

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH MEDIA GAME *NANA TOOTH ISLAND* DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK TENTANG
KESEHATAN GIGI DI SDN 114 PALEMBANG**



**Ayu Juliasti
PO.71.25.1.22.056**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2025**

KARYA TULIS ILMIAH

**PENGARUH MEDIA GAME *NANA TOOTH ISLAND* DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK TENTANG
KESEHATAN GIGI DI SDN 114 PALEMBANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Kesehatan



Ayu Juliasti
PO.71.25.1.22.056

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang sangat pesat serta menunjukkan semakin banyaknya media komunikasi yang beredar di masyarakat. Salah satu contoh yang bisa kita lihat masyarakat cenderung menggunakan smartphone (Hanif Fastaqibul & Prasko, 2018). Masalah kesehatan gigi dan mulut sebesar 56,9% yang artinya terdapat penurunan sebesar 0,7% dari tahun 2018. Salah satu faktor penyebab masyarakat mengabaikan hal tersebut adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang menjaga kesehatan, seperti menjaga kesehatan gigi dan mulut. Oleh sebab itu, ketika seseorang memiliki pengetahuan yang tinggi maka perhatian untuk melakukan perawatan terhadap gigi dan mulutnya juga tinggi (SKI, 2023)

Usia 6-12 tahun adalah kelompok umur yang sangat rentan terhadap terjadinya karies gigi, karena pada usia dini merupakan usia masa pergantian gigi susu ke gigi permanen. Upaya pemeliharaan serta pembinaan kesehatan gigi pada anak sekolah harus mendapatkan perhatian khusus, karena pada usia ini anak sedang mengalami proses tumbuh kembang. Keadaan gigi sebelumnya akan berpengaruh pada pertumbuhan gigi selanjutnya. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut yang baik dapat diupayakan dengan kegiatan edukasi, seperti penyuluhan. Penyuluhan dapat memanfaatkan teknologi berupa media elektronik seperti gadget (Nainggolan, 2019).

Gadget awalnya hanya dipakai oleh orang dewasa sebagai media komunikasi. Namun, seiring berjalannya waktu masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak juga mulai menggunakan gadget sebagai media hiburan contohnya bermain game. Anak-anak cenderung menyukai game karena game memiliki tampilan berupa gambar dan animasi yang menarik. Bukan hanya sekedar hiburan, bermain game ternyata juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berupa game mendukung proses belajar mengajar, namun tidak banyak game yang digunakan untuk pembelajaran. Fenomena anak sering lupa belajar karena waktu yang didedikasikan untuk belajar dihabiskan untuk bermain. Alangkah baiknya jika game yang dimainkan oleh anak digunakan dalam dunia pendidikan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan merangsang motivasi belajar siswa. (Aini, 2019).

Salah satu jenis permainan dalam gadget yang dimainkan anak-anak sebagai sarana belajar adalah permainan edukatif. Game edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk menciptakan nilai pendidikan sedemikian rupa sehingga permainan yang semula hanya berfungsi sebagai media hiburan dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu keunggulan game edukasi adalah visualisasi permasalahan lingkungan. (Sussi, 2019). Penggunaan media berbasis android dengan bentuk game dapat memberikan semangat baru dalam belajar, meningkatkan rasa senang dan ketertarikan sehingga menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar (Pawarti, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui apakah media Game *Nana Tooth Island* dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang Kesehatan gigi pada siswa SDN 114 Palembang.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media game *Nana Tooth Island* dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang Kesehatan Gigi di SDN 114 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh media game *Nana Tooth Island* dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi di SDN 114 Palembang.

2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah:

1. Diketahui rata - rata skor tingkat pengetahuan responden penelitian mengenai pengetahuan tentang Kesehatan Gigi di SDN 114 Palembang sebelum dan sesudah menggunakan media game *Nana Tooth Island*.
2. Diketahui rata – rata skor tingkat pengetahuan responden penelitian mengenai pengetahuan tentang Kesehatan Gigi di SDN 114 Palembang sebelum dan sesudah penyuluhan metode ceramah.
3. Diketahui apakah media game *Nana Tooth Island* berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi di SDN 114 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa siswi SD

Hasil penelitian akan dilaporkan kepada kepala sekolah, sehingga pihak sekolah dapat melakukan tindakan selanjutnya agar dapat meningkatkan wawasan siswa dalam memelihara kesehatan gigi dan mulut yang lebih baik.

