

Pendidikan atau promosi kesehatan adalah suatu bentuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku tersebut kondusif untuk kesehatan. Dengan kata lain, promosi kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan (Notoatmodjo, 2007).

Penyuluhan merupakan metode yang sering digunakan di dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan menyebarkan pesan dan menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan mampu melakukan anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan (Rusli, 2011).

Penyuluhan kesehatan dilakukan dengan berbagai metode dan alat peraga. Metode yang benar dan penggunaan alat peraga yang tepat sasaran akan memudahkan penerimaan materi atau bahan isi yang perlu dikomunikasikan dalam penyuluhan sehingga kesadaran masyarakat akan kesehatan gigi dan mulut lebih mudah terwujud (DepKes RI, 2008).

Untuk memaksimalkan pemanfaatan indera dan meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak, diperlukan penyuluhan kesehatan gigi yang dapat menarik minat serta memaksimalkan penggunaan indera anak, salah satunya dengan metode *role-play*, pemberian aktivitas bermain peran atau *role-play* dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bersosialisasi, membuat anak belajar bereksplorasi dan berimajinasi serta meningkatkan kemampuan verbal, sedangkan boneka tangan merupakan benda tiruan dari manusia atau binatang yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk melakukan penyuluhan dengan bercerita (Kusumaningtiyas, 2008;

Santyasa, 2007). Sandiwara boneka dapat membuat anak lebih berkonsentrasi pada cerita yang disampaikan, selain sebagai alat bantu cerita, boneka tangan juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi langsung dengan anak. Boneka tangan dapat mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara langsung yang muncul dari anak (Retnaningtyas, 2011).

Pada penelitian ini diutamakan anak usia 8-12 tahun saja karena usia ini adalah usia yang dianjurkan untuk dilakukan penelitian kesehatan gigi karena perilaku kesehatan gigi pada usia 8-12 tahun lebih kooperatif daripada kelompok umur yang lebih muda dan juga dianggap sudah mandiri dalam kegiatan menyikat gigi (Pinkham, 2005). Anak-anak yang tinggal di panti asuhan dipilih karena mempunyai masalah fisik, mental dan sosial yang lebih tinggi dari anak-anak lain yang tinggal dan dirawat oleh orangtua kandungnya sendiri karena kurangnya perhatian (Behrman dkk, 2000). Kecamatan Blimbing dipilih untuk penelitian ini karena jumlah panti asuhan di kecamatan ini merupakan yang terbanyak diantara 4 kecamatan yang lainnya di Kota Malang. Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis ingin meneliti suatu permasalahan yaitu perbedaan efektivitas metode penyuluhan *role-play* dan sandiwara boneka terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan efektivitas penyuluhan *role-play* dan sandiwara boneka terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbedaan efektivitas metode penyuluhan *role-play* dan sandiwara boneka terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang sebelum dan sesudah penyuluhan dengan metode *role-play*.
2. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang sebelum dan sesudah penyuluhan dengan metode sandiwara boneka.
3. Untuk menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut antara penyuluhan metode *role-play* dan metode sandiwara boneka pada anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Bagi akademisi, diharapkan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan metode *role-play* dan sandiwara boneka dapat menambah referensi bagi kajian pendidikan kesehatan khususnya dalam upaya promotif dan preventif.

2. Bagi peneliti, sebagai sumbangan informasi ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang berkelanjutan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penyuluhan metode *role-play* dan sandiwara boneka dapat diterapkan secara langsung oleh masyarakat umum sebagai metode penyuluhan yang menarik dan tidak membosankan sehingga isi materi dari penyuluhan lebih mudah untuk diterima sasaran.
2. Penggunaan boneka tangan sebagai alat peraga penyuluhan dapat menambah pemasukan bagi masyarakat yang memproduksi boneka tangan.

