BAB I

PENDAHULUAN

1..1 Latar Belakang Masalah

Gigi adalah bagian keras yang terdapat di dalam mulut dari banyak vertebrata. Mereka memiliki struktur yang bervariasi yang memungkinkan mereka untuk melakukan banyak tugas. Fungsi utama dari gigi adalah untuk merobek dan mengunyah makanan dan pada beberapa hewan, terutama karnivora, sebagai senjata. Akar dari gigi tertutup oleh gusi. Gigi memiliki struktur pelindung yang disebut email gigi, yang membantu mencegah lubang di gigi. Pulp dalam gigi menciut dan dentin terdeposit di tempatnya. Namun gigi juga harus dirawat dan dibersihkan baik karena jika tidak maka sisa – sisa makanan yang mengendap karena tidak dibersihkan akan menyebabkan timbulnya plak, karang gigi dan penyakit gigi.

Melihat perkembangan sekarang ini smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi seperti handphone biasa, seringkali smartphone digunakan untuk mencari hiburan yang terdapat diaplikasi smartphone

tersebut. kebanyakan games-games yang ada atau bawaan (default) kurang menarik, Seperti games snakes (ular-ularan), Card deck (Kartu). Game juga dapat mengajarkan tentang kreativitas dan pengetahuan.

Oleh karena itu akan sangat menarik lagi apabila dibuat Sistem Pembelajaran Perawatan Gigi untuk Anak - anak. Sistem ini dibuat untuk membantu anak – anak untuk belajar dan mengenal tentang perawatan gigi.

1..2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalahnya adalah "bagaimana membangun Sistem Pembelajaran Perawatan Gigi".

1..3 Ruang Lingkup

Setelah mengetahui rumusan masalah di atas, maka pada penelitian ini diberikan ruang lingkupnya sebagai berikut :

- Memiliki fasilitas untuk belajar tentang gigi meliputi struktur gigi, susunan gigi, dan perawatan gigi.

- Sistem juga menyajikan animasi tentang gigi yang berguna untuk menambah wawasan sebelum menjawab pertanyaan yang disediakan.
- Ada kuis yang terdiri dari dua level, tiap level terdiri dari lima pertanyaan dan dua pilihan jawaban.
- Dalam setiap level kuis dibatasi oleh waktu.
- Kuis dilengkapi dengan animasi, suara, dan skor atau penilaian
- Sistem ini ditujukan untuk anak sekolah dasar yang berumur sekitar 6 tahun
- Kuis akan berhenti (*Game Over*) jika tercapai salah satu dari dua kondisi yaitu pertanyaan terjawab semua atau waktunya habis pada level tersebut.

1..4 Tujuan Penelitian

Sistem ini bertujuan untuk membangun sistem pembelajaran perawatan gigi untuk anak sekolah dasar.