

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut adalah kondisi sehat dari jaringan keras dan lunak gigi, serta struktur yang terhubung ke rongga mulut, yang memungkinkan seseorang makan, berbicara, dan berinteraksi dengan orang lain tanpa mengalami gangguan fungsional, cacat estetika, atau ketidaknyamanan yang disebabkan oleh penyakit, maloklusi, atau kehilangan gigi. Kondisi ini memungkinkan seseorang menjalani kehidupan yang produktif secara sosial dan ekonomi. Kebersihan mulut didefinisikan sebagai keadaan di mana mulut seseorang bebas dari kontaminan seperti sisa makanan, plak, dan karang gigi. Jika kebersihan mulut diabaikan, plak terus-menerus muncul di gigi dan menyebar ke seluruh permukaan gigi. (Kencana & Ida, 2023).

Masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia masih menunjukkan angka yang sangat tinggi dan menjadi tantangan kesehatan anak usia sekolah dasar. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia atau SKI (2023), tercatat bahwa prevalensi karies gigi di Indonesia mencapai 82,8%. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia mencapai angka 56,9 %. Penurunan angka dibandingkan data sebelumnya tersebut masih menggambarkan bahwa lebih dari setengah

populasi mengalami masalah kesehatan gigi dan mulut, sehingga beban penyakit seperti karies tetap tinggi (Karta dkk, 2025).

Karies adalah penyakit yang merusak bagian keras gigi. Perubahan warna menjadi lebih hitam dan rasa nyeri dalam waktu singkat sering muncul pada tahap awal. Penanganan yang ditunda dapat menyebabkan rasa sakit dirasakan tidak hanya pada gigi yang mengalami karies, tetapi juga pada gigi di area sekitarnya. Karies bisa mengganggu kemampuan anak dalam mengunyah, sehingga asupan nutrisi berkurang, yang berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Penyebab karies terdiri dari beberapa hal, seperti kondisi tubuh anak, bakteri, jenis makanan, dan durasi paparan. Kebiasaan anak yang sering makan makanan cepat saji serta kurang perhatian dalam merawat kesehatan gigi dan mulut bisa membuat risiko karies meningkat (Susilawati dkk, 2023).

Pengetahuan tentang kesehatan gigi mencakup pemahaman tentang pentingnya menjaga kebersihan mulut, pengetahuan tentang penyakit gigi, dan strategi pencegahan untuk mencegah masalah gigi seperti gigi berlubang, radang gusi, dan masalah mulut lainnya. Pengetahuan ini sangat penting untuk mendorong anak-anak untuk merawat gigi mereka dengan benar dan menyeluruh. Kekurangan pengetahuan tentang cara menjaga kesehatan gigi seringkali menyebabkan anak-anak tidak memiliki motivasi yang cukup untuk melakukannya (Safitri dkk, 2024).

Metode yang digunakan dan media pendukung penting untuk penyebaran informasi kesehatan kepada anak-anak. Saat ini, materi cetak

seperti brosur, selebaran, flip chart, dan poster masih sering digunakan untuk memberikan informasi kesehatan. Seiring waktu, anak-anak seringkali bosan dengan media ini dan mencari alternatif yang lebih menarik. Salah satu cara untuk meningkatkan perilaku masyarakat adalah dengan memberi tahu tentang pentingnya menjaga kesehatan mulut. Salah satu strategi yang mudah dipahami oleh anak-anak adalah permainan edukatif. Permainan mendorong anak-anak untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan perspektif mereka terhadap masalah yang ada di sekitar mereka (Pay dkk, 2024).

Permainan edukatif interaktif adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong inovasi dalam pendidikan. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur bagi siswa dengan menggabungkan elemen interaktif. Permainan edukatif bertujuan untuk meningkatkan pemikiran dan kemampuan memecahkan masalah. Permainan edukatif adalah istilah yang mengacu pada permainan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media pendidikan. Integrasi gaya permainan dalam penyampaian materi pembelajaran menjadikan game edukasi sebagai media yang dirancang untuk membangun minat belajar peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Susanti dkk, 2024).

