

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut memiliki peran penting dalam kesehatan tubuh secara keseluruhan, termasuk dampak yang ditimbulkan oleh kekurangan nutrisi dan gejala penyakit lainnya. Kesehatan mulut ini adalah kondisi rongga mulut termasuk gigi dan jaringan pendukungnya, yang bebas dari rasa sakit dan berfungsi dengan optimal. Gangguan pada kesehatan gigi dan mulut dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari, seperti penurunan kondisi kesehatan secara umum, berkurangnya kepercayaan diri, serta mengganggu kehadiran di sekolah atau tempat kerja (Kemenkes RI., 2019).

Berdasarkan data dari Survei Kesehatan Indonesia (2023) menunjukkan prevalensi masalah gigi dan mulut di Indonesia adalah 56,9%, di Jawa Barat, anak-anak berusia 10-14 tahun pada tahun 2023 mengalami masalah gigi seperti gigi berlubang, rusak, atau sakit sebesar 37,2%. Menurut Sumarna, dkk., (2023) prevalensi penyakit gigi dan mulut di Kabupaten Garut cukup tinggi yakni sebesar 36,7%, dengan mayoritas penderita penyakit tersebut adalah anak usia sekolah.

Data ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mengenai pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut yang baik masih rendah, sehingga perlu ada upaya untuk mengatasi hal ini agar angka masalah kesehatan gigi dan mulut tidak semakin meningkat. Pendidikan mengenai kesehatan gigi dan mulut bagi anak berusia 10-14 tahun sangat penting mengingat berbagai masalah kesehatan yang sering muncul seperti sariawan, gigi berlubang, gigi yang patah, peradangan gusi, dan ketidakteraturan susunan gigi. Perlu adanya berbagai metode dan pendekatan untuk menanamkan pengetahuan, sikap, dan perilaku yang sehat, terutama terkait kesehatan gigi dan mulut anak (Simaremare & Wulandari, 2021).

Beragam kondisi kesehatan yang terjadi di area mulut disebabkan oleh sejumlah elemen, termasuk perilaku yang tidak memperhatikan kebersihan gigi dan mulut akibat pengetahuan yang minim mengenai pentingnya perawatan gigi dan mulut, kurangnya kebiasaan menyikat gigi, teknik menyikat gigi yang tidak tepat, serta konsumsi makanan dan minuman yang mengandung gula tinggi (Senjaya & Yasa, 2019), hal ini dapat memicu munculnya berbagai gangguan di dalam mulut seperti gigi berlubang, penyakit gusi (*gingivitis*), mulut kering, kanker mulut, karies, dan masalah kesehatan lainnya (Lidya, 2020). Karies atau gigi berlubang, merupakan salah satu masalah kesehatan yang paling sering dijumpai di mulut, baik pada anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun lansia di Indonesia (Rahtyanti, dkk., 2018).

Perawatan diri atau *personal hygiene* adalah salah satu keterampilan dasar yang dimiliki manusia untuk memenuhi kebutuhan mereka, salah satu aspek dari kebersihan pribadi adalah menjaga kesehatan gigi dan mulut. Gigi dan mulut adalah bagian yang sangat penting untuk dijaga kebersihannya, karena melalui organ ini berbagai kuman dapat masuk ke tubuh dan berkembang dapat menyebabkan berbagai penyakit yang merugikan kesehatan manusia. Kebersihan mulut adalah tindakan yang dilakukan untuk membersihkan area mulut, lidah, dan gigi dari sisa-sisa makanan dengan cara menyikat gigi setidaknya dua kali sehari. Langkah ini diambil agar mulut terhindar dari penyakit dan kerusakan gigi (Pitaloka, 2018). Masalah kesehatan gigi dan mulut dapat menyebabkan infeksi yang menimbulkan rasa sakit pada anak sehingga tidak dapat melakukan aktivitas sehari-hari, seperti bersekolah (Setiadi, 2020).

