

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kesehatan gigi dan mulut menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia, karena berpengaruh terhadap kesehatan tubuh secara keseluruhan serta mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, seperti berbicara, mengunyah makanan, dan menjaga penampilan (Razi, 2023). Aspek lingkungan, pengetahuan, pendidikan, kesadaran masyarakat, dan penanganan kesehatan gigi, termasuk pencegahan dan perawatan, harus dipertimbangkan dalam upaya kesehatan gigi, sebagian besar orang mengabaikan kondisi kesehatan gigi secara keseluruhan (Nurhamidah *et al.*, 2024). Gigi adalah bagian tubuh yang berperan dalam proses mengunyah, membantu berbicara, serta menjaga bentuk wajah, sehingga perlu dirawat sejak dini agar tetap sehat dan dapat bertahan lama di dalam rongga mulut serta menghindari permasalahan gigi dan mulut lainnya (Kristiani, 2025).

Permasalahan kesehatan gigi dan mulut menurut *World Health Organization (WHO)* tahun 2022, sekitar 3,5 miliar orang, atau hampir setengah populasi dunia, mengalami penyakit gigi dan mulut. Karies gigi merupakan salah satu penyakit yang paling banyak dialami di dunia, dengan hampir setengah populasi global (sekitar 3,58 miliar orang) terdampak, menurut laporan *The Global Burden of Disease Study (GBD)* tahun 2016. Karies gigi merupakan sumber infeksi yang dapat menyebabkan kehilangan gigi pada semua kelompok usia sesuai dengan tahapan kehidupan. Hasil penelitian di berbagai wilayah seperti Eropa, Amerika, dan Asia termasuk Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 90–100% anak berusia di bawah 18 tahun mengalami karies gigi. (Kemenkes, R.I, 2025).

Hasil Survei Kesehatan Indonesia tahun 2023 menunjukkan bahwa prevalensi masalah gigi dan mulut di Indonesia mencapai 56,9%. Jumlah tersebut, sebanyak 45,6% masyarakat Indonesia mengalami penyakit karies gigi. Data tahun 2023 di Jawa Barat menunjukan bahwa di kalangan anak-anak, prevalensi karies gigi mencapai 37.2% untuk usia 10 hingga 14 tahun, proporsi masalah gigi sebesar 48%. Proporsi tindakan untuk mengatasi masalah kesehatan gigi dan mulutnya yaitu 63,4%. Mayoritas masyarakat melakukan pengobatan sendiri 28,1%, berobat

ke dokter gigi 84,3%, perawat gigi 3,9%, dokter umum atau paramedik lain 14,4% dan tukang gigi sebanyak 0,8%. Hasil survei proporsi menyikat gigi di Indonesia hanya 6,2% masyarakat yang menyikat gigi setiap hari, pada anak-anak usia 10-14 tahun sebanyak 10,4% yang menyikat gigi setiap hari, 5,3% yang menyikat gigi dengan benar dan anak yang tidak menyikat gigi sebanyak 3,79%, maka dari itu penting untuk memberi edukasi pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut pada anak untuk mencegah terjadinya karies yang berlanjut (BKPK, 2023). Masalah gigi dan mulut di Kabupaten Kuningan memiliki persentase sebesar 50,22% untuk gigi rusak atau gigi berlubang dimana angka tersebut lebih tinggi dari hasil angka rata-rata (45,66%) seluruh Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Jawa Barat (Kemenkes, R.I, 2025). Pengetahuan diperlukan dalam mencapai kesehatan gigi dan mulut secara optimal. Penyebab seseorang mengabaikan masalah kesehatan gigi dan mulut yaitu kurangnya tingkat pengetahuan. Pengetahuan merupakan bagian dari faktor predisposisi, yang mendasari dan memotivasi seseorang untuk melakukan sebuah tindakan atau usaha (Bidjuni *et al.*, 2022).

Usaha untuk meningkatkan pengetahuan salah satunya yaitu dengan cara penyuluhan kesehatan. Usaha ini dapat ditujukan kepada berbagai kelompok sasaran, namun lebih difokuskan pada kelompok rentan seperti anak sekolah, karena lingkungan sekolah berperan penting dalam membangun dasar perilaku sehat sejak dini (Shaleh, 2023). Penyuluhan diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran 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 (Sutomo, 2023).

Media merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pandangan agar pesan dapat diterima oleh sasaran. Media memiliki peran yang sangat penting karena pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian tujuan atau maksud yang diharapkan (Suparno *et al.*, 2016). Pembagian media menjadi tiga kategori utama yaitu, media cetak, media yang mengutamakan pesan-pesan visual, biasanya terdiri dari

Gambaran sejumlah kata, gambar, atau foto dalam tata warna (seperti *booklet*, *leaflet*, *flyer*). Media elektronik, media yang bergerak dan dinamis dapat dilihat dan didengar dan penyampaiaannya menggunakan alat bantu elektronika (seperti TV, Radio, CD/VCD). Media audio visual yang dapat dilihat dan didengar salah satunya oleh anak sekolah (Asda *et al.*, 2023).

Anak sekolah umumnya senang bermain dan menghadapi tantangan, penggunaan permainan sangat efektif untuk anak usia sekolah karena sejalan dengan sifat alami mereka, sehingga metode ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami (Anuar *et al.*, 2025). Metode ini bermanfaat untuk pendidikan karena permainan menyenangkan dan dapat digunakan untuk menghilangkan kebosanan serta memberikan hiburan. Permainan membantu anak memahami informasi secara konkret, merangsang perkembangan kognitif, nilai moral dan agama, bahasa, serta kemampuan fisik motorik dan sosial-emosional (Najuah *et al.*, 2022).

Permainan pembelajaran yang menyenangkan dan dipilih untuk melatih proses berpikir kreatif anak salah satunya adalah *board game* (permainan papan). *Board game* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk siswa, karena dapat dimainkan secara berkelompok, memiliki visual, dan membantu proses pembelajaran dengan berdiskusi selama permainan, serta dapat membantu kinestetik dengan peragaan-peragaan yang ada menggunakan papan permainan yang berisi tantangan untuk menyampaikan pesan edukasi secara interaktif dan menyenangkan (Wibawanto, 2025). Kelebihan media *board game* dalam penyuluhan kesehatan adalah kemampuannya meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta melalui mekanisme permainan yang menarik. Media ini efektif karena dapat memvisualisasikan masalah kesehatan secara konkret, melatih pemecahan masalah secara langsung, dan membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami, terutama bagi anak-anak. *Board game* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangun interaksi sosial, dan menumbuhkan rasa pencapaian, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta secara keseluruhan (Maulidina, 2024).

Hasil Penelitian Hasnah (2023) menyatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan dengan media *dento board game*. Hasil penelitian Himamie, Adi dan Ratih (2019) juga menyatakan bahwa permainan *board game* edukatif ini dikatakan layak digunakan sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah. Kelayakan dinilai dari validasi ahli materi dan media serta respon siswa.

Survei awal yang dilaksanakan hari Senin, 12 Januari 2026 pada 10 responden di MIS Kadugede Kabupaten Kuningan didapatkan hasil sebanyak 7 siswa (70%) memiliki pengetahuan tentang karies gigi dengan kriteria kurang 3 siswa (30%) cukup. Hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah MIS Kadugede Kabupaten Kuningan, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan pelayanan kesehatan gigi dan mulut dibidang promotif belum optimal, sehingga perlu diadakan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media *board game* yang dianggap efektif untuk menarik minat siswa dalam kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut demi tercapainya peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penyuluhan Media *Super Tooth Adventure Game* terhadap Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana Pengaruh Penyuluhan Media *Super Tooth Adventure Game* terhadap Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Menganalisis pengaruh penyuluhan media *super tooth adventure game* terhadap pengetahuan karies gigi pada siswa kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengetahui tingkat pengetahuan karies gigi pada siswa kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan sebelum dan sesudah penerapan media *super tooth adventure game*.

1.3.2.2 Mengetahui rata-rata pengetahuan karies gigi pada siswa kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan sebelum dan sesudah penerapan media *super tooth adventure game*.

1.3.2.3 Menganalisis pengaruh penyuluhan media *super tooth adventure game* terhadap pengetahuan karies gigi pada siswa kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan.

## 1.4 Manfaat penelitian

### 1.4.1 Bagi siswa

Bagi siswa kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan dapat menambah pengetahuan mengenai karies.

### 1.4.2 Bagi Sekolah

Manfaat bagi MIS Kadugede Kabupaten Kuningan 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 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.

### 1.4.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan pengembangan penelitian selanjutnya mengenai media edukasi kesehatan gigi dan mulut.

### 1.5 Keaslian Penelitian

Sepengetahuan penulis penelitian tentang Pengaruh Penyuluhan Media *Super Tooth Adventure Game* terhadap Pengetahuan Karies Gigi pada Siswa Kelas IV MIS Kadugede Kabupaten Kuningan 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 Media Animasi Kartun Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Karies Gigi Di Sekolah Dasar Negeri 128 Palembang                                                                                        | Julianty, (2022)      | Variabel Terikat yaitu pengetahuan karies gigi | Variabel bebas media <i>super tooth adventure Game</i> , objek penelitian, waktu dan tempat penelitian   |
| 2. | Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Karies Gigi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Manislor Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan Tahun 2024 | Setianingsih, (2024)  | Variabel Terikat yaitu pengetahuan karies gigi | Variabel bebas media <i>super tooth adventure Game</i> , objek penelitian, waktu dan tempat penelitian   |
| 3. | Efektivitas Permainan MONODUGI (Monopoli Edukasi Kesehatan Gigi) Terhadap Pengetahuan Karies Gigi Anak Usia Sekolah                                                                                                 | Pratiwi, (2025)       | Variabel Terikat yaitu pengetahuan karies gigi | Variabel bebas media <i>super tooth adventure game</i> , objek penelitian, waktu dan tempat penelitian   |
| 4. | Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Mengenai Karies Gigi Melalui Promosi Kesehatan                                                                                                                                  | Rahmania, (2025)      | Variabel bebas yaitu pengetahuan karies gigi   | Variabel terikat media <i>super tooth adventure game</i> , objek penelitian, waktu dan tempat penelitian |