

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan adalah keadaan sehat secara fisik, mental, dan sosial serta bukan hanya terbebas dari penyakit sehingga individu mampu menjalani kehidupan secara produktif (Kemenkes RI., 2023). Kesehatan gigi dan mulut menjadi bagian integral dari kesehatan secara menyeluruh karena berperan dalam fungsi pengunyahan, berbicara, estetika, serta memengaruhi kualitas hidup seseorang (WHO., 2022). Gigi dan mulut berfungsi sebagai “pintu gerbang” masuknya bakteri dan kuman yang dapat menimbulkan gangguan pada bagian tubuh lainnya (Utami, 2025). Gangguan pada kesehatan gigi dan mulut tidak hanya berdampak lokal, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan sistemik secara keseluruhan. Kurangnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dapat menyebabkan berbagai permasalahan terkait kesehatan gigi dan mulut (Putri *et al.*, 2018).

Permasalahan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia masih tergolong tinggi. Data Survei Kesehatan Indonesia (2023) menunjukkan bahwa prevalensi masalah gigi dan mulut di Indonesia adalah 56,9%, sedangkan anak-anak yang berusia 10-14 tahun di Jawa Barat pada tahun 2023 mengalami masalah gigi seperti gigi berlubang, rusak, atau sakit sebesar 37,2%. Prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut di Kota Tasikmalaya sebesar 46,39%, lebih tinggi dibandingkan rata-rata kabupaten/kota di Provinsi Jawa Barat yaitu 45,66% (BKPK, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah masih menjadi permasalahan kesehatan masyarakat yang belum tertangani secara optimal, sehingga diperlukan upaya promotif dan preventif yang lebih efektif sejak usia dini.

Masalah yang paling banyak ditemukan pada kelompok anak usia sekolah adalah karies gigi dan penyakit gusi yang umumnya disebabkan oleh kebersihan mulut yang kurang terjaga. Kondisi tersebut dapat menimbulkan nyeri, gangguan makan, gangguan berbicara, serta menurunkan konsentrasi dan prestasi belajar anak (WHO., 2022). Dampak jangka panjang dari kondisi tersebut dapat menurunkan

kualitas hidup apabila tidak dilakukan upaya pencegahan sejak dini (Peres *et al.*, 2019).

Tingginya prevalensi serta dampak yang ditimbulkan menunjukkan bahwa upaya promotif dan preventif kesehatan gigi dan mulut yang selama ini dilakukan belum sepenuhnya efektif dalam mengubah perilaku anak. Perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada anak dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan, sikap, dan kebiasaan yang dimiliki. Pengetahuan merupakan bagian dari faktor predisposisi, yang mendasari dan memotivasi seseorang untuk melakukan sebuah tindakan atau usaha (Notoatmodjo, 2018). Penyebab seseorang mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulut yaitu kurangnya tingkat pengetahuan (Bidjuni *et al.*, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan menjadi langkah awal yang penting dalam membentuk perilaku kesehatan gigi dan mulut yang baik.

Peningkatan pengetahuan pada anak usia sekolah perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif yang dimiliki. Anak usia sekolah dasar khususnya usia 10–12 tahun berada pada periode gigi bercampur yang memerlukan perhatian khusus dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut (Rosdiana *et al.*, 2023). Anak pada usia tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media visual dan aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung (Dean *et al.*, 2021). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pemilihan metode penyuluhan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar informasi dapat diterima secara efektif.

Upaya peningkatan pengetahuan dapat dilakukan melalui kegiatan penyuluhan atau promosi kesehatan (Julianti *et al.*, 2022). Metode penyuluhan konvensional seperti ceramah dan demonstrasi cenderung memberikan dampak jangka pendek terhadap daya ingat anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa promosi kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar belum sepenuhnya menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya metode edukasi yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak salah satunya melalui permainan (Puspitaningtiyas *et al.*, 2022).

Media permainan dianggap cocok dengan karakteristik anak usia sekolah yang memiliki kecenderungan untuk bermain, bergerak, berkolaborasi dalam kelompok, serta terlibat dalam aktivitas secara langsung (Krismaperera, 2018). Media permainan telah banyak digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut, baik dalam bentuk konvensional maupun digital (Pay *et al.*, 2023). Bentuk permainan edukatif yang menggunakan papan sebagai media adalah *board game* (Wibawanto, 2025).

Board game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui interaksi, diskusi, dan pengalaman langsung (Alifunisa *et al.*, 2023). *Board game* ini bersifat visual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap materi kesehatan gigi dan mulut. Keunggulan dari permainan ini adalah terjalinnya interaksi antar pemain yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan *learning by playing* (Streit & Hadi, 2018).

Studi yang dilakukan oleh Alifunisa *et al.* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Dento Board Game* mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa sekolah dasar. Penelitian Himmamie *et al.* (2019) menunjukkan bahwa media permainan papan (*board game*) edukatif layak digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta didukung oleh respons positif siswa terhadap penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, sehingga mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan gigi dan mulut (Aprilia *et al.*, 2024). Pernyataan Ratih dan Susana (2018) bahwa pesan visual memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan pesan yang hanya berupa teks. Media permainan yang divisualisasikan mengandalkan penerapan elemen desain komunikasi visual dalam proses perancangannya, terutama tata letak, tipografi,

ilustrasi, ikon, dan warna (Himmamie *et al.*, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan berbasis visual dan partisipatif berpotensi meningkatkan efektivitas penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dibandingkan metode konvensional. Implementasi media *board game* dalam promosi kesehatan gigi dan mulut di tingkat sekolah dasar di Kota Tasikmalaya masih terbatas. Penelitian mengenai penggunaan media *board game* stego sebagai media penyuluhan pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya belum pernah dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan metode edukasi kesehatan yang inovatif dengan praktik promosi kesehatan yang masih bersifat konvensional.

Hasil pra penelitian pada tanggal 5 November 2025 yang dilakukan kepada siswa kelas 5 di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada 15 siswa berada dalam kriteria kurang dengan persentase 73,3% dan kriteria cukup dengan persentase 26,7%. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh penyuluhan menggunakan media *board game* stego terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penyuluhan menggunakan media *board game* stego terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh penyuluhan menggunakan media *board game* stego terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengetahui tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* stego.

1.3.2.2 Mengetahui rata-rata pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media *board game* stego.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya khususnya tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

1.4.2 Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi kepala sekolah dan guru tentang pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, guna mengaplikasikan pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut bagi anak didiknya.

1.4.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan penelitian selanjutnya agar dapat meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

1.4.4 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan di Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kementrian Kesehatan Tasikmalaya dan dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya.

1.5 Keaslian Penelitian

Sepengetahuan penulis bahwa penelitian mengenai pengaruh penyuluhan menggunakan media *board game* stego terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V di SDN 1 Cibeuti Kota Tasikmalaya, belum pernah dilakukan sebelumnya, namun ada kemiripan pada penelitian lain yaitu:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Aprilia <i>et al.</i> , (2024)	Pengaruh edukasi dengan <i>board game</i> terhadap pengetahuan dan keterampilan pencegahan karies gigi pada anak usia sekolah di SDN Dinoyo 4 Kota Malang	Variabel <i>independent</i> yaitu menggunakan edukasi dengan <i>board game</i>	Variabel <i>dependent</i> , sasaran, dan lokasi penelitian
2	Ningsih <i>et al.</i> , (2024)	Pengaruh penggunaan media <i>game nana tooth islans</i> terhadap pengetahuan cara memelihara kesehatan gigi di SD binaan Poltekkes	Variabel <i>dependent</i> yaitu pengetahuan tentang memelihara kesehatan gigi	Variabel <i>independent</i> , sasaran, dan lokasi penelitian
3	Julianti <i>et al.</i> , (2025)	Pengaruh penyuluhan penggunaan media boneka bergigi terhadap pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut Siswa Kelas III SDN 1 Sindangkempeng Kabupaten Cirebon.	Variabel <i>dependent</i> yaitu pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut	Variabel <i>independent</i> , sasaran, dan lokasi penelitian
4	Rozak & Tanjung (2025)	Perancangan <i>board game</i> “Tebak Penyakit Mulut” sebagai media edukasi mengenai berbagai macam penyakit yang terjadi pada mulut	Variabel <i>independent</i> yaitu menggunakan edukasi dengan <i>board game</i>	Variabel <i>dependent</i> , sasaran, dan lokasi penelitian