

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Penyakit gigi dan mulut merupakan penyakit tertinggi ke enam yang dikeluhkan masyarakat Indonesia. Ada dua penyakit gigi dan mulut yang mempunyai prevalensi cukup tinggi di Indonesia yaitu karies dan penyakit periodontal. Menurut laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI disebutkan bahwa prevalensi penyakit gigi dan mulut pada anak usia 10-14 tahun adalah sebesar 25,2%.

Tingginya angka penyakit gigi dan mulut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang salah satunya adalah faktor perilaku masyarakat yang belum menyadari pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Hal ini terlihat dari prevalensi masyarakat Indonesia yang menyikat gigi dengan benar setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam adalah sebesar 2,3%. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut tersebut sangat erat kaitannya dengan kontrol plak atau menghilangkan plak dan debris secara teratur.

Debris adalah benda asing lunak yang menempel dengan longgar pada permukaan gigi. Kalkulus adalah deposit yang terdiri dari lapisan plak yang sudah termineralisasi yang terbentuk pada permukaan gigi dan dental protesa. Plak merupakan lapisan tipis dan lunak pada gigi yang terdiri dari sisa-sisa makanan, musin, dan bakteri (Dorland, 2008), bila tidak dilakukan pembersihan, debris dan plak dapat berperan dalam pembentukan karies,



kalkulus, dan penyakit periodontal karena akumulasi plak dan debris pada sulkus gingiva dapat menyebabkan terjadinya penetrasi bakteri dan proses inflamasi di jaringan periodontal (Newman *et al*, 2012). Debris dan plak di permukaan gigi dapat dipakai sebagai salah satu indikator kebersihan mulut (Hamsar, 2006).

Mengingat besarnya peran perilaku terhadap derajat kesehatan gigi dan mulut, maka diperlukan pendekatan khusus dalam membentuk perilaku positif masyarakat yaitu melalui proses pendidikan kesehatan gigi dan mulut (Isrofah, 2010). Pendidikan kesehatan gigi dan mulut merupakan suatu proses pendidikan yang timbul atas dasar kebutuhan kesehatan yang bertujuan untuk menghasilkan kesehatan gigi dan mulut yang baik dan meningkatkan taraf hidup (Notoatmodjo, 2007).

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

Beberapa bentuk metode penyuluhan kesehatan yang sering dilakukan adalah metode ceramah, yang pada kenyataannya metode ini belum efektif dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, perlu dilakukan metode lain seperti metode simulasi. Berdasarkan teori Edgar Dale "*Cone of Experience*", metode simulasi merupakan metode tertinggi kedua yang paling efektif dalam proses pembelajaran seseorang (Anderson, 2011). Seseorang dapat mempelajari sesuatu dengan lebih



baik apabila menggunakan lebih dari satu indera ketika menerima penyuluhan, semakin banyak menggunakan pengindraan dalam belajar maka akan semakin baik (Notoatmodjo, 2007). Salah satu metode simulasi adalah permainan. Metode permainan cenderung dinilai lebih bermuatan, karena sifatnya tidak monoton dan langsung berdasarkan analisis kasus, dan melibatkan objek secara menyeluruh dan aktif (Rufiati dkk, 2011).

Penyuluhan dengan menggunakan metode permainan sangat efektif dilakukan pada murid sekolah dasar kelas IV dan V. Pada tingkat ini, usia anak berkisar 10–12 tahun, usia yang dianjurkan WHO untuk dilakukan penelitian kesehatan gigi dan mulut. Pada kelompok usia ini minat belajar anak tinggi didukung oleh ingatan anak yang kuat sekali serta kemampuan dalam menangkap dan memahami materi yang diberikan (Muin, 2011).

Dari sekian banyak jenis permainan, beberapa diantaranya yang sering digunakan dalam pendidikan kesehatan adalah permainan papan dan permainan kartu (Bochennek *et al*, 2007). Permainan papan menyediakan metafora visual yang membantu penyampaian informasi mengenai pengetahuan kesehatan gigi dan mulut, sedangkan dalam permainan kartu, anak diberikan stimulus yang akan meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap permasalahan kesehatan kesehatan gigi dan mulut di sekitarnya. Unsur-unsur permainan, diskusi, dan pemecahan masalah dengan sesama pemain juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar (Treher, 2011).

Permainan papan yang sering digunakan dalam penyuluhan adalah monopoli. Banyak peneliti yang sudah meneliti keefektivitasan monopoli

dalam penyuluhan kesehatan, namun permainan ini menemui beberapa kendala. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam membuat media permainan untuk dijadikan sebagai media pendidikan kesehatan yang lebih efektif dari permainan monopoli.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dengan membuat modifikasi permainan yang disesuaikan dengan ilmu kesehatan gigi dan mulut pencegahan. Jenis permainan papan yang digunakan adalah permainan monopoli gigi, sedangkan permainan kartu yang digunakan adalah *Dent-C (Dental Card)* yang merupakan inovasi dari peneliti. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbandingan efektivitas penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi dengan *Dent-C (Dental Card)* terhadap tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perbandingan efektivitas penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi dengan *Dent-C (Dental Card)* terhadap tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengevaluasi efektivitas penyuluhan menggunakan media permainan monopoli gigi dengan *Dent-C (Dental Card)* terhadap tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui skor OHI-S pada siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan media permainan monopoli gigi.
2. Mengetahui skor OHI-S pada siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)*.
3. Menganalisis perbandingan skor OHI-S pada siswa kelas IV dan V di SDN Bunulrejo 4 Malang yang telah diberi penyuluhan dengan menggunakan media permainan monopoli gigi dengan skor OHI-s pada siswa yang telah diberi penyuluhan dengan menggunakan media permainan *Dent-C (Dental Card)*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Akademis

1. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan tentang metode penyuluhan kesehatan gigi dan mulut.
2. Diharapkan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan media permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)* dapat menambah referensi bagi kajian pendidikan kesehatan gigi, khususnya dalam upaya promotif.
3. Sebagai sumbangan informasi ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai penelitian yang berkelanjutan.



#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut melalui penyuluhan dengan menggunakan media permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*.
2. Meningkatnya kebersihan gigi dan mulut pada siswa yang telah diberi penyuluhan dengan menggunakan media permainan monopoli gigi dan *Dent-C (Dental Card)*.
3. Memberikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dalam program UKGS.

#### 1.4.3 Manfaat Ekonomis

1. Dapat dijadikan pertimbangan bagi perusahaan industri maupun tenaga kesehatan untuk menciptakan suatu alternatif baru dalam pembuatan media penyuluhan permainan untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut di masyarakat.
2. Dapat meningkatkan ekonomi negara dan masyarakat, karena permainan ini dapat diproduksi dari dalam negeri dan memiliki nilai jual.