

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Berdasarkan dari penelitian dari berbagai studi literatur yang diperoleh menunjukkan belum ada penelitian tentang permainan edukatif ular tangga dengan motivasi menyikat gigi , ada juga contoh peneliti lain Penelitian yang dilakukan oleh Sara (2016) yang berjudul “Efektivitas Metode Pendidikan Kesehatan dengan Simulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah” menunjukkan bahwa metode pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai metode alternative baru yang menarik sebagai metode penyuluhan kesehatan dengan adanya perbedaan skor pengetahuan dan sikap antara kelompok perlakuan yang diberikan pendidikan kesehatan melalui permainan ular tangga dan kelompok kontrol.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Obed Kris Setiadi, Natalia Ratna Yulianti, Eka Wahyuningrum, Caecilia Nancy (2020) dengan Judul Meningkatkan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Melalui Penggunaan Media Video dan Permainan Ular Tangga Menyatakan bahwa Tangga ular lebih efektif daripada menonton rekaman dalam memperluas informasi. Di grup Ular Tangga, ekspansi tipikal adalah 6,35, dan video adalah 2,14

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Purnanindya (2013) yang berjudul

“Pengembangan Permainan Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta” juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran TIK yang telah dibuat layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

2.2 Permainan Edukatif

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. (Ghea Putri Fatma Dewi: 2012)

Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar – mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik. (Ghea Putri Fatma Dewi: 2012)

Permainan edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan karena :

1. Permainan edukatif dapat mengembangkan kepribadiannya
2. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi
3. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak
4. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
5. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak
6. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
7. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak

8. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
9. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak

Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik secara lebih maksimal. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berbeda-beda satu dengan yang lain disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya sehingga hasil edukasi yang didapat dapat lebih besar pengaruhnya. Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat tersebut yang dapat mendukung perkembangan kecerdasan dan kepribadian anak ke arah yang maksimal. Dalam memilih dan menentukan alat-alat permainan yang dianggap dapat mendidik tersebut, orang tua dan guru dituntut bijak dalam membelanjakannya, sebab tidak semua alat yang harganya mahal, modern, dan populer itu bersifat mendidik, bisa jadi hanya akan menanamkan mental instan dan menyebabkan ketergantungan konsumtif kepada anak tanpa memberikan hal positif. (Hanytasari, 2015).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai

media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar

2.2.1 Ular Tangga

2.2.1.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tidak ada papan permainan standar didalam ular tangga, jadi setiap orang bisa untuk menciptakan ukuran papan permainan ular tangga dengan jumlah kotak, ular, dan tangga untuk meletakkan bidak nya di kotak pertama kemudian secara bergantian pemain dengan jumlah mata dadu yang keluar. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah pemain harus menjalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan yang menggunakan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya (Matondang, 2021).

Menurut beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan permainan dan sebuah dadu yang bisa dimainkan dua orang atau lebih, dan beberapa kotak tersebut terdapat tangga dan ular yang dapat menghubungkan dengan kotak yang lain. Tidak ada

standar khusus dalam papan permainan ular tangga sehingga setiap orang bisa menciptakan ukuran papan ular tangga.

2.2.1.2 Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Andang Ismail dalam Riva (2012), pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, social, maupun emosional. Selain terkait dengan pembelajaran Riva (2012) mengatakan bahwa, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:
 - a. Melatih kemampuan motorik
 - b. Melatih konsentrasi
 - c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
 - d. Melatih keterampilan berbahasa
 - e. Menambah wawasan
 - f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
 - g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai

Meningkatkan rasa percaya diri Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu juga dapat melatih siswa tentang bagaimana bersikap jujur dan mengerti dengan peraturan permainan tersebut (Riva, 2012). Berdasarkan manfaat permainan ular tangga diatas, Ratnaningsih (2014) menyimpulkan bahwa pada dasarnya manfaat permainan ular tangga tersebut berguna untuk meningkatkan perkembangan fisikmotorik, bahasa, intelektual, moral, social, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

