

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengetahuan**

##### **A.1 Definisi Pengetahuan**

Dari definisinya Notoatmodjo, (2018) Pengetahuan merupakan pengetahuan yang diketahui seseorang atas obyek lewat indra yang di milikinya yaitu indra pendengarannya, penciumannya, penglihatannya, serta perabanya.

##### **A.2 Tingkat Pengetahuan**

Dari pengertiannya Notoatmodjo (2018) tingkat pengetahuan terbagi menjadi 6 tingkatan pengetahuan, yakni :

1) Tahu (*know*)

Pengetahuan yang diperoleh orang sebatas hanya mengingatkan kembali apa yang sudah di pelajari sebelum itu, hingga bisa diartikan pengetahuan dalam tahap ini ialah tingkatan terendah.

2) Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang menerangkan mengenai kemampuannya dalam memberi penjelasan tentang obyek ataupun suatu hal yang benar.

3) Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang di miliki dalam tahap ini ialah bisa mengaplikasikannya ataupun menerapkannya suatu materi yang sudah di pelajari.

4) Analisis (*analysis*)

Kemampuannya didalam menjabarkannya materi ataupun obyek ke dalam komponen yang berkaitan anatara satu dengan yang lainnya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Pengetahuan yang dimiliki kemampuan orang didalam mengaitkannya bermacam fungsi elemennya ataupun unsur pengetahuannya yang ada menjadi pola baru secara keseluruhan.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan yang di miliki dalam tahap ini yakni kemampuannya dalam melaksanakan justifikasi ataupun penilaiannya sesuatu obyek ataupun materi. Memberikan pemahaman sesuatu obyek tidak hanya cukup tau tentang obyek itu, serta tidak hanya menyebutkannya saja akan tetapi seseorang itu bisa menginterpestrasikan dengan baik mengenai obyek yang di ketahui. Seseorang yang sudah paham obyek serta materinya harus bisa menjelaskannya, memberikan contohnya, menarik kesimpulannya..

### **A.3 Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan**

Dalam pengertiannya Notoatmodjo (2017), terdapat faktor yang menyebabkan pengetahuan mempunyai pengaruh yakni:

1. Tingkat Pendidikan

Pendidikan adalah usaha guna meningkatkannya sifat karakter orang supaya seseorang itu bisa mempunyai keterampilan secara baik serta benar sesuai dengan kemampuannya.

2. Informasi

Informasi adalah pengetahuan yang diperoleh melalui suatu pembelajarannya, pengalamannya, ataupun instruksinya. Informasi yang seperti ini bisa juga ditemukan dalam keseharian dikarenakan informasi ini dapat dijumpai pada lingkungan sekitar yakni teman, keluarga kita serta media lain.

3. Lingkungan

Lingkungan merupakan sesuatu hal yang berada didalam kehidupan seseorang, baik didalam lingkungan fisiknya, biologisnya, ataupun sosialnya.

#### 4. Usia

Umur bisa memberikan pengaruh pada daya tangkap serta pola pikirnya orang, makin bertambahnya umur maka daya tangkapnya serta pola pikirnya akan berkembang hingga pada akhirnya pengetahuan dalam diri seseorang akan lebuah baik lagi.

### **B. Menyikat Gigi**

#### **B.1 Pengertian Menyikat Gigi**

Menggosok gigi merupakan perilaku guna menghilangkan debris ataupun kotorannya yang ada dalam permukaannya gigi (Antika, 2018).

#### **B.2 Tujuan Menyikat Gigi**

Dalam pengertiannya Pintauli, S dkk (2016), menggosok gigi mempunyai tujuan yakni:

1. Menyingkirkannya plak ataupun memberikan pencegahan atas terbentuknya plak.
2. Membersihkannya sisa makanan ataupun debris
3. Memberikan rangsangan pada jaringan gingiva

#### **B.3 Teknik Menyikat Gigi**

Pada pengertiannya Sariningsih (2012), tentang bagaimana cara dalam menggosok gigi yang baik serta benar ialah t:

- a. Siapkanlah sikat gigi kering serta pastinya mempunyai kandungan fluor, besarnya pasta gigi adalah besarnya yakni sebutir kacang.
- b. Sebelum menggosok gigi lakukanlah kumur.
- c. Pertamanya rahang bawah dimajukan kedepan hingga gigi rahang atasnya adalah suatu bidang yang datar. Selanjutnya sikatlah gigi rahang yang atas serta gigi rahang bawahnya dengan gerakan keatas serta kebawah.
- d. Selanjutnya, gosoklah dengan sikat gigi bagian dataran untuk mengunyah gigi dengan cara maju serta mundur. Menggosok gigi

- paling sedikit delapan kali dalam gerakannya pada tiap permukaanya gigi.
- e. Gosoklah permukaannya gigi menghadap pipi dengan gerakannya naik turun sedikit berputar.
  - f. Gosoklah permukaannya gigi depan rahang bawahnya berhadapan ke lidah dengan arahnya sikat keluar dari rongga mulutnya.
  - g. Gosoklah permukaannya gigi belakang rahangnya yang berhadapan ke lidah dengan gerakannya yakni mencongkel keluar.
  - h. Gosoklah permukaannya gigi depan rahang atasnya yang yang berhadapan ke langit dengan gerakannya yakni sikat mencongkel keluar dari rongga mulutnya.
  - i. Gosoklah permukaannya gigi belakang rahang atasnya yang berhadapan dengan langit-langitnya dengan menggunakan gerakan congkelan.

#### **B.4 Waktu Menyikat Gigi**

Waktu yang baik dalam menggosok gigi ialah saat sesudah sarapan serta malam hari sebelum waktu tidur.

#### **B.5 Lamanya Menyikat Gigi**

Lama didalam menggosok gigi di anjurkan diantara 2-3 menit yakni caranya sistematis agar tidak adanya gigi yang terlewatkan yakni mulai pada posterior ke anterior serta akhirnya dalam bagiannya posterior sisi lain (Putri dkk, 2013).

### **C. Media**

#### **C.1 Pengertian Media**

Dalam pengertiannya Fitriana (2018) menerangkan tentang media belajar adalah alat ataupun sarana untuk menunjang yang bisa di pergunakan orang didalam menyampaikannya informasi supaya di terima secara baik.

## **C.2 Tujuan Media**

Dalam pembelajarannya media mempunyai peranan terpenting, yaitu guna memberi penjelasan mengenai hal abstrak serta bisa menjadi wakil guru untuk alat komunikasinya materi belajranya. Dari pengertiannya (Arsyad, 2014) ialah:

- 1) Media belajar bisa menjelaskan tersajinya pesan serta informasinya hingga bisa membuat lancar serta menaikkan hasil dalam proses pembelajaran.
- 2) Media belajar bisa menaikkan serta memberi arahan terhadap anak hingga bisa membuat proses pembelajaran termotivasi.
- 3) Media belajar bisa mengatasi terbatasnya waktu, ruang serta indranya.
- 4) Media belajar bisa memberi persamaan terhadap pengalamannya siswa/siswi mengenai kejadian dalam lingkungannya.

## **C.3 Jenis Media**

Dari pengertiannya Asyhar (2012) Jenis dari media dasarnya dikelompokkan menjadi 4 yakni, media visual, media visual, multimedia serta media audio. Dari ke-4 jenisnya media tersebut berikut penjelasannya :

- a. Media visual, yakni jenis media yang dipergunakan untuk mengandalkann indra penglihatannya yang semata hanya dari peserta didik tersebut. Dengan menggunakannya metode belajar ini pengalamannya peserta didik bergantung pada kemampuan penglihatan.
- b. Media audio merupakan jenis media yang dipergunakan didalam proses belajar dengan indra pendengarannya peserta didik yang dilibatkan. Pengalamannya didalam proses belajar yang diperoleh ialah dengan mengandalkannya indra kemampuannya dalam mendengar.

- c. Media audio visual ialah jenis media yang dipergunakan didalam aktifitas belajar dengan keterlibatannya pendengaran serta penglihatannya sekalian saat dalam proses ataupun kegiatannya. Pesannya yang didapat di sampaikan lewat media yakni bisa pesan verbal atau non-verbal yang menedepankan penglihatannya serta pendengarannya.
- d. Multimedia ialah media yang melibatkannya bermacam jenis media serta perlatannya dengan terintegasi didalam prosesnya ataupun aktifitas belajar. Dalam belajar multimedia mengaitkan indra penglihatannya serta pendengarannya lewat visual diam, media teks. Pembelajaran multimedia yang melibatkannya indra penglihatannya serta pendengarannya lewat metode teks, visual geraknya, serta audio dan juga media interaktifnya yang basisnya computer, teknologi komunikasi serta informasinya.

## **D. Puzzle**

### **D.1 Pengertian Puzzle**

*Puzzle* ialah sesuatu gambar yang terbagi menjadi potongan gambar yang tujuannya ialah membiasakannya kemampuan dalam berbagi, melatih kesabarannya serta melatih daya pikirnya.(Rumakhit, 2017).

### **D.2 Manfaat Permainan Puzzle**

Manfaatnya *puzzle* untuk media bermain (Abdulloh, 2012):

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan dalam proses beajarnya serta menyelesaikan suatu masalah. Lewat *puzzle*, anak berusaha menyelesaikan permasalahan yaitu gambar disusun secara utuh.

