

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut WHO (dalam Kemenkes RI, 2019) sehat merupakan suatu keadaan sejahtera yang meliputi fisik, mental dan sosial yang tidak hanya bebas dari penyakit atau kecacatan. Menurut undang-undang No.18 tahun 2014 (Kemenkes RI, 2019) pengertian kesehatan jiwa ialah kesehatan dimana kondisi seseorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikam kontribusi untuk komunitasnya.

Dari Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 masalah kesehatan gigi dan mulut mengalami peningkatan dua kali lipat lebih dari tahun 2013 yaitu 25,9% menjadi 57,6%. Sebanyak 20 provinsi memiliki pravelensi masalah gigi dan mulut di atas angka nasional.

Permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Saat bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk (Mu'min, Yultas, 2019).

Anak usia sekolah merupakan anak dengan usia mulai dari 6 sampai 12 tahun dan pada masa ini anak mulai tertarik untuk mencoba makanan yang baru dia ketahui. Anak-anak selalu menginginkan sesuatu yang menurutnya menarik baik jenis mainan maupun makanan. Makanan yang paling disukai oleh anak usia sekolah yakni makanan yang manis dan lengket seperti susu, roti, coklat atau dapat juga sebagai makanan kariogenik (Worotitjan, 2013).

Makanan kariogenik merupakan jenis makanan yang mengandung karbohidrat dan apabila dikonsumsi dengan frekuensi yang sering akan berdampak pada masalah kesehatan gigi salah satunya yaitu karies gigi (Ramayanti dan Purnakarya, 2013). Makanan kariogenik sering ditemukan pada jajanan anak-anak sekolah, karena sebagaimana kita ketahui bahwa pada dasarnya anak-anak sekolah sangatlah menyukai makanan yang memiliki rasa manis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sirat dan Wirata (2017) mendapatkan hasil bahwa anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih menyukai mengkonsumsi makanan jenis kariogenik (Sirat dan Wirata, 2017).

Debris adalah sisa makanan yang terdapat dalam rongga mulut. Kebanyakan sisa makanan terbentuk secara cepat oleh enzim, bakteri dan jamur. Dari survei awal yang saya lakukan pada 10 siswa-siswi kelas V SD Negeri 024768 Binjai ditemukan debris dengan kategori buruk sebanyak 7 siswa (70%), dengan demikian kemungkinan siswa-siswi belum mengetahui tentang makanan yang menyebabkan debris pada gigi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang gambaran penggunaan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik terhadap nilai debris pada siswa-siswi kelas V SD pada permukaan mulut dalam 5 menit setelah makan tetapi tersisa pada gigi dan mukosa. Debris indeks adalah suatu angka yang menunjukkan angka klinis yang didapat pada waktu pemeriksaan debris. Debris gigi tidak dapat di bersihkan hanya dengan kumur-kumur, Debris hanya dapat dibersihkan secara mekanis salah satunya selfcleansing yang dilakukan dengan mengunyah buah-buahan yang mengandung banyak serat dan air (Putri M.H, dkk., 2015).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalahnya adalah ingin mengetahui “gambaran penggunaan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik terhadap nilai debris pada siswa/i kelas V SD Negeri 024768 Binjai”.

C. Tujuan Penelitian

C.1 Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran penggunaan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik terhadap nilai debris pada siswa/i Kelas V SD Negeri 024768 Binjai.

C.2 Tujuan Khusus

- a) Untuk mengetahui nilai debris rata – rata sebelum menggunakan penyuluhan dengan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik pada siswa/i kelas V SD Negeri 024768 Binjai.
- b) Untuk mengetahui nilai debris rata – rata sesudah menggunakan penyuluhan dengan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik pada siswa/i kelas V SD Negeri 024768 Binjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan pengalaman bagi penulis dan pembaca tentang gambaran penggunaan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik terhadap nilai debris pada siswa/i kelas V SD Negeri 024768 Binjai.
2. Sebagai informasi dan bahan masukan bagi pihak sekolah tentang gambaran penggunaan media *puzzle* tentang mengkonsumsi makanan kariogenik terhadap nilai debris pada siswa/i kelas V SD Negeri 024768 Binjai.
3. Sebagai informasi bagi peneliti lainnya dan menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya.