

PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG MENYIKAT GIGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA PERMAINAN

Ajeng Dwi Adeline I.¹* I.G.A Kusuma Astuti N.P.² Imam Sarwo Edi³

¹²³Jurusan Keperawatan Gigi Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Surabaya

*ajeng763@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci:

Pengetahuan menyikat gigi

Siswa sekolah dasar

Media audio visual

Media permainan

Masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia masih tinggi. Berdasarkan hasil riskesdas 2018, proporsi masalah gigi yang rusak, berlubang, ataupun sakit pada kelompok umur 5-9 tahun adalah 54% sedangkan hanya 1,4% yang berperilaku menyikat gigi dengan benar, kelompok umur 10-14 tahun adalah 41,4% sedangkan hanya 2,1% yang berperilaku menyikat gigi dengan benar. **Tujuan literature review:** Mengetahui peningkatan pengetahuan tentang menyikat gigi pada siswa sekolah dasar ditinjau dari penggunaan media audio visual dan media permainan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan *systematic literature review*. **Hasil review:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan tentang menyikat gigi pada siswa sekolah dasar dari kedua media, baik media audio visual maupun media permainan.

ABSTRACT

Key word:

Knowledge of brushing teeth

Elementary school students

Audio-visual media

Game media

Dental and oral health problems in Indonesia are still high. Based on the results of Riskesdas 2018, the proportion of tooth problems that are damaged, cavities, or sick in the 5-9 year age group is 54% while only 1.4% behave properly in brushing teeth, the 10-14 year age group is 41.4% while only 2.1% behave properly to brush their teeth. **Purpose of the literature review:** To find out the increase in knowledge about brushing teeth in elementary school students in terms of the use of audio-visual media and game media. **Methods:** This study uses a systematic literature review. **Conclusions:** The results showed an increase in knowledge about brushing teeth in elementary school students from both audio-visual media and game media.

PENDAHULUAN

Kesehatan gigi dan mulut sering diabaikan dan dianggap tidak menjadi prioritas utama dalam masalah kesehatan. Mengacu pada data hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa, proporsi masalah gigi yang rusak, berlubang, ataupun sakit pada kelompok umur 5-9 tahun adalah 54%, kelompok umur 10-14 tahun adalah 41,4%. Begitupula dengan kondisi karies nasional dimana kelompok umur 5-9 tahun prevalensi kariesnya adalah 92,6% dan kelompok umur 10-14 tahun prevalensi kariesnya adalah 73,4%. Proporsi perilaku menggosok gigi harian kelompok umur 5-9 tahun 93,2% dan hanya 1,4% yang berperilaku menyikat gigi dengan benar, kelompok umur 10-14 tahun 96,5% dan hanya 2,1% yang berperilaku menyikat gigi dengan benar. Sebanyak 34 provinsi di Indonesia, 20 provinsi memiliki prevalensi gangguan kesehatan gigi dan mulut di atas prevalensi nasional (Kemenkes RI, 2018). Data tersebut menunjukkan masih tingginya masalah kesehatan gigi dan mulut di Indonesia.

Kualitas hidup dapat terganggu karena masalah kesehatan gigi pada anak akan mengganggu gambaran diri dan hubungan sosial, mengganggu kesehatan umum, seperti penyakit gastrointestinal dan pertumbuhan yang tidak sempurna atau terhambat (terutama dalam hal berat dan tinggi badan) yang dapat mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Monica, 2016). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Asriawal dan Jumriani (2020) tentang hubungan tingkat karies gigi anak pra sekolah terhadap *stunting* yang menyatakan bahwa anak yang mengalami karies gigi yang tingkatannya sedang (13,3%), tinggi (43,4%), sampai dengan sangat tinggi (30%) lebih banyak yang mengalami *stunting* ketimbang anak yang tingkat karies giginya rendah (10%) dan sangat rendah (3,3%).