2.2.1.3 Cara Bermain Ular Tangga

Setiap pemain dimulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya di kotak sudut kiri bawah) dan secara bergantian melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang sudah keluar. Jika pemain berada di ujung bawah sebuah tangga maka bidak dapat langsung naik ke ujung tangga atas dan jika bidak berada di kotak yang ada kepala ular maka pemain harus turun sampai kotak yang ada ekor ular. Di beberapa kotak akan ada pertanyaan yang mengharuskan pemain menjawab pertanyaan tersebut. Pemenangnya adalah pemain yang pertama yang mencapai kotak terakhir dan jika seorang pemain mendapatkan angka enam dari dadu yang keluar maka pemain tersebut mendapat satu kali lagi bermain.

Sedangkan cara bermain ular tangga menurut Said (2015) menjelaskan

mengenai langkah-langkah dalam menggunakan permainan ular tangga yaitu :

1. Tiap pemain bergantian melempar dadu.
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan angka 5, maka pemain harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga
3. Apabila kotak yang dituju terdapat gambar ular, maka pemain harus mengikuti posisi ular turun.
4. Pemenang dari permainan ular tangga ini adalah pemain yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan papan ular tangga dan sampai di kotak finish

2.2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan media permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang sudah di sesuaikan dengan karakteristik anak. Kelebihan media permainan ular tangga diantaranya yaitu :

1. Anak bisa belajar sambil bermain.
2. Anak belajar secara berkelompok tidak sendiri.
3. Memudahkan anak dalam belajar karena dibantu dengan gambar yang ada didalam permainan ular tangga.
4. Tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pembuatan media permainan ular tangga (Afandi, 2015).

Kekurangan pada media permainan ular tangga diantaranya yaitu :

1. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan anak akan turun ke kotak bawah jika menemui kepala ular.
2. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk

menjelaskan kepada anak

3. Kurangnya pemahaman anak dalam memahami aturan permainan ular tangga dapat mengakibatkan keributan.
4. Bagi anak yang tidak memahami aturan permainan dengan baik maka anak akan mengalami kesulitan dalam bermain (Satrianawati, 2018).

2.3 Motivasi

2.3.1 Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin yang berarti to move. Secara umum mengacu pada adanya kekuatan dorongan yang menggerakkan untuk berperilaku tertentu. Motivasi merupakan interaksi antara perilaku dan lingkungan sehingga dapat meningkatkan, menurunkan atau mempertahankan perilaku (Notoatmodjo, 2018). Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya (Uno, 2016).

2.3.2 Macam-macam Motivasi

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk berprestasi yang bersumber dalam diri individu tersebut, yang lebih dikenal dengan faktor motivasional (Potu et al., 2021). Menurut (Luthans, 2016) yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah: (1) achievement

(Keberhasilan). Keberhasilan seorang pegawai dapat dilihat dari prestasi yang diraihinya. (2) Recognition (pengakuan/penghargaan). Sebagai lanjutan dari keberhasilan pelaksanaan, pimpinan harus memberi pernyataan pengakuan terhadap keberhasilan bawahan. (3) Work it self (pekerjaan itu sendiri). Pimpinan membuat usaha-usaha nyata dan meyakinkan, sehingga bawahan mengerti akan pentingnya pekerjaan yang dilakukannya dan usaha berusaha menghindari dari kebosanan. (4) Responsibility (tanggung jawab). Agar tanggung jawab benar menjadi faktor motivator bagi bawahan, pimpinan harus menghindari supervisi yang ketat, dengan membiarkan bawahan bekerja sendiri sepanjang pekerjaan itu memungkinkan dan menerapkan prinsip partisipasi. (5) Advancement (pengembangan) .Pengembangan merupakan salah satu faktor motivator bagi bawahan

