

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Peningkatan pelayanan di bidang kesehatan sangat penting karena kesehatan merupakan kebutuhan yang paling dasar dan sangat diperlukan oleh masyarakat. Pembangunan di bidang kesehatan diharapkan dapat meningkatkan derajat kesehatan masyarakat (Arisandy, 2015). Upaya kesehatan gigi dan mulut diharapkan dapat memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan gigi dan mulut masyarakat, saat ini upaya ini difokuskan pada upaya promotif dan preventif. Upaya promotif dapat dilakukan melalui promosi kesehatan (Hidayat dkk, 2016).

Promosi kesehatan adalah usaha atau upaya menyampaikan pesan kesehatan kepada individu, kelompok maupun masyarakat dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kesehatan terutama kesehatan gigi dan mulut (Astuti dkk, 2019). Promosi kesehatan juga dapat mengubah perilaku seseorang agar memperhatikan kesehatan gigi dan mulut. Promosi kesehatan dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan metode yang tepat (Haryani dkk, 2015).

Menurut data Riskesdas 2018 menunjukkan prevalensi nasional masalah kesehatan gigi dan mulut sebesar 57,6%. Faktor utama terjadinya masalah gigi dan mulut yaitu kurangnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Salah satu cara memelihara kesehatan gigi dan mulut yang paling mendasar yaitu dengan cara menyikat gigi yang baik dan benar. Menyikat

gigi yang baik dan benar dilakukan pada waktu pagi hari setelah sarapan dan malam hari sebelum tidur. Sebagian besar penduduk Indonesia menyikat gigi setiap hari saat mandi pagi atau sore hari saat mandi, sedangkan proporsi menyikat gigi yang baik dan benar hanya sebesar 2,8% (Kemenkes RI, 2018).

Pendidikan kesehatan merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan kesehatan baik kepada individu, kelompok maupun masyarakat dengan harapan dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan dengan lebih baik. Pendidikan kesehatan dapat mengeksplorasi nilai dan sikap, selain itu pendidikan kesehatan juga dapat mempelajari keterampilan-keterampilan yang dapat mengubah perilaku menjadi lebih baik dalam menjaga kesehatan. Proses pendidikan kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti diskusi, demonstrasi, ceramah dan lain-lain. Metode yang paling efektif adalah metode kombinasi, yaitu gabungan dari beberapa metode sesuai dengan materi yang ingin disampaikan dan daya tarik sasaran (Halimah dkk, 2019).

Pemeliharaan kesehatan gigi pada usia anak sekolah sangat penting karena usia anak-anak sangat rentan terhadap masalah gigi dan mulut. Kesehatan gigi dan mulut dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya upaya promotif, preventif dan kuratif agar kesehatan gigi dan mulut anak tetap terjaga dengan baik. Upaya promotif dapat dilakukan melalui pendidikan

kesehatan gigi dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut (Astuti dkk, 2019)

Pendidikan kesehatan gigi dapat dilakukan melalui penyuluhan dengan menyampaikan pesan-pesan kesehatan tentang gigi dan mulut. Salah satu cara penyuluhan yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau upaya yang digunakan dalam pembelajaran agar pesan dapat tersampaikan dengan optimal. Selain dapat menarik perhatian anak-anak, penggunaan media pembelajaran juga lebih efektif karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan (Taadi dan Suyatmi, 2018).

Media promosi kesehatan merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dan pesan kesehatan dengan tujuan mempromosikan kesehatan sehingga dapat merubah perilaku individu terutama anak menjadi lebih baik dalam perilaku kesehatan. Dalam promosi kesehatan gigi dan mulut, materi paling mendasar yang digunakan yaitu tentang bagaimana cara menyikat gigi yang baik dan benar (Adam dan Wintoni, 2016). Media promosi kesehatan harus disesuaikan dengan karakteristik dan selera sasaran penyuluhan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik sasaran sehingga dapat menyerap materi secara efektif dan bertahan lama (Widyastuti, 2015).

Kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar menjadikan suasana belajar kurang menarik dan membosankan sehingga siswa kurang

mengembangkan kreativitas dan kemampuan pada materi tersebut. Dalam pembelajaran dibutuhkan media permainan yang dapat mengajak siswa untuk belajar. Permainan ini digunakan sebagai variasi agar siswa tidak bosan dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan mudah (Widianto dkk, 2017).

Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu *Uno Stacko*. Permainan *Uno Stacko* merupakan permainan balok bersusun yang sudah dikenal dan banyak dimainkan saat berkumpul dengan keluarga atau teman dimana saja dan kapan saja (Rizkillah dan Rossy, 2017). Permainan *Uno Stacko* memiliki kelebihan yaitu merangsang daya pikir anak, merangsang perkembangan emosi, perkembangan fisik dan perkembangan sosial (Fathani, 2015).