Perlu upaya kerja sama yang baik dengan berbagai pihak untuk menyelesaikan masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak. Pihak yang perlu bekerja sama untuk menyelesaikan hal tersebut diantaranya adalah pihak keluarga, dinas kesehatan, dinas pendidikan, dan institusi pendidikan tenaga kesehatan gigi (Monica, 2016). Hal tersebut perlu direncanakan dengan baik karena Kementerian Kesehatan menetapkan Rencana Aksi Nasional Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Menuju Indonesia Bebas Karies 2030 yang merupakan rekomendasi WHO (Kemenkes RI, 2019).

Pelayanan kesehatan gigi dan mulut sebagai bagian integral dari pelayanan kesehatan secara keseluruhan telah menetapkan indikator status kesehatan gigi dan mulut masyarakat yang mengacu pada *Global Goals for Oral Health 2020* yang dikembangkan oleh FDI, WHO dan IADR. Salah satu program teknis dari *Departemen of Non-communicable Disease Prevention and Health Promotion* yang mewadahi program kesehatan gigi dan mulut secara global adalah WHO *Global Oral Health Programme* (GOHP). Program ini menyarankan negara-negara di dunia untuk mengembangkan kebijakan pencegahan penyakit gigi dan mulut serta promosi kesehatan gigi dan mulut (Kemenkes, 2012).

Promosi Kesehatan yang digunakan saat ini merupakan bentuk perkembangan dari pendidikan kesehatan yang telah digunakan berpuluh-puluh tahun yang lalu. Secara umum pendidikan kesehatan adalah suatu upaya untuk mempengaruhi masyarakat, baik individu, maupun kelompok agar mereka berperilaku hidup sehat. Target dari pendidikan kesehatan hanya perilaku, akan tetapi untuk perubahan perilaku tidak hanya sekedar diberi pengetahuan, pemahaman, dan informasi tentang kesehatan. Untuk

terjadinya perubahan perilaku dibutuhkan faktor lain berupa sarana dan prasarana, dan dorongan dari luar yang memperkuat (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Edgar Dale yang digambarkan lewat 'Kerucut Pengalaman Dale,' proses pendidikan dengan melibatkan lebih banyak indera akan lebih mudah diterima dan diingat oleh para sasaran pendidikan (Suiraoaka dan Supariasa, 2012). Berdasarkan penelitian Sitanaya (2019) tentang efektivitas flip chart dan media audiovisual tentang karies gigi yang menyatakan bahwa peningkatan tingkat pengetahuan siswa pada kelompok yang diberikan media audiovisual lebih besar dibandingkan pada kelompok *flip chart* karena pemberian informasi menggunakan media audiovisual membuat penerima penyuluhan menggunakan lebih banyak indra dibandingkan dengan menggunakan media *flip chart*.

Bagi anak-anak, belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu bermain. Perlunya media edukasi kesehatan gigi dan mulut yang mudah dan menyenangkan dapat menggunakan media edukasi berbasis permainan, seperti puzzle, ular tangga, dan monopoli dimana pesan atau ilmu kesehatan dapat dituangkan dalam permainan tersebut sehingga anak-anak lebih antusias dalam menerima materi edukasi Kesehatan (Hutami dkk, 2019).

METODE

Studi *literature review* ini menggunakan protocol dari *Centre of Reviews and Dissemination University of York* tahun (2008) untuk menentukan penyeleksi studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan *literature review*. Pencarian literatur dilakukan selama dua bulan yaitu bulan Agustus - September 2020. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber data sekunder yang didapat berupa artikel jurnal berreputasi baik nasional maupun internasional dengan tema yang sudah ditentukan. Literatur didapatkan dari lima *academic database* yaitu *Google Scholar*, *DOAJ*, *Researchgate*, *Scencedirect*, dan *Proquest* jumlah artikel minimal yang direncanakan adalah 5 artikel, yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan Menyikat Gigi ditinjau dari Penggunaan Media Audio Visual