- b. Meningkatkan keterampilan motorik halus  
Anak bisa melatih dalam mengkoordinasi mata serta tangannya guna menyesuaikan kepingan puzzle serta merangkainya jadi 1 gambar.
- c. Melatih kemampuan bernalar, daya ingatnya serta konsentrasinya  
Pada saat sedang bermain puzzle, anak akan melatih sel otak guna meningkatkan kemampuannya dalam berfikir dan konsentrasi guna menyelesaikannya potongan dalam gambarnya.
- d. Pengetahuan melalui *puzzle*  
Pengetahuan yang ia dapatkan lewat suatu game terkadang akan membuat anak terkesan daripada pengetahuannya diperoleh dengan cara menghafal .
- e. Meningkatkan keterampilan sosial  
*Puzzle* bisa di mainkan oleh orang dengan lebih dari satu orang dan apabila *puzzle* di mainkan dengan kelompok tentunya butuh diskusi guna menyusun kepingan gambarnya dari *puzzle* itu, dalam hal tersebut bisa menaikkan peningkatan pada interaksinya sosial anak.

### **D.3 Jenis-Jenis Puzzle**

Muzamil, Misbach (2010) mendefinisikan beberapa bentuk *puzzle*, yakni :

1. *Puzzle* Konstruksi  
*Puzzle* rakitan (*construction puzzle*) adalah sekumpulan potongan yang memisah, yang bisa di gabungkan secara berulang hingga menjadi bermacam modelnya. Permainan rakitan umumnya ialah blok sederhana dari kayu yang warnanya warna-warni. Permainan rakitan tersebut cocok pada anak yang bekerjanya suka menggunakan tangan, suka dalam memecahkan puzzle serta suka dalam berimajinasi.
2. *Puzzle* Batang (Stick)  
*Puzzle* batang adalah game teka-teki matematika yang sederhana. Akan tetapi perlu kekritisian dalam berfikir serta penalarannya secara

baik guna menyelesaikannya. *Puzzle* batang terkadang di mainkan dengan membuatnya sesuai apa yang diinginkan atau menyusunnya gambar yang ada dalam batang *puzzle*.

3. *Puzzle* Lantai

Dibuat dengan menggunakan sponge karet ataupun busa hingga baik guna dijadikan alas bermainnya anak daripada dalam bermainnya anak diatas keramik. *Puzzle* lantai mempunyai gambar yang menarik serta ada pilihan warna yang banyak. Bisa juga memberi rangsangan kekreatifitasan serta memberi pelatihan dalam kemampuannya anak dalam berfikir. *Puzzle* lantai mudah untuk di bersihkan serta bisa tahan lebih lama.

4. *Puzzle* Angka

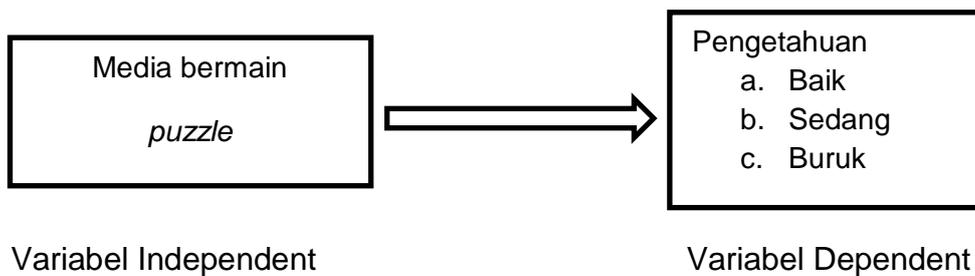
Permainan ini mempunyai manfaat guna mengenalkannya angka. Selain dari itu anak juga mampu berfikir secara logis dengan merangkai angka sesuai dengan urutan. Selain itu juga, *puzzle* angka mempunyai manfaat melatih koordinasinya tangan dengan mata, melatih system motoric yang halus dan menstimulus kerjanya otak .

5. *Puzzle* Transportasi

*Puzzle* transportasi ialah suatu game membongkar serta memasang yang mempunyai gambar bermacam kendaraan darat, laut serta udara. Selain fungsi untuk melatihnya system motoric pada anak, juga isa berguna untuk stimulus pada otak bagian kanan serta otak bagian kiri. Anak akan lebih tahu berbagai macam-macam kendaraan. Selain daripada itu anak menjadi kreatif, imajinatif, serta menjadi cerdas.

### E. Kerangka Konsep

Dari pengertiannya Notoatmodjo (2018), kerangka konsep ialah kerangka kaitannya diantara konsep-konsep yang akan di ukur ataupun di amati didalam penelitian.



### F. Definisi Operasional

Supaya mengetahui tujuannya yang di capai didalam penelitian ini maka peneliti menentukan definisi oprasional yakni :

1. *Puzzle* merupakan permainan dalam merangkai bagian yang pisah dari suatu gambar jadi gambar yang utuh, guna mengetes suatu tindakan dari seseorang.
2. Pengetahuan ialah hasil tahu dari orang atas suatu yang diperoleh lewat pemahamannya siswa/siswi mengenai menggosok gigi