

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan anak dengan kriteria usia lebih dari 6 tahun sampai 18 tahun (Kemenkes, 2014). Terdapat Karakteristik perkembangan anak pada usia kelas 1,2 dan 3 adalah terjadinya kematangan fisik dan perkembangan kecerdasan dengan ditandai peningkatan kemampuan dalam pengelompokan obyek dan memahami sebab akibat serta meningkatnya pemahaman mengenai ruang dan waktu (Sabani F, 2019). Perkembangan gigi anak usia sekolah dimulai dengan pertumbuhan gigi tetap pada usia 6-12 tahun disebut juga fase gigi campuran dikarenakan terdapat dua jenis gigi yaitu gigi permanen serta gigi sulung (Astuti, 2020).

Berdasarkan laporan kesehatan diperoleh data masalah gigi di Indonesia khususnya pada kelompok usia 5-9 tahun dengan kasus gigi rusak sebanyak 54% dan untuk persebarannya di Jawa tengah terdapat 43,4% (Kemenkes. 2019). Di Jawa Tengah tepatnya kabupaten Purworejo ditemukan data sebanyak 61,17% sedangkan dikelompok usia 5-9 tahun dengan masalah gigi ditemukan sebanyak 53,51% dan berdasarkan studi pendahuluan di Dinas Kesehatan Purworejo laporan pemeriksaan berkala tahun 2022 dengan jumlah 27 puskesmas, wilayah Kecamatan Grabag didapatkan data 14,8% dari 6849 siswa mengalami karies gigi, melihat dari data tersebut masalah kesehatan gigi pada anak termasuk tinggi karena lebih dari setengah jumlah anak kelompok usia 5-9 tahun mengalami masalah gigi.

Masalah kesehatan gigi yang sering terjadi salah satunya adalah karies, karies adalah penyakit yang umum dan kronis yang banyak didapati pada usia sekolah. Karies gigi ini disebabkan oleh adanya endapan plak pada permukaan gigi (Bramantoro, 2020). Karies tanpa penanganan yang tepat dapat mempengaruhi aspek kehidupan anak, dampak negatif yang akan dirasakan anak adalah rasa nyeri dan sakit sehingga memengaruhi fungsi gigi menyebabkan anak kesulitan makan sehingga berdampak pada asupan nutrisi yang kurang. Karies juga akan berdampak pada dimensi emosional anak diakibatkannya rasa malu yang timbul dari karies yang mengganggu estetika hal tersebut juga mempengaruhi interaksi sosial anak karena

anak akan menghindari tersenyum, enggan *bermain* bersama temannya sehingga menjadi kurang aktif serta mengisolasi diri dari lingkungan (Apro et al. 2020). Berdasarkan penelitian sebelumnya penyebab karies pada anak adalah kebiasaan anak-anak dalam mengkonsumsi banyak makanan dan minuman yang bersifat kariogenik tanpa diimbangi dengan kebersihan gigi dapat menimbulkan karies (Nurwati & Setijanto, 2021).

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior). Dari pengalaman penelitian tertulis bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Hal-hal yang mempengaruhi pengetahuan adalah tingkat pendidikan, informasi, lingkungan dan usia (Notoadmojo, 2003). Faktor penyebab yang mempengaruhi pengetahuan yaitu Rendahnya pengetahuan siswa mengenai informasi kesehatan khususnya tentang kesehatan gigi tentunya menjadi salah satu faktor perilaku kesehatan gigi anak. Hasil dari penelitian sebelumnya oleh Julianti *et al* (2022) mengenai pengetahuan anak tentang kesehatan gigi didapatkan hasil murid kelas 3 di SD Negeri I Sindangkempeng ketika belum diberi penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut dengan media boneka bergigi didapatkan hasil kriteria kurang 31 orang siswa sebanyak (55,3%), kriteria cukup sebanyak 20 siswa (35,8%), serta siswa dengan kriteria baik 5 orang (8,9%) berdasarkan data tersebut sebagian besar pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi masih kurang.

Promosi kesehatan salah satu upaya penting yang dilakukan tenaga kesehatan untuk merubah perilaku masyarakat untuk menciptakan masyarakat yang sehat secara holistik. Demi tercapainya tujuan dari promosi kesehatan maka dibutuhkan strategi baik dari segi manfaat maupun efisiensi waktu dan biaya (Ummah et al, 2021). Maka dari itu memerlukan adanya inovasi dalam penyampaian promosi kesehatan yaitu dengan media yang menarik. Promosi kesehatan dapat disampaikan secara langsung atau dapat dengan menggunakan media. Media adalah alat atau benda sejenisnya yang dipergunakan dalam penyampaian pesan pembelajaran dengan tujuan agar penyampaian pesan dapat lebih mudah dipahami penerima pesan, dalam hal ini diperlukan media yang

menarik dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar agar pendidikan kesehatan dapat diterima dengan baik oleh siswa, perlunya inovasi dalam penyampaian pendidikan kesehatan dengan menyesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa agar media dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Adriani, Yusriani et al, 2022).

Berdasarkan penelitian para ahli sebelumnya dalam proses penyampaian materi akan ditangkap oleh indera kita terlebih dahulu sebelum informasi atau pengetahuan diproses terlebih dahulu. Otak akan mengolah 75% sampai dengan 87% dari pengetahuan manusia yang dikirimkan lewat panca indera mata. Sedangkan sebanyak 13% hingga 25% lainnya dikirimkan lewat panca indera yang lain sehingga dari hal tersebut dapat diambil kesimpulan informasi akan lebih banyak diperoleh melalui media visual (Notoatmodjo, 2003). Media dengan berbasis visual dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman serta akan lebih mudah diingat oleh siswa, dengan media visual yang berisi gambaran tentang materi pengetahuan dengan keadaan nyata atau sesungguhnya dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Dananjaya, 2013).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan perlengkapan yang digunakan anak buat bermain, game yang dimainkan bertabiat mendidik serta bisa meningkatkan keahlian anak (Sulastri et al., 2017). Salah satu dari jenis permainan edukatif yaitu adalah teka-teki silang, permainan ini digunakan pada pendidikan karakter didapatkan hasil rata-rata skor pretest siswa adalah 13,73 dan rata-rata skor posttest siswa adalah 15,33 terdapat peningkatan rata-rata setelah dilakukan permainan edukatif menggunakan teka-teki silang selain itu dengan media permainan edukatif teka-teki silang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar yang disampaikan (Wulan, 2019). Kemudian pada penelitian lain yang menggunakan permainan edukatif kartu bergambar didapatkan hasil bahwa kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini sebab berdasarkan soal yang telah diberikan kepada siswa didapatkan hasil perkembangan moral dan nilai agama siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif adalah terdapat

23,6% belum berkembang, 1,8% mulai berkembang, dan 74,6% sudah berkembang sesuai harapan perkembangan tersebut didapatkan dari peningkatan nilai yang didapatkan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama pada anak usia dini (Mustika, 2022). Jadi dapat disimpulkan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi alat permainan edukatif dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya permainan edukatif dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan. (Mariawati, 2022).

Flashcard merupakan salah satu inovasi media permainan edukatif, *flashcard* adalah media berupa kartu yang memiliki 2 sisi, yaitu dengan sisi depan berisi gambar dan sisi belakang berupa keterangan dari gambar. Gambar dapat berupa foto atau lukisan tangan (Somawati, 2019). Pada penelitian sebelumnya dengan media serupa didapatkan hasil bahwa penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas 2 di pelajaran mufrodah bahasa arab mendapatkan respon positif di kalangan siswa, dibuktikan dengan tingkat keberhasilan grafik yang secara signifikan meningkat pesat dalam 3 siklus. Pada siklus terakhir didapatkan presentase daya ingat siswa mencapai 85% sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 80% (Rahman et al, 2021). Penelitian sebelumnya dengan media *Flashcard* yang digunakan pada pembelajaran matematika didapatkan hasil kenaikan nilai rata-rata dari 67 menjadi 71,5 pada intervensi kedua dan pada intervensi ketiga didapatkan kenaikan rata-rata nilai menjadi 86,5. Siswa dapat lebih aktif ketika proses pembelajaran, mereka dapat menyampaikan hasil dari ide pemikiran mereka bersumber masalah yang diberikan (Yantik, 2022).

Hasil dari studi pendahuluan di Dinas Kesehatan Purworejo wilayah kecamatan Grabag memiliki presentase masalah gigi anak sebanyak 14,5%. SDN Noyosutan adalah salah satu sekolah dasar yang berada pada wilayah kecamatan Grabag. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Noyosutan data yang didapatkan oleh peneliti adalah dari 20 siswa yang diambil secara acak di kelas 1,2, dan 3

terdapat 9 anak mengalami masalah kesehatan gigi 3 diantaranya diberikan rujukan ke puskesmas untuk tindakan penambalan gigi. Dari wawancara siswa juga didapatkan data mengenai kebiasaan jajan disekolah anak menyukai gulali, es krim dan snack coklat. Waktu sikat gigi pada anak dilakukan sebanyak 2 kali pada saat mandi pagi dan sore

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, “Adakah Pengaruh Permainan Edukatif *Flashcard* terhadap Pengetahuan Anak Tentang Kesehatan Gigi Di SDN Noyosutan”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan edukatif *Flashcard* terhadap pengetahuan anak tentang kesehatan gigi di SDN Noyosutan.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

- a. Diketahui karakteristik responden meliputi kelas, usia, dan jenis kelamin
- b. Diketahui tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada siswa di SDN Noyosutan sebelum dilakukan intervensi.
- c. Diketahui tingkat pengetahuan kesehatan gigi pada siswa di SDN Noyosutan setelah dilakukan intervensi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta informasi mengenai ilmu pengetahuan keperawatan anak khususnya untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menjadi alternatif metode pembelajaran bagi anak khususnya tentang kesehatan gigi dan guru mengetahui tingkat pengetahuan siswa.

b. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan masalah dalam kesehatan gigi serta menerapkan perilaku menjaga kesehatan gigi.

c. Bagi orang tua

Mengetahui gambaran tingkat pengetahuan anak dan menjadi bahan masukan mengenai pemberian edukasi tentang kesehatan gigi.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA