

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mendengar istilah *the golden age* atau usia emas, terbesit dipikiran begitu hebatnya rentan usia itu sehingga disebut dengan usia emas, sudah pasti usia yang sangat berharga. Dari namanya saja sudah menggambarkan betapa berharganya usia tersebut. Usia emas atau *the golden age* adalah masa keemasan manusia. Usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak. Pendidikan pada rentang usia ini sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentan usia 0-6 tahun.

Anak usia dini merupakan sosok pribadi yang unik, memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak lain seusianya atau usia yang berbeda dengannya. Anak dengan usia 3-4 tahun memiliki karakter yang aktif, imajinatif, ingin melakukan hal-hal baru yang dapat mengasah fisik motorik mereka, suka bertanya dengan sesuatu hal yang baru dan meningkatnya kemampuan bahasa anak. Maka dari itu penting sekali mengoptimalkan perkembangan anak pada rentan usia ini salah satunya dengan menstimulasi anak akan pentingnya menjaga kesehatan diri.

Era sekarang ini banyak sekali penyakit baru yang bermunculan. Berbeda dengan zaman dahulu. Guna mencegah resiko terkena suatu penyakit, membuat kita harus lebih waspada dan dapat menjaga kesehatan diri. (Elfi Syahreni, S.Kp., 2011) Sehat merupakan Keadaan dimana memungkinkan orang untuk menjalani kehidupan yang produktif secara individu, sosial dan ekonomi.

Perilaku sehat adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, secara langsung atau tidak langsung, guna meningkatkan metabolisme tubuh dan agar mencegah

risiko terkena penyakit (Elfi Syahreni, S.Kp., 2011). Kebiasaan berperilaku sehat juga perlu diterapkan sejak dini dengan begitu dapat terbentuk pola hidup sehat dikemudian hari. Pentingnya mengajarkan berperilaku sehat sejak dini karena akan jauh lebih mudah membentuk anak memiliki pola hidup sehat dari pada yang nantinya mengubah kebiasaan yang tidak sehat.

Kesehatan mulut menentukan kualitas kesehatan seseorang, mulut sebagai pintu masuknya makanan ke dalam tubuh manusia, maka dari itu penting rasanya dilakukan perawatan gigi dan mulut, karena jika setelah mengkonsumsi sesuatu masih terdapat sisa makanan pada sela-sela gigi maka dapat mengembangkan bakteri di dalam mulut. Hal ini berdampak pada kesehatan mulut dan gigi. Penelitian mengenai makanan dan minuman yang dikonsumsi oleh anak yang dilakukan oleh (Fukai et al., 2012) menyatakan:

“ The most prevalent sugar intake behavior is taking tea with sugar; the proportion of children drinking it at least once a day was approximately 80% in all age groups..... The lower age groups had markedly higher sweets intake. ...At age 3-5 yrs, approximately 60% of children agreed that tooth brushing prevents decay and sweets cause decay”.

Perilaku asupan gula yang paling umum adalah minum teh dengan gula; proporsi anak-anak yang meminumnya setidaknya sekali sehari adalah sekitar 80% di semua kelompok umur. Kelompok usia yang lebih rendah memiliki asupan permen yang lebih tinggi. Pada usia 3-5 tahun, sekitar 60% anak setuju bahwa menyikat gigi mencegah kerusakan gigi dan permen menyebabkan kerusakan gigi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan anak tidak luput dengan mengkonsumsi makanan manis terlebih pada anak usia 3-4 tahun meskipun sebagian anak telah mengetahui bahwa makanan manis dapat merusak gigi dan menggosok gigi dapat mencegah kerusakan gigi mereka.

Penting sekali memberikan edukasi untuk menstimulasi anak mengenai kesehatan terutama kesehatan mulut dan gigi. Menurut penelitian (Fukai et al., 2012)

“the health information sources of each age group. Most children had been informed about oral health by parents and schoolteachers...Getting this information from parents tended to decrease with age”.

“...One of the major oral health information sources of children was TV; therefore, a health literacy program promoting health information choice and understanding would need to be included in any school oral health approach”.

Sumber informasi kesehatan setiap kelompok umur. Sebagian besar anak telah diberitahu tentang kesehatan gigi dan mulut oleh orang tua dan guru sekolah. Mendapat informasi ini dari orang tua cenderung menurun seiring bertambahnya usia. Salah satu sumber informasi kesehatan mulut utama anak-anak adalah TV; oleh karena itu, program literasi kesehatan yang mempromosikan pilihan dan pemahaman informasi kesehatan perlu dimasukkan dalam pendekatan kesehatan mulut di sekolah mana pun.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penting sekali pemahaman perawatan gigi dan mulut untuk anak sedini mungkin. Dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) di usia 3-4 Tahun anak sudah mulai bisa di stimulasi mengenai perawatan gigi (menggosok gigi) sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kerusakan gigi.

Berdasarkan hal tersebut maka penting sekali memberikan pengetahuan tujuan menggosok gigi kepada anak dengan begitu anak akan terbiasa untuk membersihkan gigi. Pembelajaran mengenai hal tersebut harus tepat dan menyenangkan untuk anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan media buku dongeng. Pengertian dari dongeng sendiri adalah cerita fiktif atau tidak benar-benar terjadi, yang biasanya diceritakan kepada anak-anak sebagai pengantar tidur. Mendongeng dapat menggunakan dengan berbagai media, salah satunya dengan buku dongeng. Buku dongeng

berisikan cerita-cerita fiktif yang terdiri dari gambar disertai dengan teks untuk menceritakan arti dari gambar tersebut sehingga dapat dipahami oleh anak.

Hasil wawancara pada bulan april 2021 dengan Kepala Sekolah di PAUD Al – Mu’minah DWP Sembayat bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk menunjang pembelajaran yang berbasis multimedia atau bahan ajar lainnya berbasis komputer yaitu adanya LCD, akan tetapi menurut salah satu orang tua wali, pembelajaran kurang memanfaatkan prasarana tersebut. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah, memutar video kegiatan dan memakai buku tema yang diberikan oleh pemerintah.

Berkenaan dengan hal tersebut maka peneliti dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran untuk memberikan suatu inspirasi baru kepada guru, Melalui media buku dongeng dapat dikembangkan secara digital dengan bantuan perangkat lunak *flipbook maker*. Dalam (Wibowo & Pratiwi, 2018) *Flipbook maker* merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki fungsi editing dan menyediakan fitur-fitur yang dapat membuat buku elektronik. Maka dari itu aplikasi *flipbook maker* adalah salah satu aplikasi penunjang proses pembelajaran karena tidak terpaku hanya pada tulisan saja tetapi dapat ditambahkan audio, gambar, dan video sehingga menjadi lebih menarik. Hal ini dapat menjadikan kegiatan belajar yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran ini dapat menciptakan kegiatan yang interaktif, membuat anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka peneliti ingin mengkaji mengenai buku dongeng digital interaktif yang berjudul “BUDOTATIF” (Buku

Dongeng Digital Interaktif) Berbantu *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Menggosok Gigi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media “BUDOTATIF” (Buku Dongeng Digital Interaktif) berbantu *flipbook maker* untuk meningkatkan pemahaman anak menggosok gigi ?
2. Bagaimana respon anak usia 3-4 tahun di PAUD DWP Al- Mu'minah Sembayat pada media “BUDOTATIF” (Buku Dongeng Digital Interaktif) ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk yang dapat meningkatkan pemahaman anak menggosok gigi.
2. Mengetahui respon anak usia 3-4 tahun di PAUD DWP Al- Mu'minah Sembayat pada produk yang dihasilkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa produk .yang akan dihasilkan berupa buku dongeng digital interaktif. Perbedaan buku ini dengan produk lain yaitu berbantuan aplikasi *flipbook maker* dalam pembuatan media.

Diharapkan anak-anak lebih mudah dalam belajar dan memahami pesan yang terkandung didalamnya. Cerita didalamnya sudah disesuaikan dengan tujuan pembuatan buku dongeng ini, yakni:

1. Konten (Isi)

- a. Dongeng berisi cerita untuk meningkatkan pemahaman anak usia 3 - 4 Tahun dalam menggosok gigi .
- b. Cerita yang digunakan tidak diambil dari cerita rakyat, tetapi dibuat sendiri dengan menggunakan cerita fiksi dengan penokoran binatang.
- c. Penggunaan gambar disesuaikan dengan anak usia 3-4 tahun.
- d. Bahasa dan kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh anak.
- e. Alur cerita mudah dipahami oleh anak.
- f. Berbentuk *soft file*, 23 halaman beserta cover dengan durasi 5-6 menit.

2. Konstruksi (Tampilan)

- a. Visualisasi seperti buku dongeng pada umumnya akan tetapi yang berbeda adalah tidak dalam bentuk cetak melainkan digital.
- b. Dilengkapi dengan audio dan video dimana seolah-olah suara tersebut membacakan cerita dan dapat berinteraksi dengan anak.
- c. Penggunaan warna cerah dalam buku bervariasi guna menarik perhatian anak.
- d. Gambar dalam dongeng yang dibuat menggunakan aplikasi *CorelDraw x7* dan *ibis Paint X* yang sudah disesuaikan dengan anak.
- e. Cerita dongeng menggunakan sedikit tulisan dengan kalimat sederhana.
- f. Menggunakan bantuan aplikasi *flipbook maker* yaitu aplikasi yang dapat menjadikan buku digital dan dikemas dengan menarik dan interaktif.

