

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan mulut merupakan bagian integral dari kesehatan secara umum yang tidak dapat dipisahkan dari kesehatan tubuh. Kesehatan gigi dan mulut memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas hidup seseorang. Salah satu penyakit gigi dan mulut yang memiliki kasus terbesar adalah penyakit periodontal, dengan prevalensi berkisar antara 20% sampai 50% di seluruh dunia (Apriani dkk, 2022).

Menurut WHO *Global Oral Health Data Bank*, kejadian penyakit periodontal tinggi di antara anak-anak dan remaja yang lebih tua, dengan 50% hingga 100% dengan usia 12 tahun memiliki tanda-tanda peradangan gusi yang menunjukkan risiko penyakit periodontal di antara populasi remaja (WHO, 2024). Penyakit periodontal memiliki efek negatif pada kesehatan gigi dan mulut, fungsi mengunyah, estetika, kesehatan fisik dan mental remaja. Penyakit periodontal pun dapat mempengaruhi keparahan maloklusi pada remaja (Wahyuni dkk, 2024).

Siswa merupakan individu yang datang ke sekolah untuk mendapatkan atau mempelajari berbagai jenis pendidikan. Siswa terbagi menjadi empat jenjang yaitu: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar (SD dan SMP), Pendidikan Menengah (SMA/SMK), Pendidikan Tinggi (Kuliah). Pada siswa SMP atau usia remaja awal mengalami perubahan fisik dan psikis, serta perkembangan kognitif. Masa

seperti ini sangat rentan terjadinya permasalahan kesehatan gigi dan mulut terutama penyakit periodontal. Periodontitis merupakan salah satu penyakit periodontal yang sering dialami oleh remaja awal setelah karies gigi (Haryani, 2021). Menurut laporan SKI (Survei Kesehatan Indonesia) tahun 2023 pada umur 10-14 tahun mengalami 5,2% abses, kemudian 6,2 % mengalami pendarahan gusi dan sebesar 4,2% mengalami sariawan berulang minimal empat kali (Kemenkes, 2023) . Hampir sebanyak 90% masyarakat terutama pada usia remaja awal di Indonesia mengalami masalah periodontal yang disebabkan oleh hormon pertumbuhan dan kurangnya kesadaran. (Ramadhani dkk, 2021)

Kurangnya kesadaran seseorang dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan (Yuniarly dan Haryani, 2023). Semakin tinggi pengetahuan seseorang maka akan semakin tinggi pula rasa peduli terhadap kesehatan gigi dan mulutnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengetahuan memiliki hubungan yang erat dengan sikap seseorang terhadap suatu penyakit dan juga upaya pencegahannya. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi kesehatan gigi dan mulut penduduk di negara berkembang adalah sikap (Susanti dkk, 2021).

Pengetahuan berasal dari hasil pemahaman seseorang terhadap suatu objek melalui indera yang dimilikinya, yaitu indra pendengaran, indra penciuman, indra penglihatan, dan indra peraba. Keberhasilan promosi kesehatan gigi dan mulut untuk meningkatkan pengetahuan bergantung pada pemilihan media dan metode promosi kesehatan (Husna & Prasko,

2019). Media *dart game* merupakan salah satu media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pada siswa SMP. *Dart game* merupakan permainan melemparkan anak panah kecil ke papan berbentuk bundar yang digunakan sebagai target (Sutraningsi dkk, 2021).

Media *dart game* memiliki manfaat untuk melatih kecerdasan otak karena siswa akan memikirkan strategi dan membantu siswa fokus agar anak panah dapat menancap pada papan bundar. Selain itu siswa akan memiliki kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan sehingga dapat diserap dan bermakna dalam ingatan siswa melalui permainan ini (Purnamasari dan Nisa, 2020) .

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2024 dengan memberikan kuesioner pada 10 siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Terdapat 60% responden memiliki pengetahuan kurang dan 70% responden sikap tentang menjaga kesehatan periodontal yang kurang. Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta pernah diberikan promosi tentang kesehatan gigi, namun belum pernah diberikan topik tentang kesehatan periodontal dan penggunaan media *dart game*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh promosi menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka penulis merumuskan rumusan masalah penelitian yaitu: “Apakah ada pengaruh promosi menggunakan

media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal pada siswa?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh promosi menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal pada siswa.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui pengetahuan menjaga kesehatan periodontal sebelum dan sesudah promosi menggunakan media *dart game* pada siswa.
- b. Diketahui sikap menjaga kesehatan periodontal sebelum dan sesudah promosi menggunakan media *dart game* pada siswa.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah mengenai bidang *promotif* yaitu tentang pengaruh promosi menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, informasi dan sikap tentang pengaruh promosi menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal. Sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya, serta memberi masukan dan

tambahan bacaan yang bisa menambah pengetahuan bagi mahasiswa maupun pembaca pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Dapat digunakan sebagai ilmu pengetahuan dan sumber bacaan untuk mahasiswa Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

b. Bagi Lahan Penelitian

Sebagai masukan dan acuan untuk peningkatan penyelenggaraan program kesehatan gigi dan mulut di masa yang akan datang, terutama dalam upaya kegiatan *promotif* di SMP.

c. Bagi Peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman di bidang kesehatan gigi dan mulut, khususnya pada tingkat pengaruh promosi menggunakan media *dart game* terhadap pengetahuan dan sikap menjaga kesehatan periodontal.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah:

1. Miftah (2023) dengan judul “Pengaruh Promosi Tentang *Pit Fissure Sealant* Menggunakan Media *Dart Game* Terhadap Pengetahuan Dan Minat Siswa Sekolah Dasar”. Persamaannya menggunakan media *dart game*, perbedaanya adalah variabel terikat yaitu pengetahuan dan minat terkait *pit fissure sealant*. Penelitian ini menunjukkan bahwa

pengetahuan dan minat siswa sekolah dasar tentang *pit fissure sealant* meningkat setelah diberikan promosi.

2. Ary (2022) dengan judul “Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Terhadap Pengetahuan Jaringan Periodontal Pada Siswa SMP”. Persamaannya pada variabel terikat yaitu pengetahuan tentang periodontal, perbedaannya adalah menggunakan media video. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mengenai efektivitas antara penyuluhan menggunakan media video dan *e-leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan jaringan periodontal pada siswa SMP.
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.” Penelitian ini menunjukkan bahwa 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 kedua variabel terikatnya yang diukur yaitu pengetahuan serta sikap. Perbedaannya adalah materi dalam media *dart game* yang digunakan dan subyek penelitian.