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang yang dikenal dengan teori hygiene factor(Potu et al., 2021). Menurut (Luthans, 2016) yang tergolong sebagai hygiene factor antara lain: (1) Policy and administration (kebijakan dan administrasi). Yang menjadi sorotan disini adalah kebijaksanaan personalia. (2) Quality supervisor (Supervisi) Dengan supervisi teknis yang menimbulkan kekecewaan dimaksud adanya kurang mampu dipihak atasan, bagaimana caranya mensupervisi dari segi teknis pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya atau atasan mempunyai kecakapan teknis yang lebih

rendah dari yang diperlukan dari kedudukannya. (3) Interpersonal relation (hubungan antar pribadi). Hubungan interpersonal menunjukkan hubungan perseorangan antara bawahan dengan atasannya, dimana kemungkinan bawahan merasa tidak dapat bergaul dengan atasannya. Motivasi ekstrinsik juga dapat diartikan sebagai perilaku individu yang hanya muncul karena adanya hukuman atau tidak muncul karena ada hukuman. Motif yang menyebabkan perilaku tersebut seakan-akan dari luar seperti ganjaran dan hukuman. Ganjaran atas suatu perbuatan menguatkan motif yang melatarbelakangi suatu perbuatan dan hukuman memperlemahnya. Seperti contoh, seorang anak yang sedang belajar menyanyi akan terus belajar menyanyi dan cepat pandai menyanyi apabila orangtuanya memuji dan menghargainya (Uno, 2016).

Pendidikan Kesehatan masuk kedalam motivasi ekstrinsik, sesuai penelitian yang dilakukan oleh (Arimbi et al., 2020) didapatkan hasil bahwa Pendidikan kesehatan salah satu upaya yang baik untuk meningkatkan pengetahuan. Meningkatnya pengetahuan akan mampu meningkatkan motivasi. Motivasi instrinsik yang datangnya dari dalam diri individu itu sendiri seperti keinginan patuh dan teratur dalam berobat atau terapi medis dan keinginan untuk meningkatkan pengetahuan tentang penyakitnya dan motivasi ekstrinsik yang datangnya dari luar diri sendiri seperti dukungan keluarga, teman dekat, dukungan ekonomi dan dukungan petugas kesehatan. Jika pengetahuan seseorang berkurang akan sangat berpengaruh terhadap

motivasi dari individu. Karena pendidikan kesehatan sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan pada individu terhadap perilaku kehidupan sehari-hari dan disertai tingkat pengetahuan yang baik pada setiap individu inilah yang akan meningkatkan motivasi untuk upaya pencegahan penyakit.

1. Fungsi Motivasi Motivasi terdiri dari 3 fungsi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak dan motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Sebagai contoh setelah seseorang diberikan penyuluhan tentang menyikat gigi, mereka termotivasi untuk selalu menjaga kesehatan gigi dan mulutnya.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman, 2015).

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dibagi menjadi dua yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik (Uno, 2016).

Menurut Taufik dalam penelitian Rahayu (2019), faktor-faktor yang

mempengaruhi motivasi intrinsik yaitu :

1. Kebutuhan (*need*), seseorang melakukan aktivitas (kegiatan) karena adanya faktor - faktor kebutuhan baik biologis maupun psikologis.
2. Harapan (*expectancy*), seseorang dimotivasi oleh karena keberhasilan dan adanya harapan keberhasilan bersifat pemuasan diri seseorang, keberhasilan dan harga diri meningkat dan menggerakkan seseorang ke arah pencapaian tujuan, misalnya ibu membawa balita ke posyandu untuk imunisasi dengan harapan agar balita tumbuh dengan sehat.
3. Minat, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keinginan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.

2.3.4 Penilaian Motivasi

Motivasi diukur menggunakan kuesioner berupa pertanyaan sesuai indikator intrinsik. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Ghutman yang berisi 15 pernyataan dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak” masing-masing item diberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah (Notoatmodjo, 2018).

