi dua kelompok. 16 siswa sebagai kelompok eksperimen diberikan pendidikan kesehatan gigi dan mulut dengan media *game* edukasi digital dan 16 siswa lainnya sebagai kelompok kontrol dengan media video berbasis *powerpoint*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner baik sebelum dan sesudah edukasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji *paired t test* dan *independent t test*. **Hasil:** Hasil uji statistik menunjukkan terjadinya peningkatan pengetahuan yang signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua jenis media terhadap pengetahuan dengan nilai signifikan sebesar 0,037 ($p < 0,05$). Media *game* edukasi digital menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih besar dibanding penggunaan media video berbasis *powerpoint*. **Kesimpulan:** *Game* edukasi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.

Kata Kunci: *game* edukasi digital, belmain-belajar sikat gigi, pengetahuan kebersihan gigi dan mulut



Effect of Digital Educational Games (Belmain-Belajar Sikat Gigi) on Oral Hygiene Knowledge of Grade 2 Students at SDN 20 Kalumbuk Padang City

By: Dhefadila Alya Afra Azarys

ABSTRACT

Background: The percentage of caries in second grade of SDN 20 Kalumbuk Padang reached 60,5% which could be caused such as the lack of students knowledge about how to maintain oral hygiene. **Purpose:** To determine the effect of digital educational games on oral hygiene knowledge of grade 2 students of SDN 20 Kalumbuk Padang. **Research Methods:** This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent group pretest-posttest research design. Samples were taken by total sampling method. The sample that met the inclusion criteria was 32 students and were divided into two groups. A total of 16 students as experimental group were given oral health education with digital educational game media and the other 16 students as the control group with powerpoint-based video media. Data were collected by giving questionnaires both before and after education. The data analysis was using paired t-test and independent t-test. **Results:** The results of the statistical test showed a significant increase in knowledge of 0.000 ($p < 0.05$) from the average pretest and posttest scores of two groups. There was a significant difference in the effect between the two types of media on knowledge with a significant value of 0.037 ($p < 0.05$). Digital educational game media showed a greater increase in knowledge when compared to the use of powerpoint-based video media. **Conclusion:** Digital educational game has a significant effect on increasing second grade students of SDN 20 Kalumbuk Padang's oral hygiene knowledge.

Keywords: digital educational game, belmain-belajar sikat gigi, oral hygiene knowledge

