

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak di Indonesia terbilang masih sangat tinggi (Kementerian Kesehatan RI, 2020). Karies gigi merupakan suatu penyakit gigi dan mulut yang paling banyak dialami anak usia sekolah (Mahirawatie & Ramadhani, 2021). Karies gigi dapat disebabkan oleh sisa makanan yang menempel pada gigi dan pada akhirnya menyebabkan plak kecoklatan, pengapuran, keropos, dan gigi berlubang (Nurwati & Setijanto, 2021). Masalah yang ditimbulkan oleh karies gigi dapat membuat anak mengalami kehilangan daya kunyah, terganggunya sistem pencernaan, penurunan absorpsi makanan dan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak (Majid dkk., 2020).

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Nasional tahun 2018, angka permasalahan gigi dan mulut di Indonesia mencapai 57,6% (Riskesdas, 2018). Menurut hasil Riskesdas tahun 2018 menyatakan bahwa proporsi terbesar masalah gigi di Indonesia adalah gigi rusak/berlubang/sakit (45,3%). Jika berdasarkan kelompok umur, proporsi masalah gigi yang rusak, berlubang, ataupun sakit pada kelompok umur 5-9 tahun adalah 54%, kelompok umur 10-14 tahun adalah 41,4%. Begitu pula dengan kondisi karies nasional dimana kelompok umur 10-14 tahun prevalensi kariesnya adalah 73,4% (Riskesdas, 2018). Sampai sekarang karies gigi merupakan masalah kesehatan baik di negara maju maupun negara-negara berkembang (Husen dkk., 2022). Menurut data PDGI (Persatuan Dokter Gigi Indonesia), 89% orang

yang menderita karies adalah anak-anak di bawah 12 tahun (Husen dkk., 2022). Masalah Karies gigi di Jawa Timur tahun 2018 mengalami peningkatan Prevalensi (54,22%), sebanyak 21 Kab/Kota mempunyai prevalensi masalah gigi dan mulut diatas angka nasional (Hanifa dkk., 2021).

Tindakan atau keterampilan seseorang yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada tindakan yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2020). Oral hygiene merupakan salah satu upaya pencegahan mengatasi masalah karies gigi. Terdapat hubungan yang kuat antara perilaku menjaga oral hygiene dengan prevalensi karies gigi (NEF UNIKA, 2022). Perilaku menjaga oral hygiene seperti cara menyikat gigi, menyikat gigi sejak usia dini, menyikat gigi dengan pengawasan orang tua dan penggunaan pasta gigi mengandung fluoride setiap hari terbukti secara signifikan dapat mengurangi prevalensi terjadinya Early Childhood Caries (ECC) (NEF UNIKA, 2022). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, presentase perilaku waktu menyikat gigi benar pada usia 3 tahun keatas di Jawa Timur sebanyak (1,83%) (Riskesdas, 2018). Edukasi kesehatan gigi pada anak sekolah dasar umur 6-12 tahun sangat penting karena pada usia tersebut adalah masa kritis, baik bagi pertumbuhan gigi geliginya juga bagi perkembangan jiwanya sebagai memerlukan pendekatan untuk menghasilkan pengetahuan, sikap dan perilaku yang sehat khususnya kesehatan gigi dan mulut (Husna & Prasko, 2019).

Pencegahan karies gigi dapat dilakukan dengan edukasi promosi kesehatan. Kegiatan promosi kesehatan atau edukasi kesehatan haruslah

didukung metode dan media yang tepat. Media permainan dirasa sesuai karakteristik sasaran anak usia sekolah yang senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan melakukan kegiatan secara langsung (Krismapera, 2018). Media permainan sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya baik permainan konvensional maupun digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Himmamie dkk., 2019) tentang “Pengembangan Permainan Papan (*Board Game*) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah” memiliki kesimpulan bahwa produk permainan edukatif *board game* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah, kelayakan dinilai dari validasi ahli materi dan media serta respon siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyaningtyastuti dkk., 2020) tentang “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar” penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa *Board game Bye-bye Karies* merupakan sebuah inovasi media pembelajaran tentang kesehatan gigi yang interaktif dan menarik, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SDN Dinoyo 4 menyatakan bahwa terdapat banyak kejadian karies gigi pada siswa-siswi SDN Dinoyo 4 Kota Malang. Hal tersebut didukung dengan data profil kesehatan kota Malang bahwa wilayah kerja Puskesmas Dinoyo menempati peringkat pertama masalah gigi dan mulut tertinggi di Kota Malang. Oleh karenanya

penelitian ini dilakukan guna mengembangkan permainan papan (*board game*) yang difungsikan sebagai media edukasi pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah. Media visual *board game* pada penelitian ini merupakan media untuk menyampaikan informasi secara persuasif. Informasi yang disampaikan berupa gambar ilustrasi yang memudahkan penerima pesan memahami isi materi. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan bahwa pesan bergambar dianggap lebih efektif dibandingkan dengan pesan yang hanya memuat tulisan (Himmamie dkk., 2019).

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka peneliti akan melakukan edukasi dengan media permainan *board game* (permainan papan) sebagai upaya pencegahan karies gigi pada usia anak sekolah di SDN Dinoyo 4 Kota Malang. Adanya edukasi tentang pencegahan karies gigi dengan permainan inovatif diharapkan mampu menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut sehingga sasaran mejadi tahu, mau, dan mampu menjaga kesehatan gigi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh edukasi dengan *board game* terhadap pengetahuan dan keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 Kota Malang?”.

C. Tujuan Penulisan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan *board game* terhadap pengetahuan dan keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 Kota Malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 kota Malang sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan *board game*
- b. Mengidentifikasi keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 kota Malang sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan *board game*
- c. Menganalisis pengaruh edukasi dengan *board game* terhadap pengetahuan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 kota Malang
- d. Menganalisis pengaruh edukasi dengan *board game* terhadap keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 kota Malang

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada edukasi kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak usia sekolah dalam hal pencegahan karies gigi. Dalam intervensinya menggunakan 2 metode promosi kesehatan yaitu dengan ceramah dan demonstrasi. Edukasi dengan metode ceramah terfokus pada peningkatan pengetahuan sedangkan edukasi dengan metode demonstrasi terfokus pada peningkatan keterampilan. Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada bidang promosi kesehatan dengan memberikan bukti empiris tentang pengaruh edukasi dengan *board game* terhadap pengetahuan dan keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 Kota Malang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti yang ingin meneliti tentang metode permainan promosi kesehatan
- b. Sebagai bahan rujukan peneliti yang akan melakukan penelitian yang hampir sama

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan upaya pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah sehingga dapat diterapkan sebagai kebiasaan sehari-hari

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi serta alternatif metode permainan edukasi yang dapat digunakan untuk materi edukasi yang lain, sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan di kemudian hari

c. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menambah hasil karya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dapat menjadi referensi atau bahan pustaka penelitian selanjutnya