2.4 Kebersihan Gigi dan Mulut

Kebersihan gigi dan mulut /Oral hygiene (OH) adalah suatu tindakan perawatan yang diperlukan untuk menjaga mulut dalam kondisi yang baik, nyaman, bersih, lembab sehingga terhindar dari infeksi. Kesehatan umum pasien memberikan dampak yang signifikan pada resiko terbentuknya gigi berlubang. Penurunan kesehatan mengisyaratkan pentingnya ukuran pencegahan. Setiap

pasien memiliki pengawasan dan pengrusakan yang efektif untuk bakteri. Keaktifan imun pasien tergantung atas kesehatan pasien secara keseluruhan (Putri, dkk., 2018). Kesehatan gigi dan mulut adalah kondisi mulut klien yang terdapat dalam satu rentang yang dimulai dari kondisi kesehatan yang optimal sampai kepada kondisi sakit. Kondisi tersebut bersifat fluktuatif sepanjang waktu yang dipengaruhi oleh kondisi biologis, psikologis, spiritual, serta faktor-faktor perkembangan. Kesehatan mulut dan kesehatan umum merupakan kondisi yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain (Mardelita, dkk., 2018). Kebersihan gigi dan mulut adalah permukaan gigi yang terbebas dari sisa-sisa makanan, dan tidak mengeluarkan bau yang tidak enak. Pembersihan harian sisa-sisa makanan yang menempel pada permukaan gigi yaitu bisa menggunakan benang gigi (flossing), menyikat gigi, dan penggunaan obat kumur adalah usaha terbaik untuk pencegahan gigi berlubang dan penyakit periodontal. Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan selama kehamilan, hal ini disebabkan karena wanita hamil merupakan salah satu kelompok rentan terhadap penyakit gigi dan mulut. Selama masa kehamilan terjadi proses perubahan alamiah yang dialami oleh ibu hamil baik secara fisiologi, anatomi dan hormonal (Septalita & Andreas, 2015 Cit., Rahma, dkk., 2021).

Menurut Manson dan Elley dalam Mawardiyanti (2012) Kebersihan rongga mulut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya karies gigi. Penelitian secara epidemiologi mengenai karies gigi dan penyakit periodontal, diperlukan suatu metode dan kriteria untuk mengetahui status kesehatan gigi

seseorang atau masyarakat. Kebersihan gigi dan mulut disebut juga Oral Hygiene. Kebersihan gigi dan mulut tersebut didefinisikan oleh Dorlan dalam Mawardiyan (2012) yang merupakan suatu pemeliharaan kebersihan dan hygiene struktur gigi dan mulut melalui sikat gigi, stimulasi jaringan, pemijatan gusi, hidroterapi, dan prosedur lain yang berfungsi untuk mempertahankan gigi dan kesehatan mulut. Agar kesehatan mulut dan gigi selalu terjaga, sebagai pencegahannya adalah dengan perawatan yang benar. Menjaga kebersihan gigi merupakan langkah awal untuk mewujudkan gigi yang sehat. Menurut Sadatoen Soerjohardjo dalam Kurniastuti (2015), menjaga kebersihan gigi harus senantiasa dilakukan agar gigi tetap sehat, maka 4 hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Cara menggunakannya, gigi harus digunakan untuk hal-hal yang sesuai. Jangan digunakan untuk membuka tutup botol, jangan untuk memecah biji-bijian yang keras. Ini bukan berarti bahwa gigi-gigi harus dipakai untuk makan makanan yang lembek saja. Namun gigi-gigi harus dilatih dengan memamah makanan yang agak keras. Misal dengan menyeling-nyeling makanan dengan bangsa kacang-kacangan, jagung, dan lain-lain.
2. Makanan yang dimakan, yaitu makanan yang manis-manis misalnya permen pada umumnya tidak baik untuk kesehatan gigi. Setelah makan makanan yang manis maka akan ada sisa permen yang menempel pada gigi. Lapisan gula ini bila tidak segera dihilangkan, akan menjadi tempat pertumbuhan yang subur bagi kuman.
3. Bila makanan tidak atau kurang mengandung kalsium dan phosphor, maka pertumbuhan gigi akan terganggu. Bukan itu saja, kekurangan akan vitamin D

pun akan mengakibatkan gangguan pada pembentukan gigi-gigi (dan penulangan pada umumnya). Kekurangan kalsium dan phosphor juga akan menyebabkan gigi rapuh atau lemah.

