

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis (UU No. 36 Tahun 2009). Kesehatan merupakan investasi bagi masyarakat, sebab kesehatan merupakan modal dasar yang sangat diperlukan oleh segenap masyarakat untuk dapat beraktifitas sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan keluarga.

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya sebab kesehatan gigi dan mulut akan mempengaruhi kesehatan tubuh keseluruhan. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu usaha untuk mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan gigi dan mulut (Maghfira, 2021). Kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat dalam bentuk peningkatan kesehatan gigi, pencegahan penyakit gigi, pengobatan penyakit gigi, dan pemulihan kesehatan gigi oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan atau masyarakat yang dilakukan secara terpadu, terintegrasi dan berkesinambungan.

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018, menunjukkan kondisi kesehatan gigi masyarakat Indonesia cenderung tidak baik. Hasil data diketahui 57,6% penduduk Indonesia mengalami masalah gigi dan mulut dan hanya 10,2% yang mendapat penanganan medis gigi, dan hanya 2,8% penduduk Indonesia yang menyikat gigi secara benar. Data penyakit karies gigi pada anak usia dini (5-6 tahun) 93%.

Perilaku menyikat gigi pada anak harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari tanpa ada perasaan terpaksa. Kemampuan menyikat gigi secara baik dan benar merupakan faktor yang cukup penting untuk perawatan kesehatan gigi dan mulut. Keberhasilan menyikat gigi dipengaruhi oleh faktor penggunaan alat, metode menyikat gigi frekuensi dan waktu menyikat gigi yang tepat (Arianto, Shaluhiyah Z, & Priyadi N, 2014). Perilaku masyarakat terhadap kesehatan gigi dan mulut, salah satunya diukur dengan kebiasaan menyikat gigi. Pada anak usia sekolah dasar perlu mendapat perhatian lebih karena rentan terhadap kesehatan gigi dan mulut, karena pengetahuan anak tentang waktu menyikat gigi yang tepat masih sangat kurang serta masih belum mampu membiasakan diri untuk melakukan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

Menyikat gigi memiliki peran yang sangat penting dalam pencegahan perkembangan bakteri yang dapat menyebabkan kerusakan pada gigi. Kerusakan gigi yang terjadi pada anak dapat menjadi salah satu penyebab terganggunya pertumbuhan gigi anak pada usia selanjutnya. Menyikat gigi yang salah tidak memberikan hasil yang maksimal dalam memberikan hasil yang maksimal dalam membersihkan sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi bahkan dapat merusak email gigi yang merupakan lapisan luar yang melindungi gigi, jika email rusak gigi akan mudah terkena karies dan menjadi berlubang sehingga menimbulkan penyakit (Ningsih, dkk 2016).

Pengetahuan tidak hanya didapatkan dengan pemberian edukasi tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar atau makanan yang sehat, tetapi juga dapat dilakukan menggunakan media yang mampu menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari kebiasaan yang baik tentang menjaga kesehatan gigi (Notoatmodjo, 2010). Permainan edukatif sebagai penyampaian informasi dapat digunakan untuk memberikan minat belajar anak, salah satunya adalah *board game*.

Board game adalah permainan yang menggunakan papan dan pion sebagai instrument permainan, dimana pion dapat dipindah dan digerakkan sesuai dengan instruksi dan alur permainan. Salah satu keunggulan dari permainan ini adalah terjalinnya interaksi antar pemain dikarenakan permainan ini harus dimainkan lebih dari dua orang sehingga cocok sebagai media edukasi pada anak yg memiliki karakter mudah bosan (Streit & Hadi, 2018). Selain itu, *board game* merupakan game yang menuntut pemain untuk berpikir, memecahkan masalah dan melakukan keputusan. pemain dapat langsung mempelajari reaksi per pemain, hasil keputusan dalam game dan dampaknya pada pemain itu sendiri (Limantara, dkk. 2015).

Berdasarkan hasil penelitian Maria Pratami (2020) dengan bermain *Board Game* diketahui 80,6% para siswa menjadi lebih paham cara merawat kesehatan gigi. Juga Himmamie (2019) dalam penelitiannya melakukan perancangan *board game* edukatif tentang kesehatan gigi mengungkapkan bahwa dalam uji coba kelompok kecil (uji coba produk) dan besar (uji coba pemakaian) sampel pada siswa kelas 4-5 Sekolah Dasar menunjukkan kelayakan sebesar 86% dan 87%. Respon siswa, guru dan para ahli mengindikasikan produk permainan edukatif ini layak digunakan sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah.

Dari hasil survey awal yang dilakukan pada SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa dari 10 orang yang dilakukan wawancara belum ada yang mengerti cara menyikat gigi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian adalah bagaimana penggunaan media *board game* kesehatan gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada Siswa/I SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa 2024.

C. Tujuan Penelitian

C.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui penggunaan media *board game* kesehatan gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada Siswa/I SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa 2024.

C.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan menyikat gigi sebelum digunakan media *board game* kesehatan gigi pada Siswa/I SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa 2024.
2. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan menyikat gigi sesudah penggunaan media *board game* kesehatan gigi pada siswa/i SD Negeri 105332 Sei Blumei Kecamatan Tanjung Morawa 2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Anak siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan anak SD cara menyikat gigi yang baik dan benar dengan menggunakan media *board game* kesehatan gigi.

3. Pihak Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah untuk menggunakan media *board game* sebagai permainan untuk meningkatkan pengetahuan cara menyikat gigi.