

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian penting dari kesehatan secara keseluruhan. Menurut data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI), prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak usia sekolah masih tergolong tinggi. Salah satu faktor yang memengaruhi tingginya angka tersebut adalah kurangnya pengetahuan siswa mengenai cara menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan benar (Kemenkes RI, 2023).

Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023, sebanyak 56,9% penduduk berusia 3 tahun ke atas mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut. Kelompok usia 3-5 tahun masih memiliki indeks DMF-T yang tinggi, menunjukkan bahwa pengetahuan dan kebiasaan anak-anak dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut masih kurang. Jika tidak segera ditangani, kondisi ini dapat berdampak buruk bagi kesehatan mereka di masa depan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penyuluhan melalui media interaktif seperti aplikasi animasi dapat menjadi solusi yang efektif. Penggunaan media visual yang menarik dapat membantu anak-anak lebih mudah memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi, termasuk teknik menyikat gigi yang benar, pola makan sehat, serta kebiasaan rutin memeriksakan gigi ke dokter (Insan dkk. 2024).

Kebersihan gigi dan mulut merujuk pada upaya menjaga kesehatan gigi, gusi, dan jaringan mulut lainnya agar terhindar dari penyakit atau infeksi. Ini melibatkan rutinitas perawatan sehari-hari seperti menyikat gigi dengan pasta gigi yang mengandung fluoride, membersihkan sela-sela gigi dengan benang gigi, serta berkumur dengan obat kumur yang sesuai untuk menghilangkan bakteri penyebab plak dan penyakit gusi. Menjaga kebersihan gigi dan mulut yang baik sangat penting karena dapat mencegah gangguan kesehatan oral seperti gigi berlubang, gingivitis, dan penyakit periodontal, yang dapat mempengaruhi kualitas hidup secara keseluruhan. Kebiasaan ini, tidak hanya kesehatan mulut yang terjaga, tetapi juga mencegah risiko berkembangnya penyakit serius lainnya (Ihsani, 2023).

Menyikat gigi secara teratur dan dengan teknik yang benar adalah langkah dasar dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut serta mencegah masalah kesehatan gigi seperti gigi berlubang dan penyakit gusi. Menurut *American Dental Association*, menyikat gigi setidaknya dua kali sehari dengan pasta gigi yang mengandung fluorida dapat mengurangi penumpukan plak dan menghindari pembentukan karies. Teknik yang tepat dalam menyikat gigi, seperti gerakan melingkar atau vibrasi lembut pada permukaan gigi, sangat penting untuk memastikan kebersihan yang optimal tanpa merusak enamel gigi. Selain itu, disarankan untuk mengganti sikat gigi setiap 3 hingga 4 bulan atau lebih cepat jika bulu sikat sudah aus (Ada, 2020). Dengan rutin menyikat gigi, tidak hanya kesehatan gigi yang terjaga, tetapi juga kesehatan gusi dan mulut secara keseluruhan (Imran & Niakurniawati, 2018).

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut di sekolah dasar menjadi langkah penting dalam upaya meningkatkan kesadaran siswa. Namun, metode penyuluhan tradisional seperti ceramah sering kurang efektif karena bersifat pasif dan kurang menarik perhatian anak-anak. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan cenderung rendah (Gede, 2019).

Penyuluhan kebersihan gigi dan mulut menggunakan aplikasi animasi seperti *Animaker* dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang perawatan gigi. Penggunaan media animasi mempermudah penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, karena visual yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Bahwasannya anak-anak lebih memahami, menyukai, dan tertarik terhadap animasi berkarakter, menjadikan pendekatan ini semakin efektif. Animasi yang dilengkapi dengan karakter-karakter lucu dan menyenangkan dapat menggambarkan proses menyikat gigi yang benar, bahaya gigi berlubang, serta pentingnya pola makan sehat dengan cara yang menyenangkan, sehingga informasi tersebut lebih mudah diingat dan diterima. Pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk menerapkan kebiasaan baik dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut mereka, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencegahan penyakit gigi sejak usia dini (Amanah, 2017).

Seiring kemajuan teknologi, penggunaan media berbasis animasi dapat menjadi alternatif penyuluhan yang lebih menarik dan efektif. Salah satu aplikasi

yang dapat digunakan adalah *Animaker*, sebuah platform pembuatan animasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten visual interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Media animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan audio yang menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Rahmah dkk, 2023).

