

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia semakin meningkat dari tahun ketahun. Menurut data Riskesdas, pada tahun 2007 terdapat 23,2% permasalahan gigi dan mulut, sedangkan pada tahun 2013 meningkat menjadi 25,9%. Perbedaan permasalahan kesehatan gigi dan mulut, menyebabkan kebutuhan penduduk dalam menerima perawatan medis gigi meningkat. Tahun 2007 sampai tahun 2013 tercatat perbedaan sebesar 1,6% dari angka 29,7% menjadi 31,3%. Permasalahan yang paling banyak dikeluhkan oleh penduduk Indonesia mulai dari anak-anak hingga dewasa adalah gigi berlubang atau karies. Gigi berlubang bila tidak ditangani dapat mempengaruhi kualitas hidup seperti dapat mengganggu aktifitas sehari-hari (KemenKes, 2014).

Menurut survei kesehatan yang dilakukan oleh Departemen Kesehatan RI yang disitasi dalam Iris (2014), pada tahun 2001 angka karies gigi di Indonesia mencapai 70% pada anak usia 10 tahun ke atas, sedangkan pada anak usia 12 tahun mencapai 43,9 %. Menurut data Riskesdas tahun 2013 menunjukkan bahwa terdapat 25,2% permasalahan kesehatan gigi dan mulut pada usia 10-14 tahun. Darwita (2011) menyatakan bahwa usia 6-12 tahun, merupakan usia rentan terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut. Usia 6-12 tahun anak telah mengalami masa gigi bercampur, karena pada usia-usia tersebut gigi desidui anak mulai tanggal dan digantikan dengan gigi permanen.

Menurut Haryati (2016) menyatakan bahwa kegiatan dari Unit Kesehatan Sekolah pada SD Tlogo di wilayah Kasihan Bantul Yogyakarta, mengutamakan pentingnya merawat kesehatan gigi dan mulut pada siswa-siswi kelas 1 sampai kelas 3, sedangkan siswa-siswi kelas 4 sampai kelas 6, lebih diutamakan pada kebersihan lingkungan dan kegiatan senam pagi, dikarenakan guru menganggap bahwa siswa-siswi kelas 4 hingga kelas 6 sudah memiliki kesadaran sendiri untuk merawat kesehatan gigi dan mulutnya. Pendekatan yang digunakan adalah dengan menggunakan metode penyampaian materi secara langsung oleh guru Unit Kesehatan Sekolah, sebelumnya belum pernah dilakukan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut menggunakan metode bermain.

Banyak metode pendidikan kesehatan salah satunya yaitu metode kelompok kecil seperti permainan simulasi atau *Simulation Game*. Metode informasi tentang kesehatan dapat ditampilkan dalam beberapa bentuk permainan (Notoatmodjo, 2010). Penelitian Nusantara dan Irawan (2012) menyatakan bahwa metode yang menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan, minat serta motivasi belajar siswa. Permainan yang edukatif dihubungkan dengan permasalahan didalam kehidupan, merupakan suatu cara agar pengetahuan atau ilmu yang diperoleh lebih mudah diterapkan didalam kehidupan nyata (Sadiman, 2003).

Keutamaan ilmu dalam kehidupan sesuai dengan firman Allah S.W.T dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadillah ayat 11 yang artinya:

*"Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."*

Kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang merupakan hasil kualitas anak-anak dimasa sekarang, maka dari itu anak perlu diberi didikan dan diperhatikan tumbuh dan perkembangannya agar optimal berdasarkan dengan kemampuannya. Anak usia 7-11 tahun, memasuki perkembangan berpikir operasional konkrit, pada tahap ini mereka mampu memahami sebab-akibat dan mampu berpikir secara rasional dan sistematis. Anak usia 11 tahun atau lebih, sudah berada dalam perkembangan formal operasional, terjadi perkembangan kemampuan berpikir abstrak dan imajinasi (Tanuwidjaya, 2002).

Penelitian Nusantara dan Irawan (2012) menyatakan bahwa pendekatan secara visual terhadap anak salah satunya dapat dilakukan dengan media *board game*. Media *board game* dapat menjadi media pendukung alternatif dalam proses belajar siswa. Media permainan *board game* mencakup visual, diskusi, serta peraga, yang menarik sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan uraian sebelumnya peneliti ingin membuat sebuah inovasi media penyuluhan kesehatan yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga anak dapat dengan mudah memahami materi penyuluhan, dengan menggunakan media yang berbasis *game* edukasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah terdapat peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media *board game* pada anak usia 10-11 tahun.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis karya tulis ini sebagai berikut:

### 1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan nilai tes pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 10-11 tahun sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media *board game*.

### 2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai media alternatif untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta kesadaran dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 10-11 tahun.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang ingin dicapai dari pembuatan karya tulis ini, antara lain:

### 1. Bagi ilmu pengetahuan

Memberikan informasi pada bidang kedokteran gigi anak mengenai metode penyuluhan yang interaktif dengan menggunakan *board game* dalam meningkatkan kesehatan gigi dan mulut anak.

## 2. Bagi Anak

Menambah pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut khususnya dengan menggunakan metode penyuluhan dengan menggunakan media *board game*.

## 3. Bagi Peneliti

Pada Penelitian ini dapat digunakan untuk mempraktekan secara langsung ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.

### **E. Keaslian Penelitian**

1. Nusantara & Irawan (2012) melakukan penelitian yang berjudul *Perancangan Board game sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas I*.

Metode pada penelitian ini adalah eksperimental semu. Hasil Penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *board game* dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, mudah dipahami serta dapat memotivasi siswa. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan media yang sama yaitu *board game*. Perbedaan pada penelitiannya yaitu *board game* yang di gunakan pada penelitian tersebut sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti *board game* digunakan sebagai media penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak.

2. Vahed (2008) melakukan penelitian yang berjudul *The Tooth Morphology Board Game : An Innovative Strategy in Tutoring Dental Teachnology Learners in Combating Rote Learning*".

Metode penelitian ini adalah eksperimental semu. Hasil pada penelitian Vahed menunjukkan adanya pengaruh positif pada sikap mahasiswa terhadap pelajaran morfologi gigi.

Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media yang sama dengan penelitian Vahed yaitu *board game*. Perbedaan penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan adalah pada konten, serta sampel yang digunakan.

3. Rose (2011) pada jurnal penelitiannya yang berjudul “*Instructional design and assessment a board game to assist pharmacy student in learning methabolic pathways*”.

Metode penelitian ini adalah eksperimental semu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest* setelah bermain *board game*.

Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media ajar *board game*, dilakukan uji *posttest* yang berisi kurang lebih 30 butir soal *multiple choice question* yang berkaitan dengan konten permainan dan jumlah intervensi yang dilakukan yaitu sebanyak 3 kali. Perbedaannya adalah konten permainan, desain *board game* dan adanya pengukuran persepsi setelah dilakukan intervensi.