

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan kesehatan gigi dan mulut merupakan suatu masalah kesehatan yang memerlukan penanganan secara komprehensif, karena masalah gigi berdimensi luas serta mempunyai dampak luas yang meliputi faktor fisik, mental maupun sosial bagi individu yang menderita penyakit gigi. Salah satu gangguan kesehatan gigi dan mulut yang paling umum yaitu karies gigi. Karies gigi adalah kerusakan yang terbatas pada jaringan gigi mulai dari email gigi hingga menjalar ke dentin (tulang gigi) (Friandi dkk., 2021).

Karies gigi yang tidak dirawat, maka akan menjalar ke bawah hingga sampai ke ruang pulpa yang berisi pembuluh saraf dan pembuluh darah, sehingga menimbulkan rasa sakit dan akhirnya gigi tersebut bisa mati. Kebiasaan menyikat gigi yang tidak tepat dalam jangka waktu lama akan memicu terjadinya karies gigi. Beberapa faktor eksternal dan faktor internal lainnya yang dapat meningkatkan resiko terjadinya karies gigi diantaranya yaitu hormon, makanan, *pH* saliva, air ludah, genetik, sosial ekonomi, dan kualitas hidup seseorang. Hal ini didasari oleh pengetahuan tentang karies gigi yang masih kurang sehingga memicu tingginya angka karies (Erwana, 2021).

Pengetahuan seseorang tentang karies gigi merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai angka karies yang rendah. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*). Tindakan seseorang yang didasari oleh pengetahuan akan lebih

langgeng daripada tindakan yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2020).

Pengetahuan individu yang tinggi tentang akibat yang ditimbulkan oleh penyakit, akan berpengaruh pula pada minat individu yang tinggi untuk melakukan upaya pencegahan. Minat merupakan kecenderungan seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada suatu objek sehingga memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam objek atau aktivitas tersebut, merasa bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang dituju. Upaya pencegahan karies gigi dengan penambalan terkadang mengalami hambatan karena kurangnya pengetahuan, membuat seseorang takut ke dokter gigi dan berpengaruh terhadap kesehatan giginya (Primawati & Anugrahati, 2021).

Penambalan gigi adalah salah satu cara untuk memperbaiki kerusakan gigi agar gigi bisa kembali seperti semula dan bisa kembali berfungsi dengan baik. Karies yang tidak segera dirawat akan menjalar ke bawah hingga sampai ke ruang pulpa yang berisi pembuluh saraf dan pembuluh darah, hingga menimbulkan rasa sakit dan akhirnya gigi tersebut bisa mati. Upaya kuratif penambalan gigi merupakan langkah awal yang cukup penting ketika sudah mengalami karies gigi. Ini dapat dicapai dengan melakukan upaya promosi kesehatan terhadap masyarakat (Keumala, 2020).

Promosi kesehatan menggunakan media edukasi sangat memengaruhi suatu proses pembelajaran, terutama yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Salah satu media penunjang belajar yang telah terbukti dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa sekolah dasar untuk belajar adalah media papan permainan (*board*

game). Permainan ini sebagai media edukasi untuk mengenalkan pengetahuan tentang karies gigi dan memunculkan minat penambalan gigi pada anak sekolah dasar (Kartini, K., dkk. 2023)

Kelebihan *board game* sebagai media pembelajaran adalah membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Haruna, 2022). Siswa akan terlibat dalam proses pengalaman, menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa (Rizkha, I. 2022). Penerapan promosi kesehatan menggunakan media *board game* diharapkan dapat membuat proses promosi tidak monoton mengingat penderita karies gigi mayoritas adalah anak-anak sehingga dapat menambah pengetahuan anak dan tujuan edukasi kesehatan bisa tercapai dengan baik.

Karies gigi pada anak menjadi permasalahan yang penting khususnya pada anak usia sekolah karena tidak saja menyebabkan keluhan rasa sakit, tetapi juga menyebarkan infeksi ke bagian tubuh lainnya sehingga mengakibatkan menurunnya produktivitas. Kondisi ini tentu akan mengurangi frekuensi kehadiran anak ke sekolah, mengganggu konsentrasi belajar, mempengaruhi nafsu makan dan asupan makanan sehingga dapat mempengaruhi status gizi dan pada akhirnya dapat mengakibatkan gangguan pertumbuhan fisik (Onlan dkk., 2020).

