

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 36 Tahun 2009 kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial yang memungkinkan seseorang untuk hidup produktif (Kementerian Kesehatan RI, 2009). Kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu komponen dari kesehatan secara umum (Husna & Prasko, 2019). Masalah kesehatan mulut dapat memengaruhi kesehatan tubuh secara umum dan juga dapat berdampak negatif terhadap kualitas hidup. Penyakit kesehatan gigi dan mulut yang banyak diderita oleh masyarakat Indonesia adalah karies gigi dan diurutan kedua yaitu penyakit jaringan periodontal (Suanda, 2018).

Karies gigi dalam bahasa latin berarti kebusukan yang disebabkan oleh bakteri *Streptococcus* yang mengikis email gigi (Mukhbitin, 2018). Karies gigi merupakan kelainan yang diawali proses demineralisasi oleh asam hasil produksi bakteri dan ditandai dengan terbentuknya kavitas pada permukaan email, berlanjut ke dentin atau sementum (Sibarani, 2014).

Anak usia sekolah merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap karies (Ratih & Dewi, 2019). Penyebab anak usia sekolah rentan terhadap karies umumnya karena pengetahuan tentang karies atau gigi berlubang yang masih rendah, perilaku menjaga kebersihan gigi dan mulut yang kurang baik, dan kecenderungan mengkonsumsi makanan manis (Pitriyanti & Septarini, 2016).

Menurut Riskesdas tahun 2018 prevalensi karies pada kelompok usia 5-9 tahun sebesar 92,6%. Prevelansi karies anak sekolah sebesar 73,9%. DIY sendiri memiliki proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut yaitu gigi rusak, berlubang ataupun sakit pada kelompok usia 5-9 tahun sebesar 46,64%. Kabupaten Bantul memiliki proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut yaitu gigi rusak, berlubang ataupun sakit pada kelompok usia 5-9 tahun sebesar 51,7% (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Tindakan pencegahan karies dapat dilakukan terutama untuk anak yang memiliki resiko karies tinggi harus mendapatkan perhatian khusus (Sirat, 2014). *Pit fissure sealant* merupakan salah satu tindakan preventif dalam mencegah karies pada gigi permanen. *Pit fissure sealant* adalah bahan yang diaplikasikan pada *pit* dan *fissure* gigi dengan tujuan untuk mencegah terjadinya karies (Liasari dkk, 2021).

Promosi kesehatan pada anak sekolah dasar sangat penting karena usia tersebut adalah masa kritis baik pertumbuhan giginya maupun perkembangan jiwanya. Pemilihan media dan metode promosi kesehatan menjadi faktor keberhasilan promosi kesehatan gigi dan mulut (Husna & Prasko, 2019). Metode yang umumnya digunakan dalam promosi kesehatan adalah dengan ceramah. Metode ceramah adalah suatu penyampaian materi dengan penuturan secara langsung (Nugroho dkk, 2022). Promosi kesehatan dengan metode ceramah kurang efektif jika durasi waktu pemberian promosi kesehatan terlalu lama karena dapat membosankan, menimbulkan

perbedaan persepsi, dan menyebabkan penerima menjadi pasif (Hasanah, 2019).

Permainan merupakan salah satu metode promosi kesehatan yang lebih menarik. Permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak (Nuraeni, 2019). *Dart game* adalah sebuah permainan melemparkan anak panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar (Novianti dkk, 2018). Papan *dart* adalah papan permainan berbentuk bundar yang digunakan sebagai target dalam anak panah. Media papan *dart* digunakan dalam *dart game* yaitu sebuah permainan yang menggunakan anak panah yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk bulat (Azhari dkk, 2017).

Dart game ini memiliki manfaat terhadap kecerdasan pikiran, terdapat strategi dan melatih fokus siswa agar anak panah dapat menancap pada papan (Purnamasari & Nisa, 2020). Permainan ini akan dapat menjadikan siswa memahami materi yang disampaikan sehingga akan terserap dan bermakna dalam memori otaknya (Sukriyah, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Oktober 2022 di SD Muhammadiyah Senggotan dengan memberikan kuesioner pada 10 siswa kelas IV, didapatkan informasi bahwa 70% responden memiliki gigi berlubang. 80% responden tidak mengetahui bahwa gigi berlubang dapat dicegah dengan tindakan preventif salah satunya adalah *pit fissure sealant*. Seluruh responden tidak mengetahui bahwa *pit fissure sealant* tidak menimbulkan rasa sakit, tidak menakutkan,

dan tidak membutuhkan waktu lama. Seluruh responden menjawab hal yang sama bahwa belum pernah mendapatkan penyuluhan tentang *pit fissure sealant*.

B. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana pengaruh promosi tentang *pit fissure sealant* menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan diketahuinya pengaruh media *dart game* terhadap pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar.

2. Tujuan khusus

- a. Diketahuinya pengetahuan tentang *pit fissure sealant* pada siswa sekolah dasar sebelum dan setelah diberikan promosi menggunakan media *dart game*.
- b. Diketahuinya pengetahuan tentang *pit fissure sealant* pada siswa sekolah dasar sebelum dan setelah diberikan promosi menggunakan media *power point*.
- c. Diketahuinya minat melakukan *pit fissure sealant* pada siswa sekolah dasar sebelum dan setelah diberikan promosi menggunakan media *dart game*.

- d. Diketuinya minat melakukan *pit fissure sealant* pada siswa sekolah dasar sebelum dan setelah diberikan promosi menggunakan media *power point*.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini mencakup upaya promotif khususnya pengenalan media *dart game* dalam promosi kesehatan gigi dan mulut yang berisi materi tentang *pit fissure sealant* untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai inovasi media digunakan untuk promosi kesehatan gigi dan mulut khususnya tentang *pit fissure sealant* pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan penelitian kesehatan khususnya pengaruh promosi tentang *pit fissure sealant* menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar.

b. Bagi institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bacaan di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta Jurusan Kesehatan

Gigi dan menjadi acuan serta tambahan informasi bagi mahasiswa untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi responden

Hasil penelitian ini diharapkan dengan perubahan wawasan responden dapat meningkatkan minat melakukan *pit fissure sealant*.

d. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti berikutnya untuk mengembangkan media inovatif promosi kesehatan gigi dan mulut bagi siswa sekolah dasar khususnya tentang *pit fissure sealant*.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian “Pengaruh Promosi Tentang *Pit Fissure Sealant* Menggunakan Media *Dart Game* Terhadap Pengetahuan Dan Minat Siswa Sekolah Dasar” dari hasil *research* peneliti belum pernah dilakukan. Ada beberapa penelitian sejenis yang dilakukan oleh:

1. Novianti dkk, (2018), yang berjudul “Pengaruh Media *Dart game* Terhadap Minat Belajar Kimia Siswa Pada Materi Koloid di Kelas XI SMA Negeri 12 Banjarmasin.” Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan adanya pengaruh media dart board terhadap minat belajar siswa pada materi koloid. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel bebasnya yaitu media yang digunakan adalah media *dart game* dan salah satu variabel terikatnya adalah minat. Perbedaannya adalah materi dalam media *dart game* yang digunakan, subyek

penelitian, dan variabel terikatnya yaitu pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar.

2. Faridah dkk, (2019) yang berjudul “Efektivitas *Veggie-Fruit Dart game* Terhadap Konsumsi Sayur dan Buah Pada Siswa SDN Duri Kepa 05 PG.” Hasil dari penelitian ini adalah simulasi permainan menggunakan media *Veggie-Fruit Dart Game* efektif dapat meningkatkan konsumsi sayur dan buah pada siswa-siswi kelas V SDN Duri Kepa 05 PG Jakarta Barat. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu menggunakan media *dart game* dan subyek penelitian yaitu siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah materi dalam media *dart game* yang digunakan dan variabel terikatnya.
3. Putra (2021), yang berjudul “Pengaruh Promosi Kesehatan Dengan Media Lemsur (Lempar Busur) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Pencegahan HIV Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Bengkulu.” Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh media lempar busur terhadap pengetahuan tentang pencegahan HIV pada siswa siswi SMA Muhammadiyah 1 Kota Bengkulu. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu media *dart game* atau lempar busur dan salah satu variabel terikatnya yang diukur adalah pengetahuan. Perbedaannya adalah materi dalam media *dart game* yang digunakan, subyek penelitian, dan variabel terikat yang lainnya.