Pengetahuan adalah hasil dari penginderaan terhadap sesuatu. Pancaindera manusia, termasuk raba, penciuman, rasa, pendengaran, dan penglihatan, bertanggung jawab atas penginderaan (Notoatmodjo, 2020 *Cit.* Alini, 2021). Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai pemahaman, yang artinya pengetahuan diperoleh apabila seseorang mempelajari atau mengamati suatu objek dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Dewi & Sudaryanto, 2020).

Menurut Anggow (2017), pengetahuan yang baik akan berpengaruh terhadap perilaku sehat, namun sebaliknya pengetahuan yang kurang berpengaruh terhadap terjadinya permasalahan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan dapat diperoleh baik secara alami maupun secara direncanakan, yaitu melalui proses pendidikan (Rakhamatto & Kurniawati, 2017).

Pemilihan siswa kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif, sosial, dan kesiapan belajar yang paling sesuai untuk menerima materi edukatif berbasis game interaktif. Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) disebut masa anak-anak (*middle childhood*), dianggap mencapai usia matang untuk belajar, hal ini disebabkan oleh keinginan anak-anak untuk memperoleh berbagai keterampilan baru yang diberikan oleh pendidik di sekolah. Sikap anak terhadap keluarga telah berubah dari rasa egois menjadi pandangan objektif dan pragmatis tentang dunia luar, yang merupakan salah satu tanda awal periode sekolah (Zakiyah, dkk., 2024). Anak-anak kelas IV umumnya masih dalam masa transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi dan masih membutuhkan bimbingan yang lebih intens dalam memahami instruksi pembelajaran (Sabani, 2019). Anak kelas VI meskipun secara kognitif lebih matang, sering kali mengalami tekanan akademik karena sudah memasuki fase akhir masa sekolah dasar dan menghadapi persiapan ujian akhir (Zakiyah, dkk., 2024). Hal ini menyebabkan antusiasme mereka terhadap metode pembelajaran baru, seperti game edukatif, dapat menurun.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat ajar yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu mata pelajaran dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar, salah satunya adalah *game* atau permainan (Tafonao, 2018).

Menurut Suryadi (2018), *game* adalah jenis multimedia yang dirancang dengan cara yang menarik dan menggunakan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan yang kalah. *Game* biasanya dilakukan dalam situasi yang tidak serius dan biasanya dilakukan untuk hiburan. Kemajuan teknologi, *game* ini harus dapat digunakan dengan cukup lama karena sangat sering menghabiskan banyak waktu. Anak-anak sering kecanduan *game*, sehingga mereka menghabiskan waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar.

Kenyataannya banyak permainan yang terlalu banyak dimainkan secara *online* serta dimanfaatkan untuk sebagai tempat melarikan diri dari kehidupan nyata sampai yang terjadi adanya kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019). *Game online* yang tidak memuaskan pemain ini didasarkan pada beberapa psikologi dan berpusat pada sekelompok orang yang beragam (Bonnaire, 2019). Sebanyak 54,1% anak pada usia sekolah di Indonesia dilaporkan mengalami kecanduan *game online*. Disebutkan lebih lanjut bahwa sebanyak 77,5% laki-laki usia sekolah dan sebanyak 22,5% anak perempuan yang menghabiskan waktunya bermain *game online* dua hingga sepuluh jam seminggu sehingga mengalami kecanduan. *Game* edukasi dapat digunakan dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan. Ini karena *game* edukasi berisi konten pendidikan untuk memancing minat siswa dalam mempelajari materi. Bermain *game* tidak hanya memiliki efek negatif, tetapi juga memiliki efek positif. *Game* edukasi dapat digunakan dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan, ini karena *game* edukasi berisi konten pendidikan untuk memancing minat siswa dalam mempelajari materi (Pradana & Nita, 2019).

