

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kesehatan gigi dan mulut masih sangat rendah karena kebanyakan masyarakat beranggapan bahwa menjaga kesehatan gigi dan mulut tidak terlalu penting, padahal memiliki banyak manfaat dalam menunjang kesehatan dan penampilan (Yuniarly *et al.*, 2019). Sikap masyarakat khususnya pada anak-anak yang kurang peduli terhadap kesehatan gigi dan mulut dapat menjadi faktor munculnya berbagai macam masalah kesehatan gigi dan mulut, yang berujung pada tingginya angka kejadian penyakit gigi (Windasari *et al.*, 2022). Masalah paling umum yang dihadapi oleh anak-anak adalah karies gigi (Alifunisa *et al.*, 2023).

Menurut PDGI (Persatuan Dokter Gigi Indonesia) mengatakan bahwa sedikitnya 89% penderita karies adalah anak-anak (Sari *et al.*, 2021). Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menyatakan terdapat sekitar 70% anak-anak berusia 6-12 tahun di Indonesia menderita karies (Riskesdas, 2018). Sampai saat ini karies masih menjadi masalah kesehatan baik di negara maju maupun di negara berkembang (Sari *et al.*, 2021). Prevalensi karies memberikan gambaran tingginya masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak yang menjadi salah satu indikator rendahnya kesadaran terhadap pentingnya perawatan gigi dan mulut sejak usia dini. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 dan 2018 menunjukkan terjadinya peningkatan prevalensi masalah gigi dan mulut di Indonesia khususnya di Provinsi Sumatra Barat dari angka 25,9% menjadi 39,3%

(Melani *et al.*, 2023; Riskesdas, 2018). Laporan data terbaru Puskesmas X Koto I menyatakan bahwa pada tahun 2024 kejadian karies di Kabupaten Tanah Datar mencapai 43% dan pada Nagari Pandai Sikek mencapai 57% (Puskesmas X Koto I, 2024).

Tingginya prevalensi karies dapat disebabkan oleh empat faktor utama yaitu *host* (area yang rentan terkena karies, posisi gigi, struktur gigi), mikroorganisme, substrat dan waktu. Keperahan karies juga dapat dipengaruhi oleh faktor tambahan seperti usia, jenis kelamin, tingkat pengetahuan, tingkat ekonomi orang tua, dan sosial budaya yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari (Friandi, 2021; Garg & Garg, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Tambuwun dkk. (2014) menyatakan bahwa karies dapat disebabkan oleh pengetahuan yang tidak baik, karena semakin baik pengetahuan dan kesadaran seseorang maka akan semakin baik kesehatan gigi dan mulut (Tambuwun *et al.*, 2014).

Pada anak-anak usia sekolah karies menjadi masalah yang sangat penting karena dapat menurunkan produktivitas, mengganggu konsentrasi saat belajar, dan mengakibatkan menurunnya nafsu makan yang pada akhirnya menyebabkan penurunan asupan yang dibutuhkan oleh tubuh. Jika karies tidak ditangani dengan tepat akan menyebabkan nyeri yang berkelanjutan, gangguan pencernaan yang dapat mengganggu fungsi tubuh dan penyakit lainnya (Friandi, 2021).

Pencegahan karies dapat dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan yang diharapkan mampu mengubah sikap dan perilaku seseorang dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. Peningkatan pengetahuan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu penyuluhan. Penyuluhan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guna mencapai tingkat kesehatan gigi dan mulut yang

lebih baik (Alifunisa *et al.*, 2023). Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut menggunakan metode seperti ceramah ataupun demonstrasi hanya dapat memberikan dampak jangka pendek pada ingatan anak, sehingga dibutuhkan metode lain untuk meningkatkan minat anak dalam menerima edukasi yaitu memadukan dengan media yang menyenangkan salah satunya melalui permainan (Liasari *et al.*, 2023).

Media permainan dianggap cocok dengan karakteristik anak usia sekolah yang memiliki kecenderungan untuk bermain, bergerak, berkolaborasi dalam kelompok, serta terlibat dalam aktivitas secara langsung. Sebagai alat edukasi mengenai kesehatan gigi dan mulut, media permainan telah banyak diterapkan dalam penelitian sebelumnya, baik dalam bentuk permainan konvensional maupun digital (Himmamie *et al.*, 2019). Permainan dapat dikelompokkan berdasarkan tujuannya yaitu permainan sebagai hiburan, contohnya jenga; permainan sebagai simulasi, seperti *bussines simulation*; dan permainan sebagai media edukasi seperti *card game*, *snowball throwing*, dan *board game* (Aminoto & Agustina, 2024; Syofiyah & Muslichah, 2024; Wicaksono *et al.*, 2022).

