

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO) tahun 2012 mengungkapkan bahwa, kesehatan merupakan keadaan sejahtera dari tubuh individu, disertai dengan adanya kesadaran dan kemampuan hidup sehat sehingga dapat terbebas dari segala jenis penyakit. Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan sehat dimana jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta unsur-unsur yang berhubungan dalam rongga mulut yang melibatkan kegiatan seperti saat individu makan, berbicara dan berinteraksi sosial tanpa gangguan fungsi, gangguan penampilan, dan ketidaknyamanan karena adanya penyakit (Hidayah dan Praptiwi, 2021). Kesehatan gigi dan mulut menjadi suatu masalah kesehatan yang memerlukan penanganan segera karena dapat berkembang lebih lanjut dan menyerang kondisi tubuh manusia (Khasanah, 2019). Kesehatan gigi dan mulut dapat dicapai terutama dengan cara menjaga kebersihan rongga mulut yang dilakukan sejak dini untuk membiasakan seseorang agar berperilaku baik terhadap kesehatan gigi dan mulutnya saat beranjak dewasa nanti. Perilaku itu terkait dengan pengetahuan yang cukup meliputi kebiasaan menggosok gigi pada waktu pagi dan malam hari, tidak mengonsumsi makanan yang kariogenik, serta kunjungan rutin ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali (Bany Sunnati dan Darman, 2014).

Sebagaimana telah disebutkan di dalam sebuah hadits:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ تَحَلَّلُوا فَإِنَّهُ نِظَافَةٌ وَالنِّظَافَةُ تَدْعُو إِلَى الْإِيمَانِ وَالْإِيمَانُ مَعَ صَاحِبِهِ فِي الْجَنَّةِ

Artinya: "Buanglah sisa-sisa makanan di gigimu, karena perbuatan itu adalah kebersihan, dan kebersihan itu akan mengajak (menggiring) kepada iman, dan iman itu akan bersama orang yang memilikinya dalam surga." (HR. At-Tabrani)

Hadits di atas menunjukkan bahwasanya Allah SWT menjadikan gigi sebagai sesuatu yang penting dan harus dijaga salah satunya dengan menyikat gigi di waktu yang tepat yaitu setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam. Gigi dan mulut berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dan berdoa guna beribadah mendekati diri kepada Allah SWT. Jika gigi tidak bersih, dapat membatalkan ibadah seseorang karena sisa-sisa makanan di sela gigi ataupun karena aroma mulut yang dapat mempengaruhi kualitas ibadah seseorang.

Masalah kesehatan gigi dan mulut dapat mengakibatkan gangguan tumbuh kembang pada anak. Pada anak yang mengalami masalah kesehatan gigi, mereka akan malas melakukan kegiatan sehari-hari, seperti anak tidak hadir ke sekolah dan nafsu makan menurun (Khasanah, 2019). Masalah yang sering ditemukan dalam rongga mulut anak sampai saat ini adalah karies gigi. Anak merupakan kelompok yang rentan terhadap penyakit gigi dan mulut karena pada umumnya di masa anak-anak masih mempunyai perilaku atau kebiasaan diri yang kurang mendukung kesehatan gigi (Fatimatuzzahro, 2016). Salah satu cara mencegah penyakit gigi dan mulut adalah dengan rutin menyikat gigi, namun banyak ditemukan anak-anak yang belum mengetahui cara menyikat gigi yang tepat. Peran orang sekitar diperlukan untuk memberikan edukasi perilaku

menyikat gigi kepada anak. Edukasi dapat diberikan dengan pemilihan sikat gigi yang lembut, bentuk sikat gigi sesuai umur anak, dan frekuensi menyikat gigi yang tepat.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi status kesehatan gigi dan mulut seseorang yaitu keturunan, lingkungan, pelayanan kesehatan, dan perilaku kesehatan. Di antara keempat faktor tersebut perilaku kesehatan merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam status kesehatan rongga mulut seseorang (Rohimi, 2018). Pontonuwu dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang yang tepat mempengaruhi perilaku dan dapat meningkatkan kesehatan gigi dan mulut. Semakin tinggi pengetahuan seseorang, maka perilaku kesehatannya akan ikut terjaga dengan baik. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan 57,6% penduduk Indonesia mengalami masalah gigi dan mulut dan hanya sekitar 10,2% yang telah mendapatkan pelayanan medis. Prevalensi gigi berlubang anak usia dini sangat tinggi (93%) dan hanya 7% anak yang bebas dari masalah gigi berlubang. Hasil Riskesdas 2018 juga menyebutkan bahwa baru 2,8% penduduk Indonesia yang sudah menyikat gigi dua kali sehari, yakni pagi dan malam secara benar. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang mendasari perilaku dan motivasi anak tentang kebiasaan menyikat gigi yang masih rendah.