- g. Buku dongeng interaktif *flipbook maker* seperti buku dongeng digital. Cara pembuatannya dari import file PDF kemudian agar tampilan lebih menarik maka ditambah video dan audio kemudian ditambahkan *effect* agar lebih menarik yang terakhir yaitu save file dengan *publish with ScreenSaver*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini juga memiliki keterbatasan penelitian. Berikut adalah keterbatasan penelitian pengembangan :

1. Subjek penelitian ini terbatas untuk anak usia 3-4 tahun di PAUD DWP Al- Mu'minah Sembayat.
2. Buku dongeng interaktif yang berupa buku digital ini hanya difokuskan untuk meningkatkan pemahaman anak menggosok gigi.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan akan menciptakan suatu produk yang nantinya memberikan manfaat berikut :

1. Sekolah
 - a. Harapannya media ini bisa meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.
 - b. Bermanfaat untuk sekolah dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
2. Anak
 - a. Anak bisa mengetahui cara menggosok gigi dengan baik dan benar.
 - b. Anak mengenal teknologi menggunakan buku dongeng interaktif berbantu *flipbook maker* dengan komputer / media digital lainnya.

- c. Memudahkan anak untuk memahami pembelajaran karena lebih menarik, inovatif, dan menyenangkan.

3. Guru

- a. Sebagai media penunjang pembelajaran yang interaktif dan cara mengajar yang efektif, terkhusus dalam meningkatkan pemahaman anak menggosok gigi dengan baik dan benar.
- b. Produk ini diharapkan dapat membantu memberikan inspirasi baru kepada guru dalam pembelajaran dikelas, dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat mempermudah guru dan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

- a. Harapannya penelitian ini dapat menjadi bahan referensi penelitian dikemudian hari mengenai pengembangan buku dongeng digital
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam kekurangan dalam penelitian ini.

G. Definisi Istilah

Dalam definisi istilah ini sesuai dengan variabel judul yang telah di buat yaitu :

1. Pengembangan Buku Dongeng Digital Interaktif

Buku dongeng digital interaktif merupakan buku dongeng yang dikemas secara digital sebagai media pembelajaran guna menarik perhatian anak. Walaupun dalam bentuk digital, buku dongeng ini menunjang guru agar dapat berinteraksi langsung dengan anak karena mengkombinasikan beberapa

komponen media pembelajaran (audio, video, teks, atau gambar animasi). Media ini dapat menstimulasi pembiasaan anak dalam menggosok gigi dan beberapa aspek perkebangan lainnya, hal ini yang membedakan buku dongeng yang saya buat dengan buku dongeng lainnya.

Pengembangan buku dongeng digital interaktif akan dijelaskan langkah awal dalam proses pembuatannya. Langkah berikutnya setelah melakukan pengembangan, buku digital ini di validasi. Validasi ditujukan kepada para ahli. Validasi materi menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi. Angket yang diberikan yaitu tentang kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Validasi media menggunakan angket yang diberikan kepada ahli media. Angket yang diberikan yaitu tentang rekayasa perangkat lunak, dan desain komunikatif visual. Data yang sudah terkumpul diolah kembali oleh peneliti sehingga data yang diperolehakan valid untuk media buku dongeng digital interaktif. Jika nilai yang diperoleh melebihi nilai yang sudah ditentukan, maka media buku dongeng digital ini layak dan valid untuk dikembangkan dan dipergunakan.

2. Flipbook Maker

Flipbook maker adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa juga dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif, media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018). Perangkat lunak ini dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital.

Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.

3. Menggosok Gigi

Menurut (Elfi Syahreni, S.Kp., 2011) perilaku sehat dapat diwujudkan dengan memperoleh gizi yang sesuai dengan kebutuhan, melakukan olahraga secara rutin, memiliki waktu istirahat dan tidur yang cukup, menjaga kebersihan diri dan lingkungan serta melakukan perawatan gigi dan mulut. Perawatan gigi dan mulut penting dilakukan sebab sebagai pintu masuknya makanan ke dalam tubuh. Jika masih terdapat sisa-sisa makanan pada sela-sela gigi, dapat mengembangkan bakteri dan hal ini berdampak pada terjadinya kerusakan gigi. Solusi untuk mencegah terjadinya kerusakan gigi adalah dengan menggosok gigi. Menggosok gigi bertujuan menghilangkan sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi. Anak juga sebaiknya dibawa ke dokter gigi secara rutin yaitu 6 bulan sekali untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan gigi.

4. Anak Usia 3-4 tahun

Anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa itu merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Pada perkembangan anak usia dini memiliki tingkat pencapaian yang berbeda-beda sesuai tingkat usia anak. Begitu pula bagi anak yang berusia 3-4 tahun yang memiliki perbedaan standar tingkat pencapaian perkembangan dibanding usia dibawah atau diatasnya. Tingkatan pencapaian perkembangan digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak atau anak berkembang sesuai

tingkatan usianya atau belum. Pada usia 4 tahun anak mempunyai karakter yang aktif dalam mengasah kemampuan fisik motoriknya melalui berbagai kegiatan yang dilaluinya, meningkatnya perkembangan bahasa, dan mulai sering bertanya apa yang tidak ia ketahui, karena kemampuan kognitifnya berkembang (Mulyasa, 2012).

5. Respon anak terhadap media

Respon anak yang dinilai ini meliputi rasa senang, keseriusan, kemudahan dan ketertarikan ketika proses pembelajaran. Media yang menarik dapat dilihat melalui lembar observasi. Nilai yang diperoleh melebihi batas minimal nilai, maka media yang sudah di buat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.