Snowball throwing merupakan metode pembelajaran yang efektif dan direkomendasikan oleh UNESCO, yang mencakup empat aspek yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan menjadi diri sendiri (*learning to be*). Penerapan model *snowball throwing* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses penemuan pengetahuan, berdiskusi untuk merumuskan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat (Putra & Firman, 2019). Penelitian

Junaidi (2020) tentang penerapan model *snowball throwing* terhadap pemahaman kebersihan gigi dan mulut untuk meningkatkan hasil belajar siswa didapatkan terjadinya peningkatan setelah dilakukannya permainan *snowball throwing* dari angka 65% menjadi 85% mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam merawat kebersihan gigi dan mulut karena dengan model pembelajaran ini siswa lebih proaktif dan antusias dalam belajar (Junaidi, 2020).

Selain *snowball throwing*, *board game* juga merupakan permainan yang banyak digunakan sebagai media edukasi yang efektif bagi siswa karena dapat dimainkan secara berkelompok, bersifat visual, dan mempermudah proses pembelajaran dengan berbincang sambil bermain, serta dapat membantu kinestetik dengan peragaan yang ada (Alifunisa *et al.*, 2023). Konsep dari permainan ini yaitu menggunakan papan sebagai media, yang di mana komponen atau elemen permainan diletakkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditentukan atau dibagi sesuai dengan seperangkat aturan yang berlaku (Himmamie *et al.*, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Himmamie dkk (2019) menyimpulkan bahwa permainan *board game* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran tentang kesehatan gigi dan mulut bagi siswa yang menunjukkan peningkatan nilai dari 59,13 menjadi 78,24. Penilaian kelayakan penggunaan *board game* ini dilakukan dengan mengkonfirmasi materi dan media transmisi informasi yang digunakan oleh para ahli, serta umpan balik siswa tentang penggunaannya (Aprilia *et al.*, 2024). Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Ratih dan Susana (2018) bahwa pesan visual dinilai lebih efektif dibandingkan pesan yang hanya berisi teks, dari segi visualisasi media *game*, proses desainnya juga mengandalkan elemen desain

komunikasi visual, khususnya *layout*, tipografi, ilustrasi, ikon, dan warna (Himmamie *et al.*, 2019).

Menurut teori Piaget usia 8-10 tahun merupakan masa yang optimal untuk menerima pembelajaran interaktif karena pada masa ini anak berada pada tahapan perkembangan operasional yang membuat mereka mampu memahami konsep sederhana seperti metode permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak seperti permainan *snowball throwing* dan *board game* (Marinda, 2020).

Permainan *snowball throwing* dan *board game* telah banyak digunakan, tetapi belum ada penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua permainan tersebut dalam peningkatan pengetahuan pencegahan karies pada anak sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penyuluhan menggunakan permainan *snowball throwing* dengan *board game* terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan karies pada anak kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah di nagari Pandai Sikek kabupaten Tanah Datar.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penyuluhan menggunakan permainan *snowball throwing* dengan *board game* dalam meningkatkan pengetahuan pencegahan karies pada anak kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui efektivitas permainan *snowball throwing* dan *board game* dalam penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan pencegahan karies pada anak kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah tentang pencegahan karies sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan permainan *snowball throwing*.
2. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah tentang pencegahan karies sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan *board game*.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan pengetahuan siswa kelas 3 dan 4 SD Quran Uswatun Hasanah tentang pencegahan karies antara permainan *snowball throwing* dan *board game*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Mengetahui perbandingan efektivitas metode penyuluhan menggunakan permainan *snowball throwing* dengan *board game* terhadap pengetahuan pencegahan karies serta salah satu bentuk penerapan ilmu pengetahuan kedokteran gigi yang telah di dapatkan selama menempuh pendidikan preklinik di Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Andalas Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dengan pendekatan berbasis permainan edukatif.

1.4.2 Bagi Institusi Kesehatan

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penyuluhan yang efektif bagi anak-anak.

1.4.3 Bagi Sekolah

Sekolah dapat mempraktikkan permainan ini dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan pencegahan karies bagi siswa.

1.4.4 Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengetahuan mengenai pencegahan karies melalui metode penyuluhan yang menyenangkan dan mudah dipahami .



