

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan mengenai perawatan kesehatan gigi dan mulut di Indonesia masih tergolong rendah, meskipun tingkat masalah kesehatan gigi dan mulut sangat tinggi. Menurut laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, sekitar 57,6% populasi Indonesia mengalami masalah gigi dan mulut. Di antara anak-anak usia 5-9 tahun, sekitar 67,3% menghadapi masalah gigi, sementara pengetahuan tentang cara menyikat gigi yang benar hanya mencapai 2,8%. Ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan pengetahuan mengenai pentingnya kesehatan gigi dan mulut di masyarakat Indonesia (Aristiyanto dan Harimurti, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengedukasi masyarakat dan memperbaiki kebiasaan perawatan gigi dan mulut, terutama di kalangan anak-anak, untuk mencegah masalah gigi.

Edukasi kesehatan gigi adalah bagian dari pendidikan kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penyebab penyakit gigi dan cara mencegah serta mengobati penyakit tersebut. Edukasi kesehatan gigi dapat dilakukan melalui media promosi, salah satunya adalah menggunakan permainan. Penggunaan media permainan dalam edukasi kesehatan gigi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak-anak terhadap perawatan kesehatan gigi (Santoso dkk., 2019).

Salah satu media permainan yang bisa digunakan untuk edukasi kesehatan gigi dan mulut adalah permainan digital. Permainan digital telah

menjadi tren dalam upaya meningkatkan minat anak-anak untuk mempelajari kesehatan gigi dan mulut. Salah satu media yang mulai diterapkan dalam edukasi ini adalah Wordwall, yang menyediakan platform untuk membuat permainan digital interaktif guna menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif. Penggunaan media interaktif ini membuat anak-anak belajar melalui kegiatan yang bersifat visual dan partisipatif. Dalam penelitian yang mengkaji efektivitas permainan digital dalam edukasi kesehatan gigi, ditemukan bahwa media permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak, tetapi juga berhasil menjaga minat mereka dalam proses belajar (Morais dkk., 2020). Selain itu, platform permainan seperti Wordwall memungkinkan pengembangan konten yang dapat disesuaikan, termasuk kuis dan teka-teki yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak tentang cara menjaga kebersihan gigi dan mencegah risiko penyakit gigi. Dengan cara ini, anak-anak dapat terlibat secara aktif dan memperdalam pemahaman mereka melalui mekanisme permainan interaktif yang menyenangkan. (Swain dkk., 1982)

Secara khusus, hasil menunjukkan peningkatan pengetahuan sebesar 36,1% dan peningkatan perilaku manajemen diri sebesar 31% setelah intervensi menggunakan permainan berbasis digital (Charlier dkk., 2016). Selain itu Hidayati (2023), melakukan penelitian di SMPN 3 Bengkulu Tengah untuk menganalisis perkembangan media belajar menggunakan permainan digital wordwall. Hasil dari penelitian menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media belajar game wordwall sebesar 91,11%.

Panti Asuhan Aisyiyah Kupang merupakan tempat tinggal untuk memelihara, membina, dan mendidik anak-anak yatim, piatu atau orang yang tidak mampu yang berasal dari luar daerah Kupang. Panti Asuhan Aisyiyah Kupang mempunyai anak-anak sebanyak 35 orang dari usia 13 tahun hingga 17 tahun. Di Panti Asuhan Aisyiyah Kupang jarang sekali mendapatkan edukasi kesehatan gigi dan mulut karena kurangnya kontrol atau pengawasan oleh pengasuh panti asuhan sehingga kurang kesadaran anak akan pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut. Terakhir kali diberikan edukasi kesehatan gigi dan mulut pada tahun 2022.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin untuk melakukan penelitian tentang kebersihan gigi dan mulut di Panti Asuhan Aisyiyah Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut dengan menggunakan media permainan digital Wordwall. Panti Asuhan Aisyiyah Kupang dipilih sebagai lokasi penelitian karena para penghuni tinggal bersama dalam satu tempat, lokasinya dekat dengan tempat tinggal peneliti, serta mudah diakses, sehingga memudahkan pelaksanaan intervensi dan evaluasi secara langsung dan berkelanjutan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektivitas penggunaan permainan digital wordwall dalam peningkatan pengetahuan dan perilaku terhadap kebersihan gigi dan mulut pada panti asuhan.

C. Tujuan

1. Tujuan Utama

Mengetahui efektifitas penggunaan permainan digital wordwall dalam peningkatan pengetahuan dan tindakan terhadap kebersihan gigi dan mulut pada panti asuhan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengukur tingkat kebersihan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan melakukan pemeriksaan debris indeks (DI).
- b. Mengukur perubahan tingkat pengetahuan anak-anak panti asuhan mengenai kebersihan gigi dan mulut sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui permainan digital wordwall.
- c. Mengidentifikasi pengaruh permainan wordwall terhadap tindakan kebersihan gigi dan mulut anak-anak panti asuhan (pemilihan sikat gigi, penggunaan pasta gigi, waktu menyikat gigi, dan cara menyikat gigi yang baik dan benar).

D. Manfaat

1. Bagi Panti Asuhan

Sebagai pembelajaran bagi anak panti asuhan tentang efektivitas permainan digital wordwall dalam peningkatan pengetahuan dan tindakan tentang kebersihan gigi dan mulut.

2. Program studi kesehatan gigi

Sebagai data awal untuk melakukan penelitian selanjutnya dan selanjutnya dan sebagai bahan bacaan di program studi kesehatan gigi Kupang.

3. Peneliti

Untuk mengubah pengetahuan wawasan peneliti sebagai acuan dalam menghadapi dunia kerja.