

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *FLASHCARD* TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK TENTANG KESEHATAN GIGI
DI SDN NOYOSUTAN**

Atika Rohmah¹ Latifah Susilowati²

INTISARI

Latar Belakang: Masalah kesehatan gigi banyak dijumpai pada anak usia sekolah. Dampak yang akan dirasakan pada anak adalah rasa nyeri dan sakit sehingga mempengaruhi fungsi gigi menyebabkan anak kesulitan makan sehingga berdampak pada asupan nutrisi yang kurang. Upaya untuk meningkatkan kesehatan gigi dapat dilakukan melalui permainan edukatif, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan perlengkapan yang digunakan anak untuk bermain atau game yang dimainkan untuk meningkatkan keahlian anak salah satu mediana adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu yang memiliki 2 sisi dengan sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berupa keterangan dari gambar.

Tujuan : Mengetahui pengaruh permainan edukatif *Flashcard* terhadap pengetahuan anak tentang kesehatan gigi di SDN Noyosutan.

Metode : Design quasi eksperimen dengan rancangan *one group pretest* dan *posttest*. Jumlah responden sebanyak 36 anak menggunakan instrumen kuesioner pengetahuan kesehatan gigi dan menggunakan media *flashcard* yang berisi gambar mengenai kesehatan gigi.

Hasil : Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya permainan edukatif menggunakan *flashcard* dengan nilai *p* sebesar 0,000 ($p < 0,005$), terdapat pengaruh permainan edukatif *flashcard* terhadap pengetahuan kesehatan gigi anak di SDN Noyosutan.

Kesimpulan : Pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dapat meningkat setelah mendapat permainan edukatif dengan media *flashcard*.

Kata Kunci : Kesehatan gigi, anak usia sekolah, permainan edukatif, *flashcard*

¹ Mahasiswa Keperawatan (S1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Dosen Keperawatan (S1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES *FLASHCARD* ON CHILDREN'S KNOWLEDGE ABOUT DENTAL HEALTH

AT SDN NOYOSUTAN

Atika Rohmah^[1]Latifah Susilowati[2]

ABSTRACT

Background:Dental health problems are often found in school-age children. The impact that will be felt in children is aches and pains that affect the function of the teeth causing children to have difficulty eating so that it has an impact on inadequate nutritional intake. Efforts to improve dental health can be done through educational games, Educational Game Tools (APE) are equipment that children use to play or games that are played to improve children's skills, one of the media is *flashcard*. *Flashcard* is yourtuwhich has 2 sides with the front side containing the image and the back side being a description of the image.

Objective : Knew the influence of educational games *Flashcard* on children's knowledge about dental health at SDN Noyosutan.

Method : Design quasi-experimental design *none group pretest and posttest*. The number of respondents was 36 children using a dental health knowledge questionnaire instrument and using *flashcard* media containing pictures about dental health.

Results : The results of this study indicate that there are differences in knowledge before and after conducting educational games using *flashcards* with values *p* of 0.000 ($p < 0.005$), there is an influence of educational games *flashcard* knowledge of children's dental health at elementary school of Noyosutan.

Conclusion : Children's knowledge about dental health can increase after getting educational games with *flashcard* media.

Keywords :Dental health, school age children, educational games, *flashcard*

[1] Nursing Student (S1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

[2] Lecturer in Nursing (S1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta