

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kesehatan adalah salah satu hal yang sangatlah penting bagi masyarakat, menjaga kebersihan mulut adalah salah satu usaha untuk meningkatkan kesehatan. Kesehatan gigi dan mulut memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang kesehatan individu. Upaya kesehatan gigi dapat ditinjau dari beberapa aspek yaitu lingkungan, pengetahuan, pendidikan, serta kesadaran dan penanganan kesehatan gigi, baik pencegahan maupun perawatan (Ratih dan Yudita, 2019). Gigi merupakan bagian tubuh yang berfungsi untuk mengunyah, berbicara dan mempertahankan bentuk wajah, sehingga sangat penting menjaga kesehatan gigi sejak dini agar bertahan lama dalam rongga mulut (Novitry dkk.,2022).

Masalah kesehatan gigi dan mulut khususnya karies gigi merupakan penyakit yang dialami hampir setengah dari populasi penduduk dunia (3,58 milyar jiwa) demikian menurut *The Global Burden of Disease Study (GBD)* 2016 (Pitoy dkk.,2019). Karies gigi merupakan penyakit infeksi yang menjadi pemicu utama hilangnya gigi pada anak-anak hingga dewasa. Prevalensi karies gigi telah meningkat secara signifikan di negara-negara berkembang termasuk Indonesia selama 20 tahun terakhir (Soesilawati, 2020).

Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menyatakan bahwa proporsi masalah gigi di Jawa barat yaitu gigi rusak, berlubang, ataupun sakit 45,66% sedangkan gigi yang ditambal atau ditumpat karena berlubang hanya 4,82%. Proporsi masalah kesehatan gigi di Kabupaten Pangandaran 42,40% sedangkan gigi yang ditambal atau ditumpat hanya 2,16%. Berdasarkan karakteristik kelompok umur 10-14 tahun gigi rusak, berlubang, atau sakit 39,80% sedangkan gigi yang telah ditambal atau ditumpat karena berlubang hanya 3,62% (Kemenkes RI, 2019). Penyebab seseorang mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulut salah satunya merupakan kurangnya tingkat pengetahuan (Novitry dkk., 2022). Pengetahuan adalah akumulasi informasi yang diperoleh seseorang melalui proses penginderaan menggunakan indera seperti perasaan, penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan terhadap suatu objek (Notoatmodjo, 2018).

Upaya dalam meningkatkan pengetahuan adalah dengan penyuluhan kesehatan. Penyuluhan dengan berbagai sasaran lebih ditekankan pada kelompok rentan salah satunya anak sekolah (Linajari, 2017). Program penyuluhan diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam upaya peningkatan pemeliharaan diri. Penyampaian materi penyuluhan kepada sasaran selain harus sesuai dengan metode yang digunakan juga dipengaruhi oleh media pendukung penyuluhan (Prasko dkk.,2016).

Media mencakup segala jenis perantara yang dimanfaatkan manusia untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, atau pandangan sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat mencapai penerima yang dimaksudkan (Nuraeni 2014). Macam-macam media dibagi menjadi tiga, yaitu media cetak contohnya *booklet*, *leaflet*, *flyer*, media elektronik seperti TV, radio, CD maupun VCD, dan media audio visual (AVA) adalah media yang dapat dilihat dan didengar (Jatmika dkk., 2019).

Anak usia sekolah cenderung menikmati bermain dan tantangan. Penggunaan permainan adalah metode belajar yang paling sesuai untuk mereka karena memudahkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menyenangkan. Metode penggunaan media permainan, anak-anak dapat dengan mudah memahami informasi atau materi yang diajarkan tanpa merasa jenuh. Permainan menjadi alat yang menguntungkan dalam hal pendidikan dan juga memberikan kesenangan. Permainan, yang dikenal dan digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak hingga orang dewasa, menjadi salah satu cara untuk menghilangkan kebosanan dan memberikan hiburan tertentu (Putri, 2022).

Media permainan yang cukup menarik bagi kalangan anak usia sekolah untuk menyampaikan pembelajaran adalah *Truth Or Dare Play (TODP)*. Media kartu permainan (*TODP*) adalah media yang berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan berisi tantangan yang perlu dijalani dengan keberanian (Tarigan & Saskia, 2019). Proses pembelajaran yang menggunakan media kartu (*TODP*) biasanya dilakukan dalam kelompok dan melibatkan dua jenis kartu, yaitu kartu "*truth*" dan kartu "*dare*" kartu "*truth*" biasanya berisi pertanyaan yang dijawab dengan "ya" atau "tidak", sementara kartu "*dare*" umumnya berisi tantangan yang

harus dijalani oleh peserta (Rahmi dkk., 2021). Kelebihan dari media *truth or dare play* ini yaitu siswa dapat berperan aktif dan semangat berkompetisi karena berusaha menjadi yang terbaik diantara yang lainnya akan tetapi media *truth or dare play* ini juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama (Nuraeni, 2019).

