

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mulut merupakan salah satu komponen penting dalam kesehatan yang dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang (WHO, 2019). Salah satu indikator kesehatan gigi dan mulut adalah tingkat kebersihan gigi dan mulut. Tingkat kebersihan gigi dan mulut seseorang dapat dilihat secara klinis dari ada tidaknya deposit organik, seperti pelikel, materi alba, debris, kalkulus dan plak gigi yang terdapat pada gigi dan mulut orang tersebut (Rachma, 2014).

Kebersihan gigi dan mulut merupakan upaya yang dilakukan untuk mencegah penyakit pada gigi dan mulut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyikat gigi. Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan dari 94,7% penduduk Indonesia yang menyikat gigi setiap hari hanya 2,8% melakukannya di waktu yang benar, yaitu minimal 2 kali sehari setiap sesudah sarapan dan sebelum tidur. Kelompok umur 5-9 tahun ditemukan sebanyak 93,2% telah menyikat gigi setiap hari, namun yang melakukan di waktu yang benar hanya 1,4%. Provinsi Sumatera Barat tercatat masyarakat yang telah menyikat gigi dengan benar sebesar 1,2% (Kemenkes RI, 2018).

Kondisi kebersihan mulut anak pada umumnya lebih buruk dibanding orang dewasa karena anak lebih banyak makan dan minum yang manis dan lengket serta jarang membersihkan gigi setelahnya. Kebersihan gigi dan mulut anak yang tidak terjaga dengan baik dapat mengakibatkan masalah kesehatan gigi dan mulut seperti karies, sakit gigi, karang gigi, peradangan pada gusi, sariawan dan kelainan-kelainan

lain disekitar gigi (Nurhidayat *et al.*, 2012). Salah satu faktor penyebabnya yaitu faktor perilaku mengabaikan kebersihan gigi dan mulut. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan tentang pemeliharaan gigi dan mulut (Gede *et al.*, 2013; Supriatna dan Angki, 2018).

Upaya meningkatkan pengetahuan pada anak dapat dilakukan melalui penyuluhan kesehatan dalam bentuk pendidikan kesehatan gigi dan mulut (Puspita *et al.*, 2022; Suryani, 2017). Pemberian pendidikan kesehatan gigi dan mulut pada anak terutama anak sekolah dasar (SD) sangat penting dilakukan karena pada masa ini anak mulai mengembangkan kebiasaan untuk menjaga kesehatan sejak dini sampai dewasa nantinya (Riolina, 2017). Anak sebagai salah satu sasaran pendidikan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan usia dan perkembangan kognitifnya. Anak usia 7-8 tahun menurut Jean Piaget (1896-1980) berada dalam fase perkembangan operasional konkret. Anak sudah dapat berpikir dengan logis dan melakukan penalaran untuk memecahkan masalah yang sederhana sehingga materi, metode, dan media yang digunakan dalam proses pendidikan harus disesuaikan agar anak dapat memahami materi tersebut dan tujuan pendidikan tercapai (Mona dan Azalea, 2018).

Pemilihan media pendidikan berdasarkan perkembangan teknologi dikelompokkan menjadi dua, yaitu media konvensional dan media modern (Labibah *et al.*, 2015). Pendidikan kesehatan pada kelompok anak sekolah menggunakan media konvensional saat ini dirasa kurang berhasil. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan internet yang membuat anak lebih memilih media modern (Dyah dan Elina, 2021).

Anak kelahiran tahun 2011-2025 atau generasi Alpha sangat akrab dengan teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-harinya. Salah satunya yaitu penggunaan *smartphone* (Novianti *et al.*, 2019). *Smartphone* memiliki kelebihan yaitu ringan, cepat, lebih mudah dipakai, dan multi fungsi seperti dapat menonton, memutar audio, ataupun merekam video (Asmawati, 2021). Hasil survey *The Asian Parent Insight* tahun 2014 yang dilakukan di lima negara di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia menyatakan dari 98% anak usia 3-8 tahun menggunakan *smartphone* dengan 67% memakai milik orang tua, 18% milik saudara atau keluarga dan 14% milik sendiri. Aplikasi yang banyak digunakan di *smartphone* oleh anak rentang usia tersebut adalah aplikasi *games* yaitu 89% pada anak laki-laki dan 74% pada anak perempuan (Fajrin, 2015). Fenomena tersebut menjadi landasan dilakukannya pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi (*mobile learning*) dengan mengembangkan aplikasi *game* edukasi atau disebut juga *game* edukasi digital (Nurrohman, 2021).

Game edukasi digital merupakan suatu multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi *game* yang memuat nilai-nilai pendidikan. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop dan *smartphone* (Kurniawan dan Risnani, 2021). *Game* edukasi digital dapat menghadirkan suatu objek konkret dalam situasi pembelajaran nyata melalui bermain simulasi dan sesuai dengan pemikiran anak (Trianingsih, 2016). *Game* edukasi digital juga menerapkan pola pembelajaran *learning by doing* yang dapat menarik minat anak untuk lebih memperhatikan pelajaran sehingga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Isnen (2018) menunjukkan bahwa 97,13% siswa-siswi kelas 2 dari SD Muhammadiyah 16 Surakarta setuju dengan

Game Android untuk Pengenalan Kesehatan Gigi bagi Anak Sekolah Dasar dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut.

Salah satu *game* edukasi kesehatan gigi dan mulut berbasis android yang dapat ditemukan di Google Play Store adalah aplikasi *game* bermain-belajar sikat gigi. *Game* bermain belajar sikat gigi cocok dimainkan oleh anak-anak hingga usia 8 tahun dan telah diakui oleh pengajar sebagai aplikasi yang menyenangkan dan menarik untuk belajar ataupun bermain. *Game* bermain-belajar sikat gigi ini dapat digunakan untuk mengetahui cara menjaga kebersihan gigi dan mulut. Anak akan memainkan simulasi menyikat gigi yang membuatnya lebih mudah diingat. Anak juga dapat membaca materi secara berulang sehingga anak dapat belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun (Pertiwi, 2017).

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 7-8 tahun yang umumnya duduk di kelas 2 SD. Usia 7-8 tahun berada dalam masa transisi dari gigi susu ke gigi permanen. Hal ini mengakibatkan gigi permanen akan lebih mudah rusak, karena kondisi gigi yang baru tumbuh dan belum matang. Anak-anak pada rentang usia tersebut masih kurang mengetahui dan mengerti bagaimana memelihara kebersihan gigi dan mulut, yang dapat menyebabkan penyakit salah satunya karies (Mukhbitin, 2018; Sari dan Fedri, 2022).

Kasus karies tertinggi di Kota Padang pada tahun 2022 terdapat di wilayah kerja Puskesmas Kuranji (Dinas Kesehatan Kota Padang, 2022). Hasil laporan penjangkaran kesehatan peserta didik pada 14 SD binaan Puskesmas Kuranji pada tahun 2022, ditemukan bahwa 23 siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk dari total 38 siswa mengalami karies (Puskesmas Kuranji, 2022). Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh *game* edukasi digital

(belmain–belajar sikat gigi) terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh *game* edukasi digital (belmain–belajar sikat gigi) terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang?

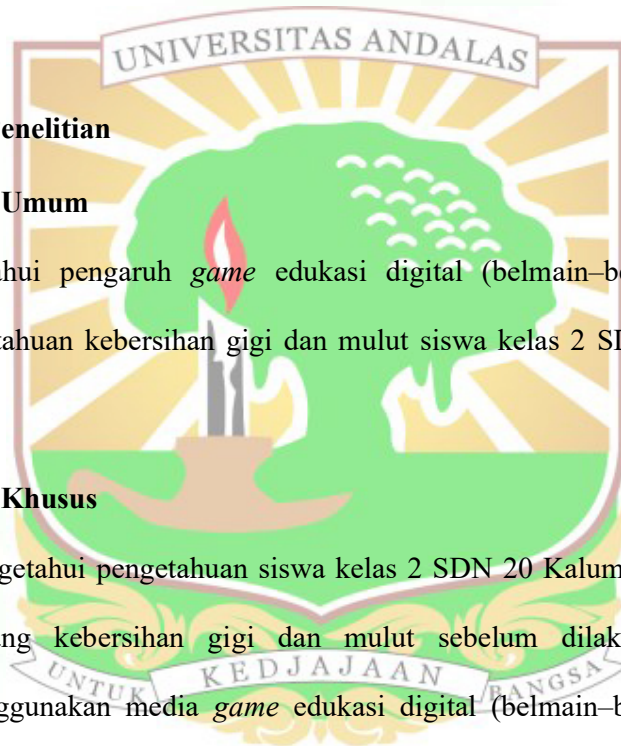
1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh *game* edukasi digital (belmain–belajar sikat gigi) terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang tentang kebersihan gigi dan mulut sebelum dilakukan pendidikan menggunakan media *game* edukasi digital (belmain–belajar sikat gigi) dan video berbasis *powerpoint*.
- b. Mengetahui pengetahuan siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang tentang kebersihan gigi dan mulut setelah dilakukan pendidikan menggunakan media *game* edukasi digital (belmain–belajar sikat gigi) dan video berbasis *powerpoint*.



- c. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa kelas 2 SDN 20 Kalumbuk Kota Padang tentang kebersihan gigi dan mulut antara sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media *game* edukasi digital (belmain-belajar sikat gigi) dan video berbasis *powerpoint*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan khususnya di bidang penyuluhan kesehatan gigi dan mulut serta meningkatkan kemampuan penulisan dan penelitian di bidang kedokteran gigi.

1.4.2 Bagi Siswa

Upaya meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut sehingga derajat kesehatan gigi dan mulut menjadi lebih baik serta merasakan pengalaman belajar lebih menarik dengan bermain *game* edukasi digital (belmain-belajar sikat gigi).

1.4.3 Bagi Puskesmas

Rekomendasi media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut di lingkungan sekolah dasar.