Berdasarkan penelitian Larasati dan Prihatini (2018), saat dilakukan uji coba berhitung menggunakan media permainan *Uno Stacko* siswa sangat antusias dalam mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan. Siswa sangat memperhatikan permainan walaupun tidak sedang dalam giliran bermain. Siswa sangat bersemangat dalam memainkan permainan *Uno Stacko* dan ingin memainkannya kembali saat permainan sudah selesai.

Media permainan *Uno Stacko* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Hal ini karena media permainan *Uno Stacko* mendukung anak dalam membangun pengetahuan yang baru dipahami lingkungannya. Media permainan *Uno Stacko* merupakan

permainan yang edukatif yang menarik serta menyenangkan sehingga mampu mengasah dan melatih kemampuan kognitif anak (Gustiasih dan Widajati, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan metode wawancara di SD Negeri Muhammadiyah Banyuraden pada siswa kelas III berjumlah 10 siswa pada tanggal 9 Oktober 2019 diperoleh hasil bahwa 70% siswa kelas III belum mengetahui cara menyikat gigi yang baik dan benar, 65% siswa belum pernah memeriksakan giginya ke dokter gigi dan 70% siswa mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut seperti karies, rampan, radix dan sebagainya. Siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran cara menyikat gigi yang baik dan benar. Penyuluhan dengan metode ceramah mampu meningkatkan pengetahuan siswa, namun hanya pada saat itu saja. Setelahnya siswa hanya mengingat sebagian materi yang disampaikan sehingga penyuluhan dengan metode ceramah dinilai kurang efektif (Widyastuti, 2015).

Peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar karena belum pernah digunakan dalam upaya kegiatan promotif tentang kesehatan gigi dan dapat melatih kemampuan motorik dan sosial terutama bagi siswa Sekolah Dasar untuk belajar tentang menyikat gigi. Peneliti memilih SD Negeri Muhammadiyah Banyuraden karena masih banyak siswa yang kurang pengetahuan tentang menyikat gigi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka dirumuskan masalah penelitian yaitu, “Bagaimana pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Diketuainya pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar sebelum diberikan penyuluhan menggunakan media permainan *Uno Stacko*.
- b. Diketuainya tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan *Uno Stacko*.
- c. Diketuainya tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar sebelum diberikan penyuluhan menggunakan metode ceramah menggunakan phantom.
- d. Diketuainya tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar sesudah diberikan penyuluhan menggunakan metode ceramah menggunakan phantom.

- e. Diketuinya perbedaan tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan *Uno Stacko* dan penyuluhan dengan metode ceramah menggunakan phantom.

#### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah upaya promotif yang berkaitan dengan pelaksanaan pelayanan asuhan kesehatan gigi dan mulut untuk meningkatkan tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi tentang pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar serta sebagai sumber untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang kesehatan gigi serta sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Mengetahui pengaruh media permainan *Uno Stacko* tentang menyikat gigi terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar.

b. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam pelaksanaan kegiatan promotif khususnya bagi siswa Sekolah Dasar.

c. Bagi Siswa SD

Meningkatkan pengetahuan menyikat gigi sehingga dapat mengubah derajat kebersihan gigi dan mulut menjadi lebih baik melalui penyuluhan dengan media permainan *Uno Stacko*.

## F. Keaslian Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh:

1. Widyastuti (2015) dengan judul “Pengaruh Media Buku Bergambar SOGI (Menggosok Gigi) Terhadap Pengetahuan dan Praktik Menggosok Gigi Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sumurejo Kecamatan Gunungpati Semarang Tahun 2015”. Persamaan penelitian ini yaitu variabel terpengaruh berupa pengetahuan menyikat gigi. Perbedaan penelitian ini yaitu media yang digunakan untuk penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan menyikat gigi dan praktik menyikat gigi ( $p$  value = 0,000 < 0,05).
2. Larasati dan Prihatini (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung)”. Persamaan penelitian ini yaitu media yang digunakan dan sasaran siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini yaitu variabel terpengaruh berupa kemampuan berhitung dan lokasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Uno

Stacko Hitung berpengaruh pada kemampuan berhitung dengan nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang artinya, nilai signifikan mendekati nol yang kurang dari 0,05 dengan nilai rata-rata-rata dari 50 (*pretest*) meningkat menjadi 80,2 (*post-test*).

3. Hutami dkk (2019) dengan judul “Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi”. Persamaan penelitian ini yaitu sasarannya siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini yaitu variabel terpengaruh berupa tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan media yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi mampu meningkatkan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dengan nilai  $p < 0,05$ .