

ABSTRACT

**THE EFFECTS OF HEALTH EDUCATION WITH ELECTRONIC GAME  
ON BRUSHING TEETH BEHAVIOR 2<sup>ND</sup> GRADE STUDENT  
AT MI HJ. ASFIYAH SURABAYA**

**Pra Experiment Study**

**By: Akub Selvia**

School age children is the group of age prone to dental and oral disease, especially caries. Most of the students who suffer from cavities are caused by the lack of knowledge about how to keep teeth and oral's health. One way to improve their knowledg is using health education about brushing teeth. The objective of this study was to analyze the effects of health education with electronic game on teeth brushing behavior 2<sup>nd</sup> grade at MI Hj. Asfiyah Surabaya.

A Pre-experimental study (one group pre-post test design) was used in this study. The populations were 25 students of 2<sup>nd</sup> grade. Total 25 respondents, whom chosen by total sampling method. The variable independent was health education with electronic game whereas dependent variable were the change of brushing teeth habit. Data were collected by using questionnaire. *Wilcoxon Signed Rank Test* was used to analyzed with ( $\alpha=0.05$ ).

The results showed that there were significant effects of health education with electronic game to respondents knowledge ( $p=0.000$ ), attitudes ( $p=0.000$ ) and action ( $p=0.000$ )

Health education of teeth brushing for the school age children can use electronic game. Nursecan apply this media to have a more attractive way in giving health education to advance teeth brushing behavior on school aged children.

**Keywords:** brushing teeth, electronic game, knowledge, attitudes, action, school aged children

**ABSTRAK**

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN *GAME* ELEKTRONIK  
TERHADAP PERILAKU MENGGOSOK GIGI  
PADA SISWA KELAS 2 MI HJ. ASFIYAH SURABAYA**

**Penelitian Pra Experimental**

**Oleh: Akub Selvia**

Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang rentan terhadap penyakit gigi dan mulut, terutama karies. Sebagian besar siswa yang mengalami gigi berlubang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang bagaimana menjaga kesehatan gigi dan mulut. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan mereka adalah dengan menggunakan pendidikan kesehatan tentang menyikat gigi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh pendidikan kesehatan dengan *game* elektronik terhadap perilaku menggosok gigi pada siswa kelas 2 MI Hj. Asfiyah Surabaya.

Penelitian Pra-eksperimental (*one group pre-post test design*) digunakan dalam penelitian ini. Populasi 25 siswa dari kelas 2. Total 25 responden yang dipilih dengan metode total *sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini pendidikan kesehatan dengan *game* elektronik, sedangkan variabel dependennya adalah perilaku menyikat gigi. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk dianalisis dengan ( $\alpha=0,05$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pendidikan kesehatan dengan *game* elektronik dengan pengetahuan ( $p=0,00$ ), sikap ( $p=0,000$ ) dan tindakan ( $p=0,000$ ).

Pendidikan kesehatan menyikat gigi untuk anak usia sekolah dapat menggunakan *game* elektronik. Perawat dapat menerapkan media ini agar memiliki cara yang lebih menarik dalam memberikan pendidikan kesehatan untuk meningkatkan perilaku menggosok gigi pada anak-anak usia sekolah.

**Kata kunci:** menggosok gigi, *game* elektronik, pengetahuan, sikap, tindakan, anak usia sekolah