

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Dasar RI No. 17 Tahun 2023 Tentang Kesehatan, Pasal 1 bahwa pengertian kesehatan adalah keadaan sehat seseorang, baik secara fisik, jiwa, maupun sosial dan bukan sekedar terbebas dari penyakit untuk memungkinkannya hidup produktif. Upaya kesehatan yang dilakukan secara terpadu dan berkesinambungan untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat dalam bentuk promotif, preventif, kuratif, dan/atau rehabilitatif oleh pemerintah dan/atau masyarakat. Upaya penyelenggaraan kegiatan kesehatan dilakukan yang salah satunya yaitu kesehatan gigi dan mulut.

Menurut Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS, 2018) prevalensi proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia sebesar 57,6%. Pada kelompok anak umur 5-9 tahun prevalensi proporsi masalah gigi dan mulut sebesar 67,3%. Sedangkan persentase masalah kesehatan gigi dan mulut di Provinsi Sumatera Utara prevalensi sebesar 54,6%.

Pada anak sekolah dasar Kelas V pergantian gigi akan terjadi, sehingga diperlukannya perawatan yang intensif dan berkala sehingga pentingnya bagi anak-anak usia ini, untuk dilakukannya pencegahan sedini mungkin agar memahami pentingnya memelihara gigi dan mulut yang baik (Suwandewi, 2021)

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian integral dari kesehatan tubuh secara keseluruhan yang tidak dapat dipisahkan dari kesehatan tubuh secara umum. Kesehatan gigi dan mulut merupakan hal yang berkaitan baik cara pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut atau cara mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut. Kesehatan gigi dan mulut sangat penting karena gigi dan mulut yang rusak dan tidak dirawat akan menyebabkan rasa sakit, gangguan pengunyahan dan dapat mengganggu kesehatan tubuh lainnya. Anak merupakan kelompok umur yang rentan

terhadap penyakit. Anak yang memiliki masalah kesehatan gigi dan mulutnya dapat terganggu kualitas hidupnya, padahal anak merupakan aset bangsa untuk pembangunan dimasa yang akan datang (Kantohe dkk, 2016).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Permainan edukatif adalah permainan yang mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Permainan edukatif bukan permainan yang menyenangkan untuk anak tetapi dapat mendidik dan menstimulasi otak anak. Pada dasarnya, dunia anak adalah dunia bermain (Zakiah, 2020).

Metode permainan roda berputar merupakan contoh media pembelajaran permainan yang berbentuk lingkaran atau bulat dan dapat diputar (Khairunnisa dalam Utami dkk, 2022). Roda berputar dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan (Amalia, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda berputar merupakan suatu media berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda dengan bentuk lingkaran dan menghasilkan gerakan memutar satu arah. Pada papan roda berputar, memiliki penunjuk yang nantinya ketika diputar akan menunjukkan sebuah bagian yang sudah terbagi menjadi beberapa warna. Selain itu dalam warna-warni tersebut juga diberi variasi berupa tantangan berupa pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa monoton.

Media pembelajaran poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau simbol yang sederhana. Poster juga merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan yang bermaksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Media pembelajaran poster dapat memberikan cara belajar yang menarik dan efektif. Proses pembelajaran yang demikian dapat memberikan kesenangan tersendiri untuk peserta didik (Maiyena S, 2013).

Menurut Andriani (2019), yang menunjukkan bahwa kelebihan dari penggunaan media roda pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik, menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Hal ini sejalan juga pada penelitian Syarifudin, T (2020) media *spinning wheel* termasuk dalam kriteria sangat menarik dan dapat digunakan oleh siswa sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan pengetahuan. Pada penelitian Andriani (2019) menyampaikan bahwa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* mudah digunakan oleh peserta didik, menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi aktif. Dan pada penelitian Angelina (2021) juga menyatakan bahwa media *spinning wheel* bersifat fleksibel, karena media game *spinning wheel* ini dapat dimodifikasi dengan materi dan keterampilan lain.

Berdasarkan uraian di atas dan informasi yang diperoleh dari pihak SD Swasta Jaya Pancur Batu, bahwa penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan media *Happy Teeth Spin* belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan, ingin mengetahui bagaimana agar meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kesehatan gigi dan mulut, dengan menggunakan media *Happy Teeth Spin* dan poster.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran pemanfaatan media *Happy Teeth Spin* dan poster, terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i Kelas V, SD Swasta Jaya Pancur Batu.

C. Tujuan Penelitian

C.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui gambaran pemanfaatan media *Happy Teeth Spin* dan poster terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa/i Kelas V, SD Swasta Jaya Pancur Batu.

C.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui pengetahuan pada siswa/i Kelas V, SD Swasta Jaya Pancur Batu tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dilakukan penyuluhan menggunakan media *Happy Teeth Spin* dan poster.
2. Untuk mengetahui pengetahuan pada siswa/i Kelas V, SD Swasta Jaya Pancur Batu tentang kesehatan gigi dan mulut sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media *Happy Teeth Spin* dan poster.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan menambah pengetahuan untuk menerapkan dan selalu menjaga kesehatan gigi dan mulut dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi pihak sekolah

a) Hasil penelitian dapat menjadi tambahan informasi dan pengetahuan bagi siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.

b) Hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk mendukung dan meningkatkan kegiatan UKGS di sekolah.

c) Media penelitian, dapat dijadikan sebagai alat peraga pembelajaran tentang kesehatan gigi dan mulut yang dapat digunakan oleh siswa SD Swasta Jaya Pancur Batu.

3. Bagi Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Medan

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan dapat menjadi tambahan literatur di perpustakaan.