Hasil penelitian Kantohe, dkk., 2016 menunjukkan bahwa promosi kesehatan gigi menggunakan media video mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut ditunjukkan dari peningkatan skor nilai hasil pengukuran tingkat pengetahuan siswa dari *pre-test* ke *post-test*. Hal ini serupa dengan hasil penelitian Megawati dkk., 2016 dimana promosi kesehatan gigi dengan menggunakan audio visual menunjukkan adanya perubahan tingkat pengetahuan pada siswa dari kategori kurang ke kategori sedang, serta adanya perubahan ke kategori baik, dimana pada sebelum perlakuan kategori baik tidak ada. Kedua penelitian tersebut juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasko (2016) dan Singh dkk., (2016) yang menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan gigi dengan media audiovisual mengalami perbedaan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan.

Siswa sekolah dasar atau anak usia 6-12 tahun adalah usia efektif untuk memberikan segala informasi yang mengarah pada perkembangan kognitif dan motorik anak, salah satunya tentang pengetahuan menyikat gigi. Menurut teori Piaget tentang perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar yang masuk ke dalam tahap operasional konkret dan operasional formal sudah dapat mengelompokkan setiap informasi yang diterima dan dapat berpikir dengan logis. Perkembangan motorik sendiri sesuai dengan perkembangan fisik anak, pada usia sekolah dasar fisik anak sedang berkembang maka motoriknya pun ikut berkembang, jadi sangat baik ketika diberikan pengajaran seputar penyikatan gigi pada usia tersebut (Nurfalah dkk., 2014).

Penggunaan media audio visual dikatakan menarik karena dengan media ini dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Dengan menggunakan media audio visual berupa video, siswa dapat menyaksikan apa yang tidak dapat dialami secara langsung sehingga mampu mengoptimalkan keberhasilan pendidikan kesehatan gigi dan mulut yaitu meningkatkan pengetahuan menyikat gigi pada siswa sekolah dasar.

Pengetahuan Menyikat Gigi ditinjau dari Penggunaan Media Permainan

Penelitian Fitriana dan Salamah (2019), menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan metode permainan monopoli tentang pengetahuan menyikat gigi dikarenakan metode permainan monopoli merupakan salah satu stimulus yang akan meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap permasalahan kesehatan. Hal ini serupa dengan hasil penelitian Ghea dkk., (2019) dan Kristiani (2020) menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang bermakna pengetahuan sebelum dan sesudah diberi penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga dari kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Penelitian Hutami dkk. (2019) juga menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan gigi menggunakan media monopoli puzzle gigi MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam klasifikasi media tradisional (Seels & Glasgow, 1990 dalam Sanjaya W., 2012). Pada usia sekolah dasar biasanya siswa akan lebih menyukai bermain sambil belajar menggunakan permainan yang menarik untuk memudahkan penangkapan isi materi yang diberikan. Media ular tangga dan monopoli ini sebagai permainan edukatif sehingga siswa dapat bermain sambil belajar. Sehingga siswa-siswi akan mulai fokus untuk menerapkan pembelajaran yang didapatkannya dari penyuluh. Adanya kondisi ini sesuai dengan teori Edgar Dale dalam Induniasih dan Ratna (2016) yang mengatakan bahwa semakin konkrit media maka tingkat penerimaan sasaran menjadi lebih baik, sebaliknya semakin abstrak sebuah media maka tingkat penerimaan menjadi kurang.

Penggunaan media permainan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan menggunakan media audio visual. Hal tersebut terjadi karena media permainan lebih banyak menggunakan indra pendengar dan indra penglihatan, serta melibatkan secara langsung keikutsertaan siswa-siswi sehingga informasi dapat mudah dicerna. Kelebihan lain dari media permainan adalah dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada responden, karena pernyataan yang ada dalam permainan tersebut langsung dijelaskan, sehingga informasi yang diterima dapat langsung dicerna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam *literatur review* peningkatan pengetahuan tentang menyikat gigi pada siswa sekolah dasar ditinjau dari penggunaan media audio visual mengalami peningkatan pengetahuan, sedangkan penggunaan media permainan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan menggunakan media audio visual. Hal tersebut terjadi karena media permainan lebih banyak menggunakan indra pendengar dan indra penglihatan, serta melibatkan secara langsung keikutsertaan siswa-siswi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan menggunakan media audio visual