4. Makanan yang panas-panas juga dapat merusak gigi. Kecuali itu, mengunyah pun tidak dapat sempurna. Suatu kebiasaan yang sering kita lihat ialah setelah makan makanan yang serba panas, kemudian minum minuman yang dingin. I gigi yang tadinya berkembang karena panasnya makanan, akan mengerut karena terkena minuman yang dingin. Bila hal seperti ini sering terjadi, maka email akan retak dan gigi akan lebih mudah rusak.

2.4.1 Bagian- bagian Mulut Rongga

Mulut dibentuk oleh 2 rahang, yaitu rahang atas dan rahang bawah. Bila seseorang membuka mulut maka akan terlihat bagian-bagian rongga mulut, yaitu:

1. Bibir, ialah bagian dari rongga mulut yang tampak dari luar, terdiri dari bibir atas dan bibir bawah.
2. Gusi, yaitu jaringan lunak disekitar mahkota gigi. Gusi termasuk alat penyangga gigi. Pada umumnya gusi berwarna merah muda, akan tetapi ada pula gusi yang berwarna kehitam-hitaman atau kecoklat-coklatan, ini disebabkan karena adanya zat pigmen di dalam gusi itu.
3. Lidah, yaitu terdiri dari otot-otot yang dilapisi oleh selaput lender. Otot-otot tersebut dapat digerak-gerakkan. Lidah berfungsi sebagai alat perasa serta pengecap makanan, untuk menjilat, berbicara, pengecap makanan, selain itu juga dapat membantu menelan.

4. Gigi geligi, yaitu terdapat pada rahang atas dan rahang bawah. Gigi terbagi menjadi dua yaitu mahkota gigi dan akar gigi. Mahkota gigi yaitu yang tampak dalam rongga mulut. Sedangkan akar gigi adalah bagian gigi yang tertanam di tulang rahang, bagian ini tertutup oleh gusi.
5. Jaringan lunak lainnya, yaitu seluruh jaringan lunak meliputi pipi, bibir, langit-langit dan jaringan lunak bawah lidah. Pada jaringan lunak ini banyak kelenjar yang menghasilkan air liur/ludah. Kelenjar ludah yang utama terdapat di jaringan lunak bagian pipi pada rahang 36 atas kiri dan kanan masing-masing satu buah dan di bawah lidah (Kemenkes RI 2012).

2.4.2 Macam-Macam Bentuk dan Fungsi Gigi

Gigi pada manusia terdiri dari satu set lengkap gugur (Primer) gigi yang mengandung 20 gigi. Ada 32 gigi secara lengkap permanen (sekunder) set. Bentuk masing-masing jenis gigi sesuai dengan cara menangani makanan. Di bagian depan delapan gigi berbentuk pahat berfungsi sebagai pemotongan, atau gigi seri. Dibalik ini adalah empat gigi taring, dan di belakang ini adalah delapan premolar dan 12 gigi molar (Kurniastuti, 2015). Dalam buku panduan mengenai pelatihan kader kesehatan gigi dan mulut di masyarakat, Kemenkes RI (2012) dijelaskan bahwa gigi memiliki macam-macam bentuk dan fungsinya, yaitu:

1. Gigi Seri, yaitu berbentuk seperti pahat. Makanan yang besar tidak langsung dikunyah tetapi dipotong dulu hingga dapat masuk ke rongga mulut. Makanan ini dipotong oleh gigi seri.
2. Gigi taring, yaitu mempunyai permukaan yang berlekuk dan berbenjol-benjol.

Sebelum ditelan, makanan harus digiling/dihaluskan. Fungsi dari gigi graham ini adalah untuk menggiling/menghaluskan makanan.

2.4.3 Gangguan Gigi dan Mulut

Gangguan pada gigi dan mulut anak yang sering dialami:

1. Gigi tumbuh

Biasanya, pada proses gigi tumbuh anak akan memproduksi banyak air liur. Sudah tentu ia akan merasa tak nyaman pada bagian gusinya. Dan jika diperhatikan akan terlihat adanya kemerahan dan sedikit bengkak. Pada pertumbuhan gigi susu, tingkah anak yang suka menggigit atau mengunyah benda keras adalah usaha alami untuk membantu jalan keluarnya pertumbuhan gigi.

2. Sariawan

Ketika belum memiliki gigi susu, anak pasti mengonsumsi makanan lunak atau cair. Ketika anak belum memiliki gigi, tak jarang orang tua berasumsi bahwa membersihkan rongga mulut anak dirasa tak perlu. Padahal, ini sangat penting karena gusi anak yang rentan dan lidahnya dapat menjadi sarang bakteri atau jamur. Jika ini terjadi, dapat timbul masalah seperti sariawan yang kemunculannya akan sangat mengganggu anak akibat adanya lesi di mulut. Aktivitas anak pun jadi terganggu.

3. Gigi berlubang

Apabila sejak kecil anak sudah dibiasakan untuk dibersihkan rongga mulut lidah dan giginya, maka sebenarnya tidak ada alasan untuk terjadi lubang gigi, apalagi

gigi gerepes. Lubang gigi ini disebut juga dengan karies gigi. Anak kecil memang lebih rentan mengalami gigi berlubang. Dengan hanya mengalami penurunan pH sedikit (6,5) pada mulut, anak dapat mengalami masalah lubang gigi..

4. Gigi patah

Anda sebagai orang tua pasti tak ingin hal buruk terjadi pada buah hati. Namun, apabila secara tak sengaja anak mengalami patah gigi, segera bawa anak ke doktergigi.

5. Radang gusi

Radang gusi sering terjadi pada balita yang mengalami kekurangan vitamin C atauperawatan gigi yang buruk. Biasanya radang gusi ditandai dengan adanya gusi berdarah dan sariawan. Untuk mencegah terjadinya kondisi ini, pastikan asupan nutrisi anak tercukupi sekaligus menjaga kebersihan mulutnya. Pada rongga mulutanak juga bisa terbentuk karang gigi. Oleh karena itu, pemeriksaan berkala dan pembersihan karang gigi juga penting untuk anak.

6. Gigi maju (tonggos)

Banyak kebiasaan buruk pada anak yang dapat menyebabkan masalah gigi tonggos, seperti mengisap jari, bibir bawah, atau menggunakan dot hingga usia lebih dari 3 tahun. Ketiganya berkontribusi terhadap meningkatnya risiko gigi tonggos. Tekanan ketika mengisap akan terdistribusi pada langit-langit mulut, sehingga menyebabkan gigi terdorong ke depan.

7. Susunan gigi tidak rapi

Selain hereditas (menurun secara genetik dari orang tua), masalah gigi dengan susunan tidak rapi juga dapat disebabkan apabila ada gigi susu yang tanggal lebih dulu. Ruang bekas gigi yang dicabut harus tetap dipertahankan untuk tempat pertumbuhan gigi tetapnya nanti. Biasanya, dokter gigi akan membuatkan *space maintainer* untuk memastikan ruang tersebut terjaga. (Elis et al., 2021).

2.4.3 Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah sebuah tindakan penyikatan gigi yang dilakukan dengan menggunakan cara yang dapat membersihkan seluruh permukaan gigi tanpa melukai jaringan lunak pada gigi dan mulut serta dilakukan secara berurutan dari satu sisi ke sisi lain yang dilakukan secara teratur (Kemenkes, 2012). Menyikat gigi adalah rutinitas yang dilakukan dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut dari sisa-sisa makanan yang melekat pada permukaan gigi dengan menggunakan sikat gigi, baik sikat gigi elektrik ataupun sikat gigi biasa. Menyikat gigi yang baik adalah menyikat gigi yang dilakukan dengan menggunakan cara yang dapat membersihkan seluruh permukaan gigi tanpa melukai gusi. Tindakan secara mekanis (fisioterapi oral) menggunakan sikat gigi adalah tindakan membersihkan gigi dan mulut dari sisa makanan yang bertujuan untuk mencegah terjadinya penyakit pada jaringan keras maupun jaringan lunak (Putri, dkk., 2018)