Data spesifik mengenai angka prevalensi penggunaan aplikasi *Animaker* secara global atau nasional belum tersedia secara rinci. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Animaker* semakin banyak digunakan, khususnya dalam dunia pendidikan. Sebagai contoh, studi oleh Waruwu dan Pakiding (2023) melaporkan bahwa 55% mahasiswa merasakan manfaat signifikan dalam memahami materi pembelajaran menggunakan *Animaker*, dan 60% dari mereka menyatakan bahwa aplikasi ini meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penelitian Akmalita (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Animaker* dalam pembelajaran di SDN 32 Banda Aceh mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 40%. Tren ini mengindikasikan bahwa *Animaker* telah menjadi salah satu alat berbasis teknologi yang semakin diminati untuk meningkatkan kreativitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran di berbagai jenjang Pendidikan (Rahmah dkk. 2023).

Hasil Penelitian Puspasari dan Surayani (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam penyuluhan kesehatan, khususnya terkait kebersihan gigi dan mulut, terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Peneliti menemukan bahwa media berbasis animasi dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, yang pada akhirnya memperbaiki pengetahuan dan perilaku mereka terkait kebersihan gigi. Selain itu, penelitian oleh Sari (2020) juga mengungkapkan bahwa aplikasi animasi membantu anak-anak memahami informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, mempermudah penyampaian pesan tentang teknik menyikat gigi yang benar dan pentingnya menjaga pola makan sehat untuk mencegah masalah gigi. dengan demikian, penggunaan media animasi seperti *Animaker* dalam penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung pendidikan kesehatan di kalangan siswa sekolah dasar (Sopiandy dkk. 2024).

SD Negeri Pataruman Sumedang merupakan salah satu Sekolah Dasar yang berada di kabupaten sumedang, tetapi beberapa siswanya masih kurang memperhatikan kebersihan gigi dan mulut. Hasil Survei awal yang dilakukan peneliti pada 14 Januari 2025, pada 10 siswa kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang, ditemukan bahwa 5 siswa memiliki pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut dengan persentase kurang dari 50%, yang termasuk dalam kategori kurang. Siswa berjumlah 3 orang dengan persentase 75%, yang termasuk kedalam kategori Sedang, dan siswa berjumlah 2 orang dengan persentase 80%, yang termasuk kedalam kategori Baik, Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah SD Negeri Pataruman, mengatakan bahwa SD Negeri Pataruman sebelumnya sudah pernah dilakukan penyuluhan tentang Kesehatan gigi dan mulut, namun harus ditingkatkan Kembali mengenai Kesehatan gigi dan mulut.

Latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Gambaran Penyuluhan Menggunakan Media Aplikasi *Animaker* untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* untuk meningkatkan Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang”?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* untuk meningkatkan Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengembangkan media video animasi pada aplikasi *animaker*

1.3.2.2 Mengetahui hasil uji kelayakan pengguna media video animasi aplikasi *animaker*

1.3.2.3 Mengetahui distribusi frekuensi pengetahuan kebersihan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media aplikasi *animaker*

1.3.2.4 Mengetahui distribusi frekuensi pengetahuan kebersihan gigi dan mulut pada siswa kelas V SD Negeri Pataruman Kabupaten Sumedang sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media aplikasi *animaker*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Anak Sekolah Dasar

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media aplikasi *animaker* dalam menjaga kebersihan gigi dan mulutnya.

1.4.2 Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dan guru dalam mendukung penyuluhan kesehatan gigi dan mulut melalui media digital, khususnya aplikasi *Animaker*, serta mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

1.4.3 Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dan pengetahuan bagi guru betapa pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut melalui penyuluhan menggunakan aplikasi *animaker* untuk meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut.

1.4.4 Bagi Jurusan Kesehatan Gigi

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi perpustakaan Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes kemenkes Tasikmalaya, serta hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan kajian serta diharapkan hasil penelitian dapat menjadi acuan untuk dilakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Tahun	Judul	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Saputri 2021	Gambaran Penyuluhan Menggunakan Media Audio Visual dengan Aplikasi <i>You Tube</i> Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Siswa/I kelas V SD Negeri 3 Arjawinangun Kabupaten Cirebon	Media Penyuluhan berbentuk audio visual, Teknik pengambilan sampel dan total sampling	Jenis penelitian <i>Quasi Experiment</i> , penelitian ditujukan kepada kelas V , media aplikasi <i>you tube</i>
2.	Rifa'i 2021	Pengaruh penyuluhan dengan aplikasi <i>You Tube</i> terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Kelas V SDN Siwungkuk 01 Kabupaten Brebes di Massa Pandemi Covid 19	Penelitian dengan media terhadap peningkatan Kesehatan gigi dan mulut	Penelitian penyuluhan dengan media youtube
3.	Pranata 2022	Efektivitas Video Animasi Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Sekolah Dasar	Media penyuluhan menggunakan aplikasi <i>animaker</i> , penelitian ditujukan kepada kelas IV	Teknik pengambilan sampel <i>nonprobability sampling</i> , jenis penelitian kuantitatif, judul terhadap perilaku Hidup Bersih dan Sehat