Anak usia 6-12 tahun sebagian besar masih memiliki kebiasaan menggosok gigi yang keliru yaitu saat mandi pagi dan mandi sore. Hal ini dibuktikan bahwa kebiasaan benar menggosok gigi anak usia sekolah masih banyak yang keliru (Khasanah, 2019). Selain itu pada usia ini terdapat masa kritis

bagi pertumbuhan gigi geligi. Dimana pada usia ini diperlukan perilaku kebersihan yang adekuat guna mencegah terjadinya beberapa penyakit gigi. Terlebih lagi, pada kelompok usia 10-12 tahun ini minat belajar sudah cukup tinggi, didukung oleh ingatan anak yang kuat serta kemampuan dalam menangkap dan memahami materi yang diberikan. Secara umum, perilaku kesehatan gigi pada usia ini lebih kooperatif daripada kelompok umur yang lebih muda dan usia ini juga dianggap sudah mandiri dalam kegiatan menyikat gigi (Kaunang, dkk., 2013). Oleh karena itu, perlu ditekankan lagi informasi mengenai pentingnya cara yang tepat menyikat gigi sejak usia dini pengetahuan ini dapat disampaikan melalui berbagai media pembelajaran salah satunya dengan *game* edukasi.

Perkembangan teknologi akan terus mengalami kemajuan secara pesat sejalan dengan media pembelajaran. Menurut (Novaliendry, 2013) perkembangan *video game* yang semakin hari semakin pesat akhirnya menimbulkan sebuah terobosan baru di bidang pendidikan untuk membuat *video game* sebagai media edukasi yang efektif dan interaktif. *Game* edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai mampu meningkatkan pemahaman sasaran pembelajaran serta menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga apabila sasaran pembelajaran adalah anak-anak. Mereka akan menjadi lebih aktif untuk belajar menggunakan *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki beberapa unsur gabungan seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat memicu ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan (Wijayanto dan Istianah, 2017). *Game* edukasi yang semakin populer di kalangan pendidikan berdampak pada pemberian

pembelajaran menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada gaya pembelajaran dengan *game* berbasis elektronik (Mukhlison, dkk., 2021)

Metode permainan adalah salah satu metode yang dapat digunakan pada proses pembelajaran bagi anak (Nirwana, 2013). Dengan bermain *game*, pengalaman belajar anak akan lebih terdali dan dapat menjadi sebuah sarana untuk memperdalam kesan dan ingatan anak dalam menangkap berbagai materi baru. *Game* edukasi terbukti lebih unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang begitu signifikan adalah dengan adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Shihab, *et al.*, 2019). *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* melalui penelitiannya juga membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman seseorang terhadap suatu masalah.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menawarkan solusi berupa *game* edukasi untuk meningkatkan perilaku menyikat gigi. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perubahan Perilaku Cara Menyikat Gigi Anak pada Usia 10-12 Tahun Melalui *Game Online Joy Teeth.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut, yaitu: Apakah terdapat perubahan perilaku menyikat gigi anak melalui setelah melakukan permainan *game online joy teeth*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game online joy teeth* terhadap perilaku menyikat gigi pada anak usia 10-12 tahun.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa SD

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan perubahan perilaku menyikat gigi anak.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti terait dengan penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah terutama dalam bidang kesehatan dan kedokteran gigi, sehingga dapat diterapkan pada disiplin ilmu peneliti ke depannya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik agar dapat turut berperan dalam membantu meningkatkan perilaku menyikat gigi kepada murid SD juga pentingnya perilaku preventive karies gigi dan cara menjaga kesehatan gigi di sekolah.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Harsinal (2018) dengan judul “*Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Melalui Penyuluhan Menggunakan Video Animasi Secara Online Pada Siswi Mts Muhammadiyah Penyawasan Kabupaten Kampar*”. Merupakan penelitian yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa remaja akan pentingnya menjaga kebersihan mulut. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut media penyuluhan yang digunakan adalah video animasi, sedangkan pada penelitian ini *game* berbasis elektronik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hutami RA, dkk (2019) dengan judul “*Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi*” merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui potensi permainan monopoli puzzle kedokteran gigi sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut media penyuluhan yang digunakan adalah permainan papan monopoli puzzle, sedangkan dalam penelitian ini *game* berbasis elektronik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Harisnal (2018) dengan judul “*Perbedaan Perilaku Menyikat Gigi Siswa Dalam Kesehatan Gigi Dengan Metode Story Telling Di Sdn 13 Parit Putus Kabupaten Agam Tahun 2018*” merupakan penelitian yang

bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara perilaku menyikat gigi siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan gigi melalui metode storytelling. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut media penyuluhan yang digunakan adalah *story telling*, sedangkan dalam penelitian ini *game* berbasis elektronik.