2.4.4 Tujuan Menyikat Gigi Menyikat gigi

Berfungsi untuk membersihkan gigi dari sisa-sisa makanan yang menempel pada permukaan gigi serta menghilangkan bau yang tidak diinginkan juga

memberikan kenyamanan pada gigi sehingga sirkulasi darah berjalan lancar pada gigi. Agar gigi tetap sehat sangat penting untuk membersihkan gigi sebelum tidur karena selama tidur hanya sedikit air liur yang keluar, pH asam dari bakteri kurang larut pada malam hari (Husna, 2016). Menyikat gigi bertujuan untuk membersihkan gigi dari sisa-sisa makanan yang menempel pada semua permukaan gigi, baik dari sisi luar, dalam, maupun bagian pengunyahan (Suryani, 2017).

2.4.5 Waktu Menyikat Gigi

Menurut para dokter dalam Ardani, 2018 menganjurkan waktu penyikatan gigi yang tepat adalah setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam. Waktu yang dipilih oleh para dokter gigi terkait pengetahuan mereka bahwa akan menjadikan lubang gigi, kuman dalam mulut perlu waktu untuk mengolah sisa makanan menjadi zat yang melemahkan lapisan gigi. Sesudah sarapan pagi biasanya dalam mulut anak terdapat banyak sisa makanan dari sarapan dan selanjutnya anak harus beraktivitas disekolah selama berjam-jam. Maka dari itu mulut anak perlu dirawat dengan cara menyikat gigi sebelum beraktivitas. Waktu yang berikutnya adalah ketika tertidur. Jika mulut menyimpan sisa makanan, sisa makanan ini menjadi santapan empuk bagi kuman yang memproduksi racun yang dapat melepaskan lapisan gigi anak pada saat anak tidur, mulut dalam keadaan pasif dalam waktu lama produksi ludah menurun (Ardani, 2018).

2.4.6 Cara Pemeliharaan Sikat Gigi

Cara menyikat gigi menurut (Hapsari & Hartiani, 2019) cara menyikat gigi yang baik dan benar adalah sebagai berikut:

1. Mengambil sikat gigi dengan pasta gigi yang sudah dibasahi
2. Memegang sikat gigi dengan pasta gigi Menyikat seluruh gigi bagian luar bawah sebelah kiri
3. Sudah menyikat seluruh gigi bagian luar bawah sebelah kiri Menyikat seluruh gigi bagian luar bawah sebelah kanan
4. Sudah menyikat seluruh gigi bagian luar bawah sebelah kanan Menyikat seluruh gigi bagian luar atas sebelah kiri
5. Sudah menyikat seluruh gigi bagian luar atas sebelah kiri Menyikat seluruh gigi bagian luar atas sebelah kanan 6 Sudah menyikat seluruh gigi bagian luar atas sebelah kanan Menyikat seluruh gigi bagian permukaan bawah sebelah kiri
6. Sudah menyikat seluruh gigi bagian permukaan bawah sebelah kiri Menyikat seluruh gigi bagian permukaan bawah sebelah kanan
7. Sudah menyikat seluruh bagian permukaan bawah sebelah kanan Menyikat seluruh gigi bagian permukaan atas sebelah kiri
8. Sudah menyikat seluruh gigi bagian permukaan atas sebelah kiri Menyikat seluruh gigi bagian permukaan atas sebelah kanan
9. Sudah menyikat seluruh gigi bagian permukaan atas sebelah kanan Menyikat bagian lidah
10. Diberikan gayung yang sudah diisi air Mengambil gayung yang sudah diisi air
11. Meminum air dari gayung Berkumur
12. Selesai berkumur Membuang air setelah berkumur dari mulut

2.5 Anak Sekolah Dasar

2.5.1 Pengertian Anak sekolah dasar

Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, et al. 2015).