Hasil Penelitian Aini (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa penyuluhan menggunakan permainan (*TODP*) terhadap keterampilan menyikat gigi siswa. Hasil Penelitian Rahmi dan Yogica (2021) juga menunjukkan bahwa media permainan kartu berbasis (*TODP*) dalam konteks pembelajaran materi virus merupakan sumber informasi yang valid dan layak untuk pengembangan serta penerapannya. Media ini mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan survei awal yang dilaksanakan hari selasa 21 November 2023 pada 10 responden di MTs Negeri 1 Pangandaran didapatkan hasil sebanyak 6 siswa (60%) didapatkan pengetahuan tentang karies gigi dengan kriteria kurang 4 siswa (40%) sedang. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan *Truth Or Dare Play* terhadap Tingkat Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pangandaran”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan *Truth Or Dare Play* terhadap Tingkat Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan gigi Menggunakan *Truth Or Dare Play* (*TODP*) terhadap Tingkat pengetahuan karies gigi pada siswa VIII A di MTs 1 Negeri Pangandaran

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1.3.2.1 Mengetahui tingkat pengetahuan karies gigi pada siswa kelas VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran sebelum dan sesudah penerapan metode *Truth Or Dare Play* (TODP)
- 1.3.2.2 Mengetahui tingkat pengetahuan karies gigi pada siswa VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran rata-rata sebelum dan sesudah penerapan metode *Truth Or Dare Play* (TODP)
- 1.3.2.3 Menganalisis pengaruh penyuluhan kesehatan gigi menggunakan *Truth Or Dare Play* (TODP) terhadap tingkat pengetahuan karies gigi pada siswa VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1.4.1. Bagi Siswa

Bagi siswa kelas VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran dapat menambah pengetahuan mengenai karies gigi.

##### 1.4.2. Bagi sekolah

Manfaat bagi MTs Negeri 1 Pangandaran dari hasil penelitian ini yaitu diharapkan dapat menjadi bahan media edukasi yang baru untuk melakukan penyuluhan karies gigi di lingkungan sekolah.

##### 1.4.3. Bagi Tenaga Kesehatan

Penelitian ini bagi tenaga kesehatan dapat menjadi kajian dan pertimbangan dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut.

##### 1.4.4. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi dan kajian serta pertimbangan dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut secara berkesinambungan serta menambah sumber kepustakaan dan informasi dibidang pendidikan kesehatan gigi.

#### **1.5 Keaslian Penelitian**

Sepengetahuan penulis penelitian tentang Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan *Truth Or Dare Play* terhadap Tingkat Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas VIII A di MTs Negeri 1 Pangandaran belum pernah dilaksanakan, tetapi ada beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh penyuluhan menggunakan game <i>Truth Or Dare</i> terhadap pengetahuan dan keterampilan menyikat gigi siswa kelas 4 MI Ciledug Kota Tasikmalaya	Aini, (2022)	Variabel bebas Permainan <i>Truth Or Dare Play</i> (TODP)	Variabel terikat yaitu pengetahuan tentang karies gigi, objek penelitian, waktu dan tempat penelitian
2.	Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa MI NU 11 Karangayu, Kecamatan Cepiring, Kabupaten Kendal	Nuraeni, (2019)	Variabel bebas Permainan <i>Truth Or Dare Play</i> (TODP)	Variabel terikat yaitu pengetahuan tentang karies gigi, objek penelitian, waktu dan tempat penelitian
3.	Media Kartu Permainan Berbasis <i>Truth or Dare Play</i> (TODP) pada Materi Virus.	Rahmi, (2021)	Variabel bebas Permainan <i>Truth Or Dare Play</i> (TODP)	Variabel terikat yaitu pengetahuan tentang karies gigi, objek penelitian, waktu dan tempat penelitian
4.	Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Audio Visual dan Alat Peraga terhadap Pengetahuan Karies Kesehatan Gigi dan Mulut	Novitry, (2022)	Variabel terikat yaitu pengetahuan tentang karies gigi	Variabel bebas Permainan <i>Truth Or Dare Play</i> (TODP), objek penelitian, waktu dan tempat penelitian
5.	Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Tentang Karies Gigi pada Kader Posyandu di Kecamatan Sako Kota Palembang	Mujiyati, (2023)	Variabel terikat yaitu pengetahuan tentang karies gigi	Variabel bebas Permainan <i>Truth Or Dare Play</i> (TODP), objek penelitian, waktu dan tempat penelitian