

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sehat menurut kesehatan dunia (WHO) adalah suatu keadaan sejahtera yang meliputi fisik, mental dan sosial yang tidak hanya bebas dari penyakit atau kecacatan. Kesehatan gigi dan mulut berpengaruh dengan kebahagiaan dan kesehatan tubuh. Gigi dan mulut yang sehat turut andil dalam menjaga kesehatan tubuh karena rongga mulut merupakan salah satu gerbang terbesar masuknya berbagai kuman, bakteri, hingga virus ke dalam tubuh.

Kesehatan menurut Kemenkes dalam UU No. 23 tahun 1992 merupakan keadaan normal dan sejahtera anggota tubuh, sosial dan jiwa pada seseorang untuk melakukan aktifitas tanpa gangguan yang berarti dimana keadaan kesinambungan antara fisik, mental dan sosial seseorang. Upaya mendapatkan kesehatan gigi dan mulut yang baik, pola hidup sehat dan harus bersih harus dilakukan. Mengurangi makanan dan minuman manis, menyikat gigi dua kali sehari (AriLoka, 2016).

Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan jaringan keras dan jaringan lunak yang sehat serta elemen terkait di rongga mulut yang memungkinkan orang untuk makan, berbicara dan berinteraksi secara sosial tanpa gangguan fungsional, gangguan estetika dan keluhan terkait penyakit, penyimpangan oklusi dan kehilangan gigi sehingga mampu hidup produktif secara sosial dan ekonomi (Muliadi, Isnanto, dan Manjanto, 2021).

Hasil Riset Kesehatan Dasar (2018), prevalensi penduduk tentang penyakit gigi dan mulut menurut karakteristik responden kelompok usia 5-9 tahun adalah 21,6% dan untuk kelompok usia 10-14 tahun sebesar 20,5%. Kebiasaan menyikat gigi merupakan hal yang sangat penting dalam mengurangi terjadinya penyakit gigi, berdasarkan data waktu menyikat gigi menunjukkan bahwa pada masyarakat Indonesia perilaku

dan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut masih rendah. Dilihat dari data bahwa 91,1% penduduk Indonesia 10 tahun keatas sudah menyikat gigi, namun berperilaku benar menyikat gigi hanya 7,3%.

Media pembelajaran adalah sarana (alat) guna menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, serta mudah dipahami oleh siswa (Fadlillah, 2017). Menurut Latif (2016) media pembelajaran adalah suatu bahan serta alat permainan yang mampu memperoleh keterampilan pengetahuan dan menentukan sikap. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan permainan yang berguna untuk merangsang pikiran, perhatian serta dapat menumbuhkan minat dalam preoses pembelajaran.

Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak, karena bentuk gambar warna yang menarik. Puzzle bisa melatih ketangkasan jari, mata dan tangan, serta konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk,dan bagian gambar dengan utuh (Realita, 2019).

Metode pendidikan kesehatan dengan media puzzle sangat cocok dalam mengajarkan anak menyikat gigi dengan baik dan benar karena lebih menarik, interaktif, melatih kekuatan dan kemampuan motorik halus anak. metode ini juga dapat membangun dan memotivasi serta menimbulkan suasana yang menghibur dan mengurangi kejenuhan dalam proses belajar (Fadilah M, 2017).

Menurut penelitian (H utami, A dkk 2019) MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SD Negeri 1 Bumi, menunjukkan bahwa MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut, dalam hasil penelitian ini terjadi peningkatan nilai sebelum dan sesudah permainan dilakukan, yaitu sebanyak 29,4%.

Bastian (2015) berpendapat bahwa pendidikan kesehatan gigi adalah semua aktivitas yang membantu menghasilkan penghargaan masyarakat akan kesehatan gigi dan memberikan pengertian akan cara-cara bagaimana memelihara kesehatan gigi dan mulut. Jadi dengan adanya pendidikan kesehatan gigi dan mulut ini diharapkan bertambah baik. Yang akhirnya akan diperoleh derajat kesehatan mulut yang setinggi-tingginya.

Dari hasil survei awal yang dilakukan pada SD 067247 dari 15 orang siswa yang dilakukan wawancara hanya 5 orang yang mengerti tentang penggunaan media puzzle sehingga saya tertarik melakukan penelitian di SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah masalah "Bagaimana gambaran penggunaan media bermain puzzle terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada siswa SD Kelas III di SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan.

C. Tujuan Penelitian

C.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran penggunaan media puzzle terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar di SDN 067247 Kecamatan Medan Tuntungan.

C.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak tentang menyikat gigi sebelum diberikan penyuluhan dengan menggunakan media bermain puzzle.
2. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak tentang menyikat gigi sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan media bermain puzzle

D. Manfaat penelitian

1. Bagi sekolah
Memberi informasi kepada pihak sekolah mengenai penggunaan media bermain puzzle tentang kesehatan gigi dan mulut
2. Bagi anak
Sebagai edukasi tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar.
3. Bagi peneliti
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.