Beberapa masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia meliputi karies gigi yang tinggi, tingkat aksesibilitas perawatan gigi masih rendah dan kurangnya edukasi tentang pentingnya merawat kesehatan gigi dan mulut. Hasil Riset Kesehatan Dasar 2018 menunjukkan bahwa prevalensi karies gigi mencapai 88,80%.(Kemenkes RI,

2023). Prevalensi masalah karies gigi di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) tahun 2018 sebesar (47,65%), khususnya pada Kabupaten Kulon Progo yang memiliki prevalensi karies gigi yang cukup tinggi yaitu mencapai 51,99%, dengan persentase pada kelompok usia 10-14 tahun sebesar 28,13 %. (Riskesdas, 2018)

Hasil Survei Kesehatan Indonesia (SKI) pada tahun 2023 prevalensi gigi ditambal karena berlubang pada usia 10-14 tahun yaitu 2,8% dan tidak pernah berobat ke tenaga kesehatan gigi dan mulut sebesar 88,3%. (Kemenkes RI, 2023). Upaya peningkatan kesadaran masyarakat agar melakukan pengobatan karies gigi masih belum dapat dilaksanakan karena belum tercukupinya pengetahuan dan minat individu. Adanya minat seseorang terhadap upaya pencegahan karies gigi dapat meningkatkan status derajat kesehatan dari orang tersebut.(Fitriani dkk., 2023)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV dan V SDN Sentolo 1 Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 16 siswa dengan usia 10 – 12 tahun, 45% siswa memiliki karies dentin dan 55% siswa memiliki karies mencapai pulpa. Kemudian dilakukan wawancara yang hasilnya menunjukkan bahwa 70% siswa kurang mengetahui tentang karies gigi dan 60% siswa kurang berminat melakukan penambalan gigi dikarenakan belum pernah mendapatkan promosi tentang penambalan gigi. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media promosi *board game* terhadap pengetahuan karies gigi dan minat penambalan gigi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu “Apakah ada pengaruh promosi menggunakan media *board game*

terhadap pengetahuan tentang karies gigi dan minat penambalan gigi pada anak usia sekolah?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh promosi menggunakan media *board game* terhadap pengetahuan tentang karies gigi dan minat penambalan gigi pada anak usia sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya pengetahuan karies gigi anak usia sekolah kelas IV dan V di SDN Sentolo 1 Kabupaten Kulon Progo sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan media *board game*
- b. Diketuinya minat penambalan gigi pada anak usia sekolah kelas IV dan V di SDN Sentolo 1 Kabupaten Kulon Progo sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan media *board game*

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini berkaitan dengan pengetahuan tentang karies gigi dan minat penambalan gigi pada ruang lingkup promotif berupa penyampaian materi dengan menggunakan media promosi *board game*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi sumber informasi dan menambah wawasan serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai bahan referensi pengambilan keputusan acuan kurikulum maupun bahan bacaan di perpustakaan poltekkes Kemenkes Yogyakarta Jurusan Kesehatan Gigi dan dapat digunakan sebagai informasi tambahan bagi mahasiswa untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan sebagai penerapan dalam pengembangan ilmu promosi menggunakan media board game terhadap pengetahuan tentang karies gigi dan minat penambalan gigi pada siswa kelas IV & V di SDN Sentolo 1 Kulon Progo

c. Bagi Responden

Memberikan pengetahuan dan informasi mengenai karies gigi. Promosi menggunakan media board game diharapkan dapat membantu responden untuk mengetahui tentang karies gigi dan membangun minat penambalan gigi pada siswa kelas IV & V di SDN Sentolo 1 Kulon Progo

F. Keaslian Penelitian

Berdasarkan pengetahuan penulis, penelitian berjudul pengaruh promosi menggunakan media *board game* terhadap pengetahuan tentang karies gigi dan minat penambalan pada anak sekolah dasar belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Namun penelitian sejenisnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Menurut (Maulidina dkk., 2024) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan *Board Game* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pemilahan Sampah”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh edukasi kesehatan menggunakan board game terhadap pengetahuan dan sikap tentang pemilahan sampah pada siswa sekolah dasar di SDN Penanggungan Kota Malang. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel bebasnya yaitu menggunakan media board game dan subjek penelitian yaitu siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah materi dalam media board game yang digunakan dan variabel terikatnya.
2. Menurut (Fitrianingtyas dkk., 2023) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel bebasnya yaitu monopoli yang merupakan salah satu contoh media *board game* dan salah satu variabel terikatnya yaitu minat. Perbedaannya adalah materi dalam media *board game* yang digunakan dan salah satu variabel terikatnya yaitu hasil belajar.
3. Menurut (Ulliana dkk., 2025) yang melakukan penelitian dengan judul “Game-Based Educational Media : Comparison of Puzzles and Qugisaki in Improving Dental Health Knowledge”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan secara signifikan yang diperoleh setelah diberi puzzle dan media qugisaki. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel

bebasnya yaitu puzzle yang merupakan salah satu contoh permainan board game dan sampel yang digunakan adalah total sampling. Perbedaannya adalah materi dalam media board game yang digunakan.