DAFTAR PUSTAKA

- Asriawal, Jumriani. Hubungan Tingkat Karies Gigi Anak Pra Sekolah Terhadap *Stunting* Di Taman Kanak-Kanak Oriza Sativa Kecamatan Lau Kabupaten Maros. *Media Kesehatan Gigi*. 19: 33-40.
- Fitriana R.J, Salamah S. 2019. Perbedaan Penyuluhan Metode Dongeng dan Permainan Monopoli terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi pada Kelompok Usia 9-10 Tahun di SDN 1 Palam Banjarbaru. *Jurnal Skala Kesehatan Politeknik Kesehatan Banjarmasin*. 10(2): 82-90
- Ghea P.N, Ridha A, Selviana. 2019. Edukasi dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Borneo Akcaya*. 5(1): 31-43
- Hutami AR, Dewi NM, Setiawan NR, Putri NAP, Kaswindarti S. 2019. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*. 1(2): 72-77.
- Induniasih, Ratna, W. 2016. *Promosi Kesehatan*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta
- Kantohe ZR, Wowor VNS, Gunawan PN. 2016. Perbandingan Efektivitas Pendidikan Kesehatan Gigi Menggunakan Media Video dan Flip Chart Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak. *Jurnal e-Gigi*. 4: 96-101.
- Kemendes RI. 2012. *Pedoman Usaha Kesehatan Gigi Sekolah (UKGS)*. Direktorat Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Jakarta.
- _____. 2018. *Hasil Utama Riskesdas 2018*.
- _____. 2019. *Info Datin Kesehatan Gigi Nasional*.
- Kristiani A. 2020. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan serta Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas III SDI Al-Azhar 33 Tasikmalaya Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*. 1(2): 21-27.
- Megawati R.R, Hartati E, Supriyono M. 2016. Efektivitas Pendidikan Kesehatan dengan Media Audiovisual oleh Peer Group terhadap Pengetahuan Menggosok Gigi Kelas 4 dan 5 Di SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*. 5: 1-11

- Monica G. 2016. Perbandingan tingkat kesehatan gigi dan mulut pada sekolah dasar yang belum dan telah menerapkan program sikat gigi pagi di wilayah kerja Puskesmas "X" di Kota Bandung. *Makassar Dent J.* 5(1): 1-5.
- Notoatmodjo, S. 2012. *Promosi Kesehatan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 1, 11-15
- Nurfalah A., Yuniarrahmah E., Aspriyanto D. 2014. Efektivitas Metode Peragaan dan Metode Video terhadap Pengetahuan Penyikatan Gigi pada Anak Usia 9-12 Tahun di SDN Keraton 7 Martapura. *Jurnal Kedokteran Gigi.* 11: (2). 144-149
- Peraturan Pemerintah No. 66. 2010. *Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta. Hal: 4
- Prasko, Sutomo B, Santoso B. 2016. Penyuluhan Metode Audio Visual dan Demonstrasi terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi.* 3(2): 53-57
- Rikawarastuti, R., Ngatemi, N., Yusro, M. 2018. Development of web-based dental health ladder snakes game for public elementary school students in Indonesia. *World Journal on Educational Technology: Current Issues.* 10(1), 20 – 28.
- Sanjaya W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Singh N, Ramakrishnan T.S, Khera A, Singh Gagandeep. 2016. Impact Evaluation of Two Methods of Dental Health Education Among Children of a Primary School in Rular India. *Medical Journal of Dr. D. Y. Patil University.* 9(1): 66-71.
- Sitanaya RI. 2019. Efektivitas Flip Chart dan Media Audiovisual tentang Karies Gigi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada.* 10(2): 63-68.
- Suiraoaka IP, Supariasa IDN. 2012. *Media Pendidikan Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susilowati D. 2016. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Pusdik SDM Kesehatan.