

**PENGARUH GAME TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK
SAAT PEMERIKSAAN GIGI
Adlia Fadia**

Abstrak

Latar belakang: Kecemasan merupakan salah satu faktor penyulit dalam mewujudkan perawatan gigi yang ideal. Berbagai metode dilakukan oleh dokter gigi untuk mengurangi rasa cemas pasien, salah satunya adalah teknik pengalihan perhatian atau distraksi. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik distraksi proyek dengan bermain *game* terhadap tingkat kecemasan anak saat pemeriksaan gigi. **Metode:** Penelitian ini adalah penelitian eksperimental klinik, dengan subyek penelitian sebanyak 30 orang terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, masing-masing 15 orang. Penilaian tingkat kecemasan anak dilakukan dengan mengukur *Face Image Scale* atau skala gambaran wajah dan frekuensi denyut nadi pada kedua kelompok. Besar penurunan tingkat kecemasan dilihat dari selisih pengukuran ke-II dan ke-IV pada kedua kelompok. **Hasil:** Rata-rata selisih skor FIS pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan berturut-turut adalah 0,07 dan 1,47. Rata-rata selisih frekuensi denyut nadi pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan adalah 0,07 dan 6,73. Hasil diuji statistik dengan menggunakan uji t independen menunjukkan *p value* berturut-turut untuk selisih skor FIS dan denyut nadi sebesar 0,000; 0,000. *p value* < 0,05 = signifikan. **Kesimpulan:** Terdapat pengaruh bermain *game* terhadap penurunan tingkat kecemasan anak saat pemeriksaan gigi.

Kata kunci: Kecemasan, FIS, denyut nadi, permainan

**THE EFFECT OF GAMING ON CHILDREN ANXIETY LEVEL DURING DENTAL
EXAMINATION
Adlia Fadia**

Abstract

Background: Anxiety is one of complicating factors in accomplishing the ideal dental treatment. Various methods have been performed by dentists to reduce the anxiety level of the patients, one of them is a diversion or distraction techniques. **Purpose:** This research is to know the effect of project distraction technique by playing games against the children anxiety level during dental examination. **Methods:** This research is a clinical experimental study, with 30 subjects which were divided into two groups: the control and treatment group, for each group had 15 subjects. Children anxiety level assessment carried out by Face Image Scale (FIS) measurement and the pulse rate counting. **Results:** Mean differences of FIS score between control and treatment group were 0.07 and 1.47. Mean differences of pulse rate between control and treatment group were 0.07 and 6.73. The results were statistically tested by using independent t-test and showed *p value* of FIS score, and pulse rate were 0.000. *p value* < 0.05 = significant. **Conclusion:** There was a significant effect of project distraction technique by gaming in decreasing the children anxiety level during dental examination.

Keywords: Anxiety, FIS, pulse rate, game