

ABSTRACT

Name : Emeraldal Nur Maulida Jayanti

Study Program : Dentistry

Title : The Effect of Health Education Using Computer Games (Edutainment) on Changes in Dental and Oral Health Knowledge

Counsellor : dr. Donna Hermawati, M.Si.Med
drg. Brigitta Natania, MSc., Sp.KG

Objective : To analyze the effect of health education using the *Dental Dash* computer game on improving oral health knowledge among students aged 8–11 years at SDN Tegalsari 1, Tegal City. **Method:** A quasi experiment design with a two-group pre-test and post-test approach was employed. The sample consisted of 72 students randomly assigned to an intervention and a non intervention group. The intervention group received oral health education through the *Dental Dash* computer game, while the non intervention group received no intervention. Data were collected using a validated and reliable questionnaire and analyzed using *Kolmogorov Smirnov* and *Wilcoxon Signed Ranks Test* **Result:** The average pre-test score in the intervention group increased from 8.08 to 8.61 in the post-test, with a statistically significant difference 0,006 ($p < 0,05$). In contrast, the control group showed a slight, non-significant increase from 9.00 to 9.03 with 0,655 ($p > 0,05$) **Conclusion:** The *Dental Dash* game effectively enhances elementary school students knowledge of oral and dental health. Edutainment-based media is recommended as a fun and interactive tool for promotive health education in school settings

Key words: *edutainment*, computer game, oral health, school children, *Dental Dash*

ABSTRAK

Nama : Emeraldal Nur Maulida Jayanti

Program Studi : Kedokteran Gigi

Judul : Pengaruh Penyuluhan dengan Penggunaan Permainan Komputer (*Edutainment*) terhadap Perubahan Pemahaman Kesehatan Gigi dan Mulut

Pembimbing : dr. Donna Hermawati, M.Si.Med
drg. Brigitta Natania, MSc., Sp.KG

Tujuan: untuk menganalisis pengaruh penyuluhan menggunakan permainan komputer *Dental Dash* terhadap perubahan pemahaman kesehatan gigi dan mulut pada siswa usia 8–11 tahun di SDN Tegalsari 1 Kota Tegal **Metode :** desain quasi eksperimen *two-group pre-test* dan *post-test* dengan total sampel sebanyak 72 siswa yang dibagi menjadi kelompok intervensi dan kelompok tanpa intervensi. Kelompok intervensi diberikan edukasi melalui permainan *Dental Dash*, sedangkan kelompok tanpa intervensi tidak menerima intervensi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas, lalu dianalisis menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan *Wilcoxon Signed Ranks Test* **Hasil :** Rata - rata skor *pre-test* kelompok intervensi sebesar 8,08 meningkat menjadi 8,61 pada *post-test*. Terdapat peningkatan signifikan sebesar 0,006 ($p < 0,05$). Sebaliknya, pada kelompok tanpa intervensi, peningkatan rata - rata skor dari 9,00 menjadi 9,03 tidak signifikan sebesar 0,655 ($p > 0,05$) **Kesimpulan :** Permainan *Dental Dash* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kesehatan gigi dan mulut siswa sekolah dasar. Media *edutainment* dapat direkomendasikan sebagai strategi edukasi promotif yang interaktif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *edutainment*, permainan komputer, kesehatan gigi, anak sekolah, *Dental Dash*.