

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian dari tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apabila kesehatan gigi dan mulut jika terganggu akan berdampak negatif pada kesehatan secara keseluruhan sehingga menurunkan kualitas hidup. Salah satu promosi kesehatan dapat dilakukan dengan penyuluhan terkait kebersihan gigi dan mulut yang baik. Mulut berfungsi sebagai pintu gerbang makanan dan minuman serta mempunyai peran utama dalam kesehatan individu (Septiani, *et al.*, 2021). Menjaga kesehatan gigi dan mulut berkaitan dengan kesehatan tubuh secara keseluruhan. Jika gigi dan mulut tidak terawat dengan baik, bisa menimbulkan beberapa penyakit berbahaya seperti endocarditis, cardiovascular disease, hingga pneumonia dan penyakit pernapasan lainnya. *World Health Organization (WHO)* menyebutkan bahwa penyakit mulut merupakan beban kesehatan utama di banyak negara. Penyakit gigi dan mulut tersebut dapat menyebabkan rasa sakit, ketidaknyamanan, cacat, dan kematian. *Global Burden of Disease Study (2017)* memperkirakan bahwa penyakit mulut berupa karies gigi permanen mempengaruhi hampir 3,5 miliar orang di seluruh dunia. Karies gigi permanen diderita 2,3 miliar orang dan untuk gigi sulung lebih dari 530 juta anak. Promosi kesehatan yang

mendukung perubahan perilaku diperlukan untuk meningkatkan kesehatan dan mencegah penyakit (Wicaksono, *et al.*, 2022).

Promosi kesehatan adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan personal dan masyarakat. Promosi kesehatan dapat dilakukan melalui implementasi perubahan perilaku, pendidikan kesehatan, deteksi resiko kesehatan dan pemeliharaan kesehatan. Alat peraga dalam penyuluhan kesehatan sebaiknya dipilih berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan manusia dapat diterima melalui panca indra. Semakin banyak indra yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Alat peraga ini dimaksudkan untuk menggerakkan indra sebanyak mungkin kepada suatu objek, sehingga mempermudah persepsi seseorang (Nubatonis dan Ayatulah, 2019). Promosi kesehatan tidak lepas dari media karena melalui media, pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan mudah dipahami. Promosi kesehatan salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media audiovisual. Media audiovisual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambaran yang dapat dilihat, seperti rekaman video, *slide* suara dan lain sebagainya (Notoatmodjo, 2012). Media audiovisual berkontribusi besar terhadap perubahan perilaku orang. Metode ini memberikan rangsangan pada pendengaran dan penglihatan sehingga hasil yang didapat lebih maksimal. Media audiovisual yang dapat digunakan antara lain video animasi, televisi, film dan *game*.

Game bertindak sebagai sarana untuk mempromosikan kesehatan gigi dan mulut. Metode bermain dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak dibandingkan dengan metode konvensional. Pemilihan metode pembelajaran dalam suatu pendidikan sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan pendidikan. Metode pembelajaran memberikan dampak positif terhadap tujuan berupa perubahan pengetahuan (Fatimah dan Widyandana, 2017). Penggunaan *game* dapat meningkatkan imajinasi, pengalaman anak, menghasilkan solusi, dan meningkatkan pengetahuan seiring bertambahnya usia. *Game* yang dibuat sebagai media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak positif dalam upaya pencegahan dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut (Akman dan Özgül, 2015).

Salah satu upaya pencegahan dalam menjaga kesehatan adalah dengan melakukan pemeliharaan secara dini tentang *hygiene* dan sanitasi (Amrin, 2020). Pemeliharaan menjaga kesehatan gigi dan mulut secara dini dapat dilakukan pada anak-anak dengan membersihkan gigi minimal dua kali sehari. Membersihkan gigi dua kali sehari pada pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur. Oleh karena itu menyikat gigi dengan bersih dan benar harus dikembangkan terus sejak usia dini agar mereka terbiasa hidup bersih dan sehat. Hasil survey yang dilakukan terhadap anak usia sekolah kurang lebih 55% anak usia prasekolah dan sekolah tidak menggosok gigi setelah makan (Wijayanti dan Rahayu, 2018).