Game edukasi juga merupakan permainan yang dimaksudkan untuk memperluas ilmu pengetahuan dengan menggunakan teknologi multimedia untuk mendukung proses belajar mengajar (Widiastuti, 2019). *Game* edukasi mengandung elemen pendidikan dan pembelajaran (Pramuditya, 2017). Siswa sering menggunakan *smartphone* untuk bermain daripada belajar, yang berdampak negatif pada nilai akademik mereka. *Smartphone* sangat digunakan oleh siswa sebagai alat bermain, yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang dikemas dalam *game* edukasi.

Era digital saat ini, pendekatan pembelajaran konvensional mulai mengalami pergeseran menuju metode yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif adalah *game* interaktif, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai sarana edukatif. *Game* interaktif mampu menarik perhatian siswa melalui visual yang menarik, tantangan yang memotivasi, serta aktivitas yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Rokhayah (2023), *game* interaktif

dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa serta mendorong kerja sama. Widyatmojo dan Muhtadi (2017) menyatakan bahwa *game* interaktif sangat layak digunakan karena dapat merangsang perkembangan kognitif dan bahasa siswa.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat *game* edukatif secara praktis dan menarik adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan penggunanya membuat berbagai jenis media, termasuk *game* edukasi, dengan tampilan yang menarik dan mudah disesuaikan. Aplikasi ini menyediakan beragam template seperti kuis, animasi, dan slide interaktif yang mendukung proses pembelajaran visual dan partisipatif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). *Canva* dapat diakses secara gratis melalui perangkat Android, iOS, maupun komputer, sehingga mempermudah guru dan siswa dalam mengakses media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Rahmatullah, dkk., 2020)

Peneliti melakukan survei awal pada siswa kelas V di SD Negeri III Samarang Kabupaten Garut, dan berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada hari Jum'at, 17 Januari 2025 terhadap 15 responden didapatkan hasil bahwa 53% dari 10 responden kurang memiliki pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan *Game* Interaktif *Canva* Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Kelas V di SD Negeri III Samarang Kabupaten Garut”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan “*Game* Interaktif *Canva*”.

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan “*Game* Interaktif *Canva*”.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengembangkan media *Game* Interaktif pada aplikasi *Canva*.

1.3.2.2 Mengetahui hasil uji kelayakan media *Game* Interaktif pada aplikasi *Canva*.

1.3.2.3 Mengetahui distribusi frekuensi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri III Samarang Kabupaten Garut sebelum diberikan media *Game* Interaktif pada aplikasi *Canva*.

1.3.2.4 Mengetahui distribusi frekuensi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri III Samarang Kabupaten Garut sesudah diberikan media *Game* Interaktif pada aplikasi *Canva*.

1.3.2.5 Mengetahui distribusi frekuensi rata-rata pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri III Samarang Kabupaten Garut sebelum dan sesudah diberikan media *Game* Interaktif pada aplikasi *Canva*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Siswa

Meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang kesehatan gigi dan mulut.

1.4.2 Peneliti Selanjutnya

Memberikan acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai media.

1.4.3 Institusi

1.4.3.1 Menambah bahan bacaan bagi mahasiswa/i jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya.

1.4.3.2 Menambah referensi untuk kepustakaan jurusan kesehatan gigi.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Tazkia Aulia, Nur Sefa Arief Hermawan, Nova Mega Rukmana	2023	Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat dan variabel bebas nya sama 2. Metode <i>Quasi-eksperimental (pretest-posttest)</i> 3. Sasaran anak-anak 	Lokasi dan waktu berbeda
2.	Ignatius S. Jatmiko, dkk.	2024	Penggunaan Metode <i>Game</i> Interaktif untuk Edukasi Menggosok Gigi terhadap Kebersihan Gigi dan Mulut serta Kesehatan <i>Gingiva</i> pada Anak Tunanetra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat dan variabel bebas nya sama 2. Metode <i>Quasi-eksperimental (pretest-posttest)</i> 3. Sasaran anak-anak 	Lokasi dan waktu berbeda