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2025 pada siswa siswi SD kelas IV dengan pengambilan data

berupa wawancara dan observasi. Berdasarkan 10 siswa didapatkan hasil 70% memiliki pengetahuan yang kurang tentang karies gigi. Hasil observasi kondisi gigi pada 10 siswa kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kerusakan gigi pada gigi susu maupun permanen. Nilai rata-rata indeks DMF-T atau deft pada kelompok tersebut adalah 4,6 yang menurut kriteria *World Health Organization* (WHO) termasuk kategori tinggi. Komponen yang paling dominan adalah *decayed* (D) dibandingkan *missing* (M) atau *filled* (F), yang berarti sebagian besar gigi berlubang belum mendapatkan perawatan. Data ini memperkuat hasil wawancara bahwa 70% siswa memiliki pengetahuan yang kurang tentang karies gigi, sehingga berdampak pada buruknya status kesehatan gigi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media *card game tooth guardians* terhadap pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah yaitu “Apakah ada pengaruh promosi menggunakan media *card game tooth guardians* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketuinya pengaruh promosi menggunakan media *card game* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

2. Tujuan khusus

- a. Diketuinya pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum diberikan promosi menggunakan media *card game tooth guardians*.
- b. Diketuinya pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sesudah diberikan promosi menggunakan media *card game tooth guardians*.
- c. Diketuinya perbedaan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan promosi menggunakan media *card game tooth guardians*.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini merupakan bidang pelayanan asuhan kesehatan gigi dan mulut. Khususnya pada upaya promotif serta masuk kedalam spesialistik konservasi gigi anak, dengan memberikan promosi menggunakan *card game* untuk mengetahui pengaruh media terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca tentang kesehatan gigi dan mulut yang berkaitan dengan pengetahuan tentang karies dan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberi promosi menggunakan *card game tooth guardians*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menjadi pengalaman penulis dan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan diri dalam bidang kesehatan gigi khususnya pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

b. Bagi institusi

Dapat digunakan sebagai sumber informasi baru dan menambah referensi bacaan di perpustakaan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta.

c. Bagi responden

Dapat menambah pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat memberikan gambaran atau informasi dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan promosi kesehatan menggunakan media *card game tooth guardians* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai “Pengaruh Promosi Menggunakan Media *Card Game Tooth Guardians* terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Sekolah Dasar” ini belum pernah dilakukan, namun penelitian serupa pernah dilakukan oleh:

1. Wicaksono dkk (2022) dengan judul “Perancangan *Card Game “Happy Teeth”* sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut”. Hasil pada penelitian ini yaitu media *card game “Happy Teeth”* yang dirancang sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut dinilai layak dan efektif sebagai sarana pembelajaran bagi anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *card game “Happy Teeth”* dapat digunakan sebagai media pendukung edukasi kesehatan gigi dan mulut yang komunikatif dan interaktif, meskipun penelitian tersebut tidak secara spesifik mengukur peningkatan pengetahuan anak menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada media *card game* sebagai alat promosi utama untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai kesehatan gigi dan mulut. Perbedaannya yaitu terlihat pada variabel yang dikaji.
2. Hasnah dkk (2023) dengan judul “Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Sekolah Dasar dengan Penyuluhan Menggunakan Media *Dento Board Game*”. Hasil pada penelitian yaitu penyuluhan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media *Dento Board Game* memberikan peningkatan pengetahuan yang signifikan pada anak

sekolah dasar. Hasil pengukuran sebelum dan sesudah penyuluhan memperlihatkan adanya kenaikan skor pengetahuan kesehatan gigi dan mulut setelah anak mendapatkan intervensi edukasi menggunakan media permainan papan tersebut. Persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada promosi kesehatan gigi pada anak melalui pendekatan permainan yang difokuskan pada peningkatan pengetahuan. Perbedaan utamanya terdapat pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian Hasnah dkk (2023) memanfaatkan board game, sedangkan penelitian ini menggunakan media *card game* sebagai sarana promosi.

3. Pay dkk (2022) dengan judul “Penerapan Permainan Kartu Tos Gambar Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Pada Siswa SD GMT Oehani Kecamatan Taebenu Kabupaten Kupang”. Hasil pada penelitian ini yaitu setelah diberikan intervensi edukasi menggunakan media permainan kartu, siswa menunjukkan perubahan positif pada tingkat pemahaman terhadap materi kesehatan gigi, sehingga media tersebut dinilai efektif dan mudah diterima sebagai sarana edukasi kesehatan gigi pada anak sekolah dasar. Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada promosi kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar. Perbedaan dapat dilihat pada bentuk media yang digunakan.