

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi yang semakin pesat banyak sekali anak-anak yang mengalami gangguan kesehatan gigi. Khususnya siswa sekolah dasar yang rata-rata kurang memahami pentingnya menjaga gigi. Sehingga perlu diberi pengetahuan serta pemahaman tentang menjaga gigi dengan cara menyikat gigi secara teratur, mengurangi makanan manis serta makan sayur dan buah untuk mendapatkan asupan gizi yang baik untuk tubuh. Bukan hanya itu saja, diperperlukan berbagai penyuluhan tentang menjaga gigi bersih dan sehat. salah satunya memberikan penyuluhan melalui *game*.

*Game* merupakan permainan yang sangat digemari anak-anak khususnya siswa sekolah dasar. Sehingga *game* sangat cocok sebagai sarana penyuluhan memberi pemahaman serta pengetahuan tentang menjaga gigi bersih dan sehat. Dengan adanya *game* tanpa disadari anak-anak akan mendapatkan pemahaman serta pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Adapun berbagai *game* yang telah dibuat yang didalamnya menggunakan teknik menembak kuman. Dan dilamnya belum adanya *video* animasi tentang menyikat gigi dan akibat tidak menyikat gigi secara teratur, dan hanya dibuat satu karakter tanpa ada pilihan karakter, dan bukan hanya itu saja pada pembuatan *game* masih menggunakan satu bahasa pemograman.

Untuk menyempurnakan *game* yang sudah ada maka penulis akan menambahkan karakter menjadi dua karakter, memberikan tampilan *video* animasi tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar serta akibat tidak menyikat gigi secara teratur. Dan menggunakan dua bahasa pemograman yaitu *C#* dan *Java*.

Dengan adanya masalah yang ada perlu dibuat *game* tentang menjaga gigi bersih dan sehat yang berjudul “*game* pembelajaran gigi bersih dan sehat untuk siswa sekolah dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberi pemahaman dan pengetahuan kepada siswa sekolah dasar tentang menjaga gigi bersih dan sehat dengan cara yang menyenangkan?
2. Bagaimana cara membuat *game* pembelajaran gigi bersih dan sehat untuk siswa sekolah dasar?

## **C. Batasan Masalah**

Agar *game* ini tidak melebar begitu jauh maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *software unity 3D*.
2. *Game* ini menggunakan *software blender*
3. *Game* ini dibuat hanya untuk *game* pembelajaran gigi bersih dan sehat.
4. *Game* ini dibuat khusus untuk siswa sekolah dasar.
5. *Game* ini menggunakan dua bahasa yaitu *C#* dan *Java*

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun berbagai tujuan membangun *Game* ini antara lain sebagai berikut:

1. Dapat memberi pemahaman dan pengetahuan tentang menjaga gigi bersih dan sehat dengan cara yang menyenangkan.
2. Membuat *game* pembelajaran gigi bersih dan sehat untuk siswa sekolah dasar.

## **E. Manfaat Penelitian**

Di harapkan siswa dapat memahami bagaimana cara menjaga gigi bersih dan sehat melalui *game* ini sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar.