

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak usia dini merupakan salah satu pilar penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal. Dan dapat memengaruhi kegiatan sehari-hari seperti kesulitan makan atau mengunyah (Bintari & Prasetyowati, 2022). Kebersihan gigi merupakan hal mendasar yang harus diperhatikan sejak dini, karena gigi yang bersih tidak hanya membuat anak nyaman dalam beraktivitas, tetapi juga menjadi dasar pencegahan terhadap berbagai masalah kesehatan gigi dan mulut, karena gigi yang terawat tidak hanya membuat anak merasa nyaman saat makan, berbicara, dan tersenyum, tetapi juga mencegah berbagai masalah kesehatan seperti karies, bau mulut, hingga infeksi pada gusi. Namun, penyakit pada gigi dan mulut masih menjadi masalah umum yang dihadapi anak-anak di Indonesia. Salah satu penyakit kronis yang paling sering terjadi adalah karies gigi atau gigi berlubang, yang prevalensinya cukup tinggi terutama pada anak-anak dari keluarga dengan pendapatan rendah. Karies gigi pada anak usia dini dapat menimbulkan dampak serius, mulai dari gigi menjadi rapuh, berlubang, hingga patah, yang dapat berujung pada hilangnya kemampuan mengunyah dan memicu masalah pencernaan (Widayati, 2014). Penyebab terjadinya karies ini bersifat multifaktorial, salah satunya adalah faktor tidak langsung seperti bentuk dan permukaan gigi dengan celah dalam yang membuat sisa makanan mudah menempel, sehingga bakteri lebih cepat menghasilkan asam pemicu karies (Khotimah et al., 2022).

Tingginya prevalensi masalah ini tercermin dalam data Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS). Data tersebut menunjukkan tren masalah kesehatan gigi dan mulut pada masyarakat Indonesia secara umum, dengan persentase sebesar 23,4% pada tahun 2007, kemudian naik menjadi 25,9% pada 2013 (Riskesdas, 2013), melonjak signifikan ke 45,9% pada 2018 (Riskesdas, 2018), dan berada di angka 43,6% pada 2023 (Kemenkes BKKP, 2023). Kondisi yang lebih mengkhawatirkan justru terlihat pada kelompok anak usia 5-9 tahun, di mana angkanya terus meningkat dari

21,6% pada tahun 2007, menjadi 28,9% pada 2013, hingga mencapai puncaknya di 54% pada 2018, sebelum akhirnya turun ke 49,9% pada 2023 (Kemenkes BKPK, 2023). Data ini menegaskan bahwa anak-anak merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut.

Perawatan gigi preventif sejak dini dan teratur sering kali dilakukan sebagai cara untuk mencegah timbulnya penyakit gigi pada anak-anak, dan diasumsikan sebagai metode yang hemat biaya karena diyakini dapat mengurangi kebutuhan perawatan gigi restoratif yang mahal (Sen et al., 2016). Perhatian orang tua terhadap kesehatan gigi dan mulut anak memegang peranan penting. Hal ini tercermin dalam sikap dan perhatian mereka terhadap kesehatan gigi anak. Kesehatan gigi anak merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka yang harus diperhatikan. Kerusakan gigi pada anak dapat berdampak pada pertumbuhan gigi mereka di masa depan (Oktarina et al., 2017).

Penting untuk memahami kondisi ini agar dapat mencegah kerusakan lebih lanjut dan memberikan perawatan yang tepat pada gigi anak-anak. Menurut Aprilianti & Effendi (2021) Terdapat satu variabel yang memiliki hubungan yang erat dengan perilaku menggosok gigi, yaitu peran tenaga kesehatan. Diperlukan tenaga kesehatan yang secara rutin memberikan penyuluhan kepada siswa tentang pentingnya menggosok gigi dan menjaga kebersihan gigi dan mulut baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Selain kurangnya pengetahuan tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi, ada faktor-faktor lain yang memengaruhi perilaku menyikat gigi pada anak usia prasekolah, seperti pengaruh lingkungan, kebiasaan keluarga, dan persepsi anak terhadap menyikat gigi. Pemahaman tentang faktor-faktor ini dapat membantu merancang intervensi yang lebih efektif.

Kondisi lapangan terutama di masyarakat dan di salah satu sekolah TK yang saya temukan terdapat beberapa kasus anak usia dini yang mengalami permasalahan kesehatan gigi, seperti gigi berlubang, karies gigi, dan kerusakan pada gigi depan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, permasalahan ini berkaitan dengan kebiasaan anak-anak tersebut yang cenderung menyukai makanan manis, seperti permen dan coklat. Selain itu, mereka tidak memiliki kebiasaan menggosok gigi secara teratur dua kali sehari, bahkan sering kali tidak mau menyikat gigi saat