Periode 6-12 tahun merupakan masa usia sekolah dasar, dimana usia 10-12 tahun merupakan periode gigi bercampur, sehingga diperlukan tindakan yang baik untuk pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pada periode ini juga anak sudah menunjukkan kepekaan untuk belajar sesuai dengan rasa ingin tahunya, termasuk menyikat gigi. Oleh karena itu pada usia ini sangat tepat untuk mengajarkan sesuatu hal yang baru kepada anak (Sutjipto, *et al.*, 2013). Anak usia sekolah dasar rentan terhadap berbagai masalah kesehatan, seperti karies gigi. Oleh sebab itu, usia sekolah dasar merupakan waktu yang tepat untuk menerapkan kebiasaan anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut. (Riolina, 2018).

Ayat Al-Quran yang berhubungan dengan pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut terdapat dalam surah Al-Baqarah:222, yaitu:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang taubat dan menyukai orang-orang yang mensucikan diri.” (Q.S. Al-Baqarah:222).

Ayat ini menerangkan bahwa Allah SWT sangat mencintai orang-orang yang selalu menjaga kebersihan terutama kebersihan dirinya sendiri. Islam juga memperhatikan kebersihan mulut melalui perintah untuk bersiwak. Nabi menganjurkan bersiwak setiap kali pergi sholat, masuk masjid, sebelum tidur, ketika bangun tidur, dan setiap gigi terasa kotor. Disebutkan dari Abu Hurairah, Rasulullah saw bersabda,

لَوْلَا أَنْ أَسُقَّ عَلَى أُمَّتِي لِأَمْرُهُمْ بِالْوُضُوءِ عِنْدَ كُلِّ صَلَاةٍ

“Sekiranya tidak memberatkan umatku atau kepada manusia maka pasti aku perintahkan mereka bersiwak setiap kali shalat.” (HR. Al-Bukhari dan Muslim).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik dan berkeinginan untuk membuat *game online* sebagai media pembelajaran audiovisual kepada anak usia sekolah dasar tentang cara menyikat gigi yang benar. Pembiasaan menyikat gigi yang baik dan benar pada anak usia dini begitu penting dilakukan untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pengetahuan Anak Usia 10-12 Tahun tentang Cara Menyikat Gigi yang Benar melalui *Game Online Joy Teeth*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah: Apakah terdapat peningkatan pengetahuan anak tentang cara menyikat gigi yang benar setelah melakukan permainan *game online Joy Teeth*?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui peningkatan pengetahuan anak mengenai cara menyikat gigi yang benar melalui *game online Joy Teeth*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti agar lebih mengetahui angka pengetahuan anak mengenai cara menyikat gigi yang benar melalui *game online Joy Teeth*.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang cara menyikat gigi yang benar, menjaga kesehatan gigi dan mulut, mencegah terjadinya berbagai permasalahan gigi dan mulut pada anak.

3. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar keilmuan dan informasi di bidang kedokteran gigi anak mengenai peningkatan pengetahuan anak mengenai cara menyikat gigi yang benar melalui *game online Joy Teeth*.

E. Keaslian Penelitian

1. Santoso, Anwar, dan Muliadi (2019) melakukan penelitian dengan judul "*Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media*". Persamaan penelitian terletak pada tujuan penelitian, yaitu pengembangan media promosi kesehatan gigi dan mulut adalah untuk menghasilkan media yang mampu meningkatkan pengetahuan dan mendapatkan pembelajaran yang efektif. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian. Pada penelitian tersebut, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SDN Ngesrep 1, Banyumanik 02, dan Banyumanik 04 Kota Semarang, sedangkan pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa TK/SD di wilayah Yogyakarta.
2. Anwar dan Supiaty (2022) melakukan penelitian dengan judul "*The Effectiveness Of Game-Based Education On Dental And Oral Health Behavior: Systematic Review*". Persamaan penelitian terletak pada media

pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan media *game* edukasi berbasis android untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Perbedaan penelitian terdapat pada metode yang digunakan. Metode pengumpulan data pada penelitian tersebut dilakukan dengan mencari artikel diperoleh dari sumber data PubMed dan Google Scholar terbitan tahun 2016 hingga tahun 2021, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan metode eksperimental.

3. Widyastuti dan Supriyatna (2022) melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan *Flipchart* sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Dini" Persamaan penelitian terletak pada metode penelitian, yaitu menggunakan quasi eksperimental dengan *one group pretest and post-test design*. *Pretest* dan *post-test* diberikan dalam bentuk kuesioner dengan memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa promosi kesehatan yang menggunakan media pembelajaran. Perbedaan penelitian terdapat pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian tersebut dengan menggunakan media *flipchart*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *game online*.