2.5.2 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Supariasa (2013), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

1. Fisik/Jasmani

- a. Pertumbuhan lambat dan teratur.
- b. Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan usia yang sama.
- c. Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- d. Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- e. Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.

- f. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.
- g. Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2. Emosi

- a. Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3. Sosial

- a. Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanitabermain sendiri-sendiri.

4. Intelektual

- a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat

2.5.3 Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar

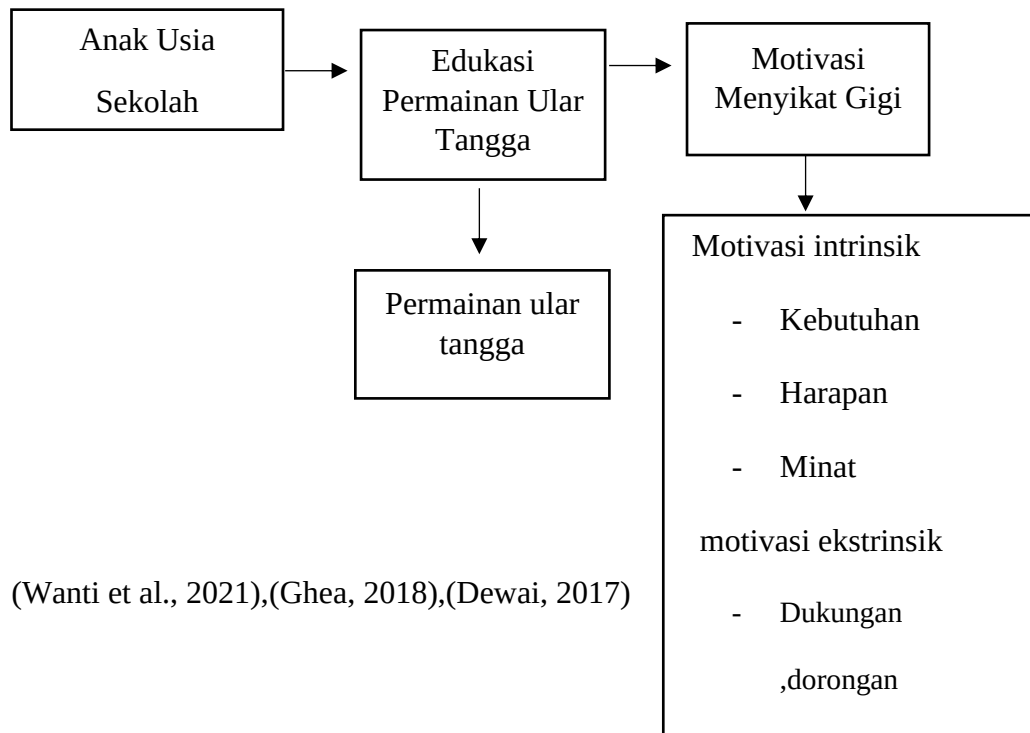
Anak usia Sekolah Dasar (6/12 tahun) berada dalam periode perkembangan berpikir konkret. Dikatakan periode berpikir 40 konkret, karena pada periode ini anak hanya mampu berpikir dengan logika untuk memecahkan persoalan-persoalan

yang bersifat konkret atau nyata saja, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan persoalan-persoalan itu. Berpikir secara operasional konkret dapat dipandang sebagai tipe awal berpikir ilmiah. Pada tahap operasional konkret siswa mulai untuk dapat memandang “dunia” secara objektif dan berorientasi secara konseptual. Dalam memahami suatu konsep, anak sangat terikat kepada proses mengalami sendiri, artinya anak mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati anak, atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu. Oleh karena itu, anak hanya mampu menyelesaikan masalah-masalah yang divisualkan, dan sangat sulit bagi anak untuk memahami masalah-masalah yang bersifat verbal (M.Sumantri, 2016).

2.6 Kerangka Konseptual

Bagan 2.1

Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Dengan Motivasi Menyikat gigi Pada Anak kelas 1 SDN Otoiskandar Dinata Pusakanagara Subang



(Wanti et al., 2021),(Ghea, 2018),(Dewai, 2017)