mandi pagi. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah terkait faktor lingkungan disekitar anak, sehingga kebiasaan buruk dalam menjaga kebersihan mulut sering terabaikan. Akibatnya, masalah gigi seperti karies dan kerusakan pada gigi depan menjadi lebih mudah terjadi pada anak-anak tersebut. Selain faktor kebiasaan anak, peran orang tua dan guru juga memiliki pengaruh besar dalam menjaga kesehatan gigi anak usia dini. Banyak orang tua yang kurang memberikan perhatian terhadap pentingnya perawatan gigi sejak dini. Kurangnya edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut membuat sebagian besar anak tidak terbiasa dengan rutinitas menyikat gigi yang benar, sehingga risiko permasalahan gigi semakin tinggi.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses belajar mengajar. Sebagai alat bantu, media pembelajaran bertujuan untuk mengklarifikasi pesan yang disampaikan, sehingga membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan optimal (Bambang Sutjipto, 2011). Bermain adalah aktivitas yang dipilih dengan sukarela tanpa tekanan atau kewajiban, tanpa tujuan tertentu, dan terfokus pada prosesnya sendiri. Ini berbeda dengan bekerja yang memiliki tujuan yang jelas dan tercapai setelah pekerjaan selesai. Anak-anak cenderung suka bermain karena dorongan batin dan keinginan untuk mengembangkan diri mereka. Permainan edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan anak, termasuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Orang tua dapat memanfaatkan permainan ini untuk membimbing anak dalam mencapai tahap perkembangan awal. Penggunaan berbagai alat permainan edukatif memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak, karena setiap alat dapat dimanfaatkan secara fleksibel untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan sekaligus. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan mediator dalam mengenalkan alat-alat tersebut, memastikan anak dapat menggunakannya secara optimal untuk mendukung proses belajar dan perkembangan mereka.

Selain itu, guru sebagai fasilitator juga berperan dalam mendorong munculnya perilaku kreatif pada anak. Guru harus mampu memenuhi seluruh kebutuhan anak selama kegiatan belajar berlangsung. Misalnya, jika anak ingin bermain dengan alat

permainan edukatif, guru perlu menyediakan berbagai alat yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Peran guru sebagai mediator berarti menjadi penghubung dalam proses belajar siswa, membantu mereka terakses dengan berbagai sumber belajar. Selain itu, guru sebagai mediator juga berperan dalam menyediakan media pembelajaran, dengan memastikan pemilihan media yang sesuai dan relevan agar proses belajar dapat berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif (Erfinawati & Ismawirna, 2019).

Permainan edukatif merujuk pada berbagai bentuk permainan yang sengaja dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pembelajaran. Ini mencakup permainan tradisional maupun modern yang memiliki muatan pendidikan dan pengajaran. Di sisi lain, alat permainan edukatif adalah perangkat permainan yang secara khusus dibuat untuk tujuan pendidikan. Penting untuk diingat bahwa tidak semua permainan anak hanya berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan saja; beberapa juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi bagi anak-anak. Penggunaan alat permainan edukatif dapat memperluas wawasan dan kreativitas anak-anak (Saputra, 2019). Penggunaan permainan edukasi adalah metode yang kurang konvensional dalam memberikan nasihat kesehatan mulut yang seharusnya dipertimbangkan dan dieksplorasi, karena permainan-permainan tersebut dapat memiliki potensi besar. Bukti menunjukkan bahwa permainan-permainan tersebut memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya (Aljafari et al., 2015). Menurut Elisa dalam bukunya, pentingnya alat permainan edukatif terletak pada fungsinya sebagai media yang sangat sesuai untuk anak usia dini. Dengan belajar sambil bermain, anak-anak lebih mudah menerima pesan yang disampaikan, terutama dalam pembelajaran konsep dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini (Asip et al. 2023) (Asip et al., 2023). APE membantu menciptakan situasi bermain yang menyenangkan, merangsang perkembangan motorik, dan memperkenalkan konsep-konsep dasar secara efektif. Bermain memiliki peran penting sebagai stimulus dalam perkembangan anak. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan seluruh inderanya. Misalnya, saat berbicara atau berkomunikasi selama bermain, mereka melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Selain itu, proses keseimbangan

gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan saat bermain memberikan rangsangan pada perkembangan motorik, intelektual, dan kognitif (Asip et al., 2023).

