

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh yang turut berperan dalam menentukan status kesehatan seseorang dan sering diabaikan sebagian besar penduduk Indonesia. Kesehatan gigi dan mulut adalah hal yang penting dalam kehidupan setiap individu termasuk pada anak, karena gigi dan gusi yang rusak serta tidak dirawat akan menyebabkan rasa sakit, gangguan pengunyahan, dan dapat mengganggu kesehatan tubuh lainnya (Yandi dkk, 2020).

Menurut *World Health Organization* (WHO) dan *The Federation Dentaire Internationale* (FDI) mengutip dari *Global goals for health 2020*, masalah kesehatan gigi dan mulut sangatlah berpengaruh terhadap derajat kesehatan Negara, karena gigi dan mulut adalah bagian tubuh yang sangat dibutuhkan setiap manusia untuk mengkonsumsi makanan dan minuman agar memenuhi kebutuhan hidup manusia (Martin dkk, 2020).

Berbagai penyakit yang muncul dalam mulut disebabkan oleh berbagai faktor yaitu sikap atau perilaku yang mengabaikan kebersihan gigi dan mulut karena kurangnya pengetahuan akan pentingnya pemeliharaan gigi dan mulut, malas menyikat gigi, menyikat gigi dan mulut dengan cara yang salah dan tidak benar serta makan-makanan dan minuman yang manis (Senjaya dan Yasa, 2019). Kesadaran anak untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut sangat rendah,

sehingga anak beresiko mengalami penyakit pada organ mulutnya (Putri dan Suparno, 2019).

Pengetahuan dapat ditingkatkan melalui promosi kesehatan. Promosi kesehatan adalah tindakan atau kegiatan yang bertujuan meningkatkan kemampuan atau kegiatan individu, kelompok, dan masyarakat dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mencapai standar hidup sehat terbaik. Mempromosikan kesehatan di usia sekolah dasar adalah waktu yang ideal untuk melatih keterampilan motorik dan meningkatkan kognisi. Rentang perhatian anak-anak pendek, sehingga mereka membutuhkan pelatihan yang menyenangkan dan memotivasi. Menggunakan media terintegrasi yang menarik untuk promosi kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku (Kurniawan dkk, 2019).

Media promosi kesehatan merupakan alat bantu yang digunakan dalam promosi kesehatan agar sasaran memahami informasi yang disampaikan. Media yang mempromosikan kesehatan harus diatur berdasarkan prinsip bahwa manusia menerima atau menangkap informasi yang diperoleh melalui panca indera. Pilihan media merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi promosi kesehatan mulut, media dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian belajar anak, dan makna informasi yang disampaikan akan lebih jelas, sehingga anak-anak dapat memahami dan lebih memahami tujuan pembelajaran (Hanif dan Prasko, 2018).

Flashcard sebagai media gambar menarik dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dan berperan menyajikan materi. *Flashcard* memuat gambar

dan bagian lainnya memuat keterangan gambar yang dapat mengingatkan peserta didik dengan sesuatu yang berkaitan dengan gambar pada kartu. *Flashcard* dapat digunakan untuk latihan membaca, dan akan merangsang peserta didik untuk belajar membaca. Pembelajaran dengan media flashcard lebih efisien waktu, biaya relatif murah, tempat dan akan lebih efektif dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Jana dan Sugiyarta, 2018).

Media *flashcard* adalah media yang mudah diingat, karena gambar yang dilengkapi teks memudahkan peserta didik mengingat pesan yang diterima. *Flashcard* dapat diterapkan dengan permainan seperti mencari benda, nama tertentu yang diletakkan disuatu tempat secara acak dan menarik dan memotivasi semangat peserta didik (Ulwiya, 2018).

SD Muhammadiyah Tegalrejo adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Tegalrejo, Kota Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 238 siswa. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Muhammadiyah Tegalrejo berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan di SD Muhammadiyah Tegalrejo terhadap 46 siswa diketahui bahwa 80% responden belum mengetahui cara menyikat gigi yang baik dan benar. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Promosi Menyikat Gigi Dengan Menggunakan Media *Flashcard* Terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh promosi menyikat gigi menggunakan media *flashcard* terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh promosi menyikat gigi menggunakan media *flashcard* terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya pengetahuan tentang menyikat gigi pada anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan promosi menyikat gigi menggunakan media *flashcard*.
- b. Diketuinya pengetahuan tentang menyikat gigi pada anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan promosi menyikat gigi menggunakan metode ceramah.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada upaya promotif yang berupa promosi kesehatan tentang menyikat gigi dengan menggunakan media *flashcard*. Penelitian ini dilakukan guna melihat pengaruh promosi kesehatan menggunakan media *flashcard* terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi pada anak sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, wawasan, dan ilmu di bidang kesehatan mengenai menyikat gigi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan responden tentang menyikat gigi dan memotivasi untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut.

b. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam pelaksanaan kegiatan promotif khususnya bagi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

c. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui pengaruh media *flashcard* sebagai media promosi kesehatan gigi terhadap pengetahuan tentang menyikat gigi pada anak sekolah dasar.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh :

1. Aini dkk., (2022) dengan judul “Pemainan Truth Or Dare Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Menyikat Gigi Siswa Kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya”. Hasil penelitian tersebut yakni terdapat pengaruh penyuluhan menggunakan permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan

menyikat gigi pada siswa kelas IV MI Ciledug Kota Tasikmalaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan rancangan “*One Group Pretest and Posttest Design*”. Persaannya yaitu sama – sama meneliti mengenai pengaruh penyuluhan menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan tentang menyikat gigi pada siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu pada permainan *truth or dare*, waktu, tempat, dan sasaran.

2. Ratna dkk., (2023) mengenai “Pengaruh Penyuluhan Menyikat Gigi Menggunakan Media Boneka Bergigi Terhadap Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas III SDN 6 Mangkurayat Kabupaten Garut”. Hasil dari penelitian ini adalah pada penyuluhan menggunakan media boneka bergigi ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media boneka bergigi terhadap perilaku siswa tentang cara menggosok gigi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen/Eksperimen Semu* dengan rancangan *One Group Pre – test and post test design*. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu sama – sama meneliti mengenai promosi menyikat gigi. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan adalah waktu, tempat, sasaran, dan salah satu variable yang digunakan adalah *flashcard*.
3. Yandi dkk., (2020) mengenai “Perbandingan Penyuluhan Dengan Sandiwara Boneka dan Flipchart Terhadap Tingkat Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Pada Anak”. Hasil penelitian ini adalah penyuluhan dengan sandiwara boneka lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang cara menyikat gigi dibandingkan dengan menggunakan *flipchart*. Jenis penelitian yang

digunakan yaitu *Quasi Exsperimen*/Eksperimen Semu dengan rancangan *Purposive Sampling*. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu sama – sama meneliti mengenai penyuluhan kesehatan gigi. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan adalah waktu, tempat, sasaran, dan media yang digunakan yaitu boneka dan *flipchart*.