2. Manfaat bagi akademik

Sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan penelitian serta menambah wawasan dan pengetahuan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

3. Manfaat bagi penulis

Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai Pengaruh media Game *Nana Tooth Island* dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang Kesehatan Gigi di SDN 114 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Universitas Islam Negeri Mataram: Tadris Matematika. Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM)*. 37 (24), 69-71.
- Alir, D. (2015). *Metodelogi penelitian*. Jakarta: PT Rajawali Prees.
- Aprilaz, I. (2016). Perbandingan Efektivitas Antara Metode Video Dan Cerita Boneka Dalam Pendidikan Seksual Terhadap Pengetahuan Anak Prasekolah Tentang Personal Safety Skill. *Jurnal Pustaka Ilmiah* 15 (9) doi:10.125/672
- Asep, Suryana. (2024). *Bahan Ajar Dasar Penyuluhan*. P4i. Lombok Tengah
- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13-13.
- Dwi, Al`Aisyiyah A. (2018). Perbandingan penyuluhan dengan metode ceramah dan penyuluhan dengan metode simulasi sandiwara boneka, terhadap tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa siswi SD Muhammadiyah 22 Meranjat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Gigi dan Mulut* 19 (3), 47-53.
- Dwija, Utama (2019). *Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta*. Surya Media. Surakarta.
- Elsa, S. A., Roslita, R., & Wisanti, E. (2023). Peningkatan Pengetahuan Menggosok Gigi Yang Benar Pada Anak Usia Sekolah Melalui Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Media Video. *Bimiki (Berkala Ilmiah Mahasiswa Ilmu Keperawatan Indonesia)*, 11(1), 46–55.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1-15.
- Hanif, F., & Prasko, P. (2018). Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video dan Boneka Tangan terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal kesehatan gigi*, 5(2), 1-6.
- Hayuningtyas, R. D., Badrul, M., Oktaviany, N., Romadhon, S., Maisaroh, S., Latipudin, Z., & Utami, D. W. (2023). Sosialisasi Peningkatan Kesehatan Anak Usia 4-6 Tahun Dengan Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Era Pandemi Covid-19. *Journal Buana Of Community Health Service*, 1(1), 29–35.
- Ira, Nurmala. (2020). *Promosi Kesehatan*. Airlangga University Press. Surabaya.

- Kementerian Kesehatan RI. (2019). "Info DATIN Kesehatan Gigi Nasional september 2019." Pusdatin Kemenkes RI: 1–6
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Kemenkes tingkatkan layanan kesehatan gigi dan mulut yang aman dari penularan COVID-19*. Jakarta: Nas Media Pustaka.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Kusumaningsih, T.P., & Elviyani, R (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Lansia Tentang Vaksinasi Covid-19 Di Desa Pasar Senen Kecamatan Ambal Kabupaten Kebumen. *Jurnal Komunikasi Kesehatan*, 13(2).
- Lensoni L. (2021). Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Tentang Bahaya Gadget, Narkoba, dan Pergaulan Bebas di Gampong Ujung Pancu Kota Banda Aceh. *Jurnal KANAKA*, 1(1), 1-5.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa' : *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: *Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 142-143
- Nainggolan, Siti J. (2019) Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Jenis Makanan Kariogenik Terhadap Terjadinya Karies Gigi Pada Siswa/I Kelas V-B Sd Negeri 068003 Kayu Manis Perumnas Simalingkar Medan Tuntungan. *Jurnal Ilmiah PANNMED*. 14(1), 121-126.
- Nanda, P.W. (2023). *Perlu kah penggunaan Gawai di Sekolah?*. P4i. Lombok Tengah
- Ningsih, N. S., Mahmiyah, E., Adib, M., Herlina, R., & Fathiah, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Nana Tooth Islans Terhadap Pengetahuan Cara Memelihara Kesehatan Gigi di SD Binaan Poltekkes. MAHESA: *Malahayati Health Student Journal*, 4(8), 3581-3589.
- Notoatmodjo, S (2018). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pawarti., Fathihah., Maryani, Y., Susatyo, Jojok. (2020). ABDHI Application Android Based as A Media For Dental Health Education in the Pandemic Time Covid-19. *Jurnal Kesehatan Gigi*. No.1 Hal 28-32,
- Rita, R. P., Kariyadi (2023). *Penggunaan Gadget bagi Anak*. Lombok Tengah: P4I
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. Puteri Hijau: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.
- Survei Kesehatan Indonesia (SKI), (2023). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI. Jakarta. 6-7 p.
- Sussii., Munadi, Rendy., Prasojoe, Rahmat R., Fitriyanti., N., Shihab, Kusviwahan M. Universitas Telkom: Fakultas Teknik Elektro. (2019). Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan

- Lingkungan. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. 5(1)s
- Suyono, S. (2020). *Pendidikan Kesehatan Gigi untuk Masyarakat*. Yogyakarta. CV Andi Offest
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelasIII SD Negeri 200407 Hutapadang. Bina Gogik: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1