Pada tahun 2008, dua dari penulis (CR) dan (MTH) mengembangkan sebuah permainan video edukasi kesehatan mulut prototipe yang baru. Proses pengembangan terdiri dari tiga langkah: pertama, pengumpulan pendapat dari para ahli di bidang kedokteran gigi anak, kesehatan gigi masyarakat, nutrisi, dan pendidikan anak untuk memberi informasi desain permainan. Kedua, merancang permainan menggunakan masukan yang disebutkan sebelumnya dan menggunakan Microsoft PowerPoint, dan akhirnya, evaluasi oleh enam anak berusia enam tahun untuk menguji fungsionalitas, keterlibatan anak, dan navigasi. Permainan ini diberi nama 'Makanan Sehat Barney', dan termasuk sebuah avatar untuk membimbing anak melaluinya, karena ini telah disarankan untuk menambahkan pengalaman belajar (Aljafari et al., 2015).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani labibah yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak (Studi Terhadap Siswa SD N 4 Tanggunharjo, Kecamatan Grobogan)” dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah dilakukan penyuluhan menggunakan alat permainan ular tangga modifikasi (Labibah, A, 2015).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Humaira yang berjudul “Pengembangan Media Smart Dental Box Terhadap Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK As-Shofa Kecamatan Tembilahan Hulu” dalam penelitian ini menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Smart Dental Box efektif dan layak digunakan untuk membantu pemeliharaan kesehatan gigi anak usia 5-6 tahun di TK As-Shofa Kecamatan Tembilahan Hulu (Humaira et al., 2023).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sisca Mardelita yang berjudul “Pengaruh Penyuluhan Media Dental Story Sticker terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sdn 22 Banda Aceh” dalam penelitian ini menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

signifikan dalam pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan menggunakan Dental Story Sticker (Mardelita et al. 2024).

Meskipun upaya telah dilakukan untuk menambahkan pengetahuan tentang kebersihan gigi anak-anak, masih terdapat kekurangan dalam metode yang digunakan. Banyak program pendidikan kebersihan gigi untuk anak-anak cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga kurang efektif dalam menarik perhatian mereka dan memperkuat pengetahuan mereka dalam jangka panjang. Terdapat kesenjangan empiris dalam penelitian mengenai efek spesifik dari stimulasi permainan SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) terhadap pengetahuan anak-anak usia 4 hingga 6 tahun tentang menjaga kebersihan gigi. Penelitian yang lebih mendalam diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana metode ini dapat menambahkan pengetahuan mereka dan seberapa efektifnya dalam jangka panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dengan mengembangkan alat permainan edukatif dan mengevaluasi pengaruh stimulasi permainan SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) terhadap pengetahuan tentang menjaga kebersihan gigi anak usia 4 hingga 6 tahun. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas metode ini dalam menambahkan pengetahuan anak-anak tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan kebersihan gigi anak-anak dengan mengeksplorasi potensi penggunaan permainan simulasi sebagai metode yang menarik dan efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi layanan bagi pengembangan program pendidikan kebersihan gigi yang lebih inovatif dan efektif untuk anak-anak usia prasekolah. harapan saya dalam penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh stimulasi permainan SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) terhadap pengetahuan tentang kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengkaji tahapan pengembangan dan penerapan prototype alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) sebagai media menambahkan pengetahuan anak usia 4–6 tahun dalam

menjaga kebersihan gigi. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancangan media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk anak usia 4 – 6 tahun ?
- 2) Bagaimana hasil uji coba media serta tanggapan responden terhadap penggunaan alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) dalam menambahkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun?
- 3) Bagaimana hasil uji kelayakan media pada alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk menambahkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu umum dan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan prototype alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) yang efektif untuk menambahkan pengetahuan anak usia 4–6 tahun dalam menjaga kebersihan gigi. Adapun tujuan khusus penelitian ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan proses rancangan prototipe media alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk anak usia 4 – 6 tahun ?
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil uji coba media serta tanggapan responden penggunaan alat permainan edukatif “SIGIGI” untuk menambahkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun?
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil uji kelayakan media pada alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) untuk menambahkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi pada anak usia 4-6 tahun ?

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media alat permainan edukatif “SIGIGI (SIMULASI SIKAT GIGI)”, sekaligus manfaat praktis sebagai media menambahkan pengetahuan anak

usia 4–6 tahun dalam menjaga kebersihan gigi. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari analisis rencana pengembangan, prototipe akhir, uji kelayakan, hasil uji coba media, serta tanggapan responden terhadap alat permainan edukatif SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi) Untuk Menambahkan Pengetahuan Pentingnya Kebersihan Sikat Gigi Pada Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun . Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan kepada anak tentang pentingnya kebersihan gigi dan mulut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Anak

Anak diharapkan mengalami peningkatan pengetahuan tentang kebersihan gigi melalui penggunaan permainan SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi), belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif sehingga lebih tertarik untuk memahami dan menerapkan praktik kebersihan gigi yang baik, serta menambahkan minat dan motivasi dalam merawat gigi mereka sendiri.

2. Manfaat Bagi Guru

Para guru diharapkan mendapatkan strategi baru dalam mengajar tentang menjaga kebersihan gigi kepada anak, memiliki tambahan alat pembelajaran yang menarik dan efektif untuk digunakan di kelas, serta mampu menambahkan efektivitas penyuluhan kebersihan gigi di sekolah dengan memanfaatkan permainan SIGIGI (Simulasi Sikat Gigi).

3. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat memperoleh pengalaman dalam mengembangkan alat permainan edukatif, dan menciptakan media yang dapat menstimulus pengetahuan anak usia dini terkait pentingnya menjaga kebersihan gigi melalui bermain.

4. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dan inovasi dalam mengembangkan serta menciptakan media pembelajaran.