

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 36 Kesehatan merupakan hak asasi manusia, artinya setiap orang mempunyai hak yang sama dalam memperoleh akses pelayanan kesehatan. Kualitas pelayanan kesehatan yang aman, bermutu, dan terjangkau juga merupakan hak seluruh masyarakat Indonesia. Untuk mewujudkan derajat kesehatan yang setinggi tingginya bagi masyarakat, diselenggarakan upaya kesehatan yang terpadu dan menyeluruh dalam upaya kesehatan perorangan dan upaya kesehatan masyarakat. Upaya kesehatan diselenggarakan dalam bentuk kegiatan dengan pendekatan promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif yang dilakukan secara terpadu, menyeluruh, dan berkesinambungan.

Menurut World Health Organization (WHO) (2018), menyatakan kesehatan gigi dan mulut adalah indikator utama kesehatan secara keseluruhan, kesejahteraan, dan kualitas hidup. Kesehatan gigi dan mulut merupakan keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya terbebas dari rasa sakit dan penyakit seperti kanker mulut dan tenggorokan, infeksi luka mulut, penyakit periodontal (gusi), kerusakan gigi, kehilangan gigi, serta penyakit dan gangguan lain yang membatasi kapasitas individu dalam menggigit, mengunyah, tersenyum, dan berbicara. Kesehatan gigi atau sering disebut dengan kesehatan rongga mulut adalah keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya bebas dari penyakit dan rasa sakit, berfungsi secara optimal, yang akan menjadikan percaya diri serta hubungan interpersonal dalam tingkatan paling tinggi (Sriyono, 2009).

Hasil laporan Riskesdes (2013) menyatakan perilaku anak-anak tentang pemeliharaan kesehatan gigi masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya pengetahuan anak tentang menyikat gigi yang baik dan benarsebanyak 87% dari jumlah anak. Sebagian besar

(61,5%) menyikat gigi kurang sesuai dengan anjuran program menyikat gigi yaitu setelah makan dan sebelum tidur, bahkan 16,6% tidak menyikat gigi.

Suyadi dalam Ariyanti (2015) mendefinisikan permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Salah satu permainan edukatif yaitu dalam bentuk kartu Banyak media alat bantu dalam menyampaikan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut adapun salah satu contoh menggunakan media permainan ular tangga, puzzle , kartu *truth or dare*.

Permainan *truth or dare* (jujur atau tantangan) adalah salah satu media permainan berbentuk kartu yang berisi pertanyaan truth yang harus dijawab jujur dan dare yaitu tantangan yang harus dilakukan dengan berani.

Dari hasil survei pendahuluan yang telah dilakukan di SMP Negeri 31 Medan Tuntungan terdapat 8 dari 10 siswa/i yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan cara menyikat gigi dan mulut yang baik dan benar masih rendah .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran penyuluhan menggunakan media *truth or dare* terhadap tingkat pengetahuan cara menyikat yang baik dan benar Pada siswa/i kelas VIII di SMP Negeri 31 Medan Tuntungan.

C. Tujuan Penelitian

C.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui gambaran penyuluhan menggunakan media Permainan *truth or dare* terhadap tingkat pengetahuan cara menyikat gigi yang baik dan benar pada siswa/i Kelas VIII SMP Negeri 31 Medan Tuntungan.

C.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan cara menyikat gigi yang baik dan benar siswa/i kelas VIII sebelum penyuluhan dengan metode permainan *truth or dare* di sekolah SMP Negeri 31 Medan Tuntungan
2. Untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan cara menyikat gigi yang baik dan benar siswa/i kelas VIII sesudah penyuluhan dengan metode permainan *truth or dare* di sekolah SMP Negeri 31 Medan Tuntungan

D. Manfaat Penelitian

D.1 Bagi Siswa

Diharapkan metode Permainan *truth or dare* dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta perilaku cara menyikat gigi yang baik dan benar , sehingga dapat mengurangi risiko penyakit gigi dan mulut pada anak.

D.2 Bagi sekolah

Diharapkan metode cerita dan demonstrasi dapat digunakan sebagai salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam penyuluhan cara menyikat gigi yang baik dan benar di sekolah SMP Negeri 31 MedanTuntungan.

D.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan media permainan *truth or dare* sebagai salah satu media untuk memberikan penyuluhan cara menyikat gigi yang baik dan benar.