

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

A.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012) dalam Widyaningsih (2021) pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Proses pengindraan tersebut terjadi melalui panca indra manusia yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, ras dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

A.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012) dalam NNS Agustini (2019) pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termaksud ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

2. Memahami (*Comprehension*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan,

menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4. Analisi (*Analysis*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau subjek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja: dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis itu suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluasi*)

Berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

B. Penyuluhan

B.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah usaha terencana dan terarah untuk menciptakan suasana agar seseorang atau kelompok

masyarakat mau mengubah perilaku lama yang kurang menguntungkan menjadi lebih menguntungkan. (Fravindyastari dan Nurhayati, 2019).

B.1.1 Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan adalah mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal untuk mewujudkan derajat kesehatan yang optimal tentunya perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima pendidikan tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh karena itu, pencapaian target penyuluhan dibagi menjadi tujuan :

1. Jangka Pendek

Tercapainya perubahan pengetahuan dari siswa-siswi kelas V di SD Negeri 060811 Medan Area.

2. Jangka Menengah

Adanya peningkatan pengertian, sikap, dan keterampilan yang dapat mengubah perilaku hidup sehat bagi siswa-siswi.

3. Jangka Panjang

Diharapkan siswa-siswi mampu menjalankan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B.1.2 Sasaran Penyuluhan

Sasaran penyuluhan merupakan siswa-siswi kelas V di SD Negeri 060811 Jalan Ismaliyah Kota Matsum II, Kecamatan Medan Area.

C. Media

C.1 Pengertian Media

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika (berupa radio, TV,

komputer dan sebagainya) dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan (Notoatmodjo, 2005 dalam buku ajar pengembangan media promosi kesehatan, 2019).

C.2 Jenis-jenis Media

Menurut Notoatmodjo, 2005 dalam buku ajar pengembangan media promosi kesehatan, 2019. Media promosi kesehatan dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

1. Media Cetak

Media cetak dapat sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan, beberapa contohnya seperti booklet, leaflet, rubik dan poster. Booklet adalah media untuk menyampaikan pesan kesehatan dalam bentuk buku baik berupa tulisan maupun gambar. Leaflet adalah media penyampaian informasi yang berbentuk selebar kertas yang dilipat. Rubik adalah media yang berbentuk seperti majalah yang membahas tentang masalah kesehatan. Kemudian poster adalah media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan yang umumnya ditempel di tembok, tempat umum atau kendaraan umum.

2. Media Elektronik

Media elektronik merupakan suatu media bergerak yang dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Contoh dari media elektronik adalah TV, radio, flim, vidio flim, cassette, CD, dan VCD.

3. Media Luar Ruangan

Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesannya diluar ruangan secara umum melalui media cetak dan elektronika secara statis, misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan TV layar lebar. Papan reklame adalah poster dalam ukuran besar yang dapat

dilihat secara umum di pekerjaan. Spanduk adalah suatu pesan dalam bentuk tulisan dan disertai gambar yang dibuat pada secarik kain dengan ukuran yang sudah ditentukan.

Pada pelaksanaannya, promosi kesehatan tidak dapat lepas dari media. Karena melalui media tersebut pesan-pesan kesehatan yang disampaikan menjadi menarik dan mudah dipahami, sehingga sasaran dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan.

C.3 Tujuan Penggunaan Media

Adapun tujuan dari penggunaan media promosi kesehatan adalah :

1. Media dapat mempermudah penyampaian informasi.
2. Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
3. Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan.
4. Media dapat mempermudah pengertian.
5. Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalitik.
6. Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan mata.
7. Media dapat memperlancar komunikasi, dan lain-lain.

C.4 Prinsip Penggunaan Media

Pada penggunaannya, media promosi kesehatan memiliki beberapa prinsip. Prinsip tersebut diantaranya adalah :

1. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima pesan dan informasi kesehatan dari sebuah media, maka semakin tinggi atau jelas dalam memahami pesan yang diterima.
2. Setiap jenis media yang digunakan sudah pasti memiliki kelemahan dan kelebihan.
3. Perlu digunakannya berbagai macam variasi media namun tidak perlu berlebihan dalam penggunaannya.
4. Pengguna media dapat memotivasi sasaran untuk berperan aktif dalam penyampaian informasi atau pesan.

5. Rencanakan secara matang terlebih sebelum media digunakan atau dikonsumsi oleh sasaran.
6. Hindari penggunaan media sebagai selingan atau pengisi waktu kosong saja.

D. *Storytelling*

D.1 Pengertian *Storytelling*

Storytelling yaitu bercerita atau mendongeng untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah. *Storytelling* merupakan penggabungan dari dua kata yaitu *story* dan *telling*. *Story* yang berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Jika digabungkan maka diartikan sebagai penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

D.2 Jenis-jenis *Storytelling*

Menurut Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru (2019), jenis-jenis *storytelling* yang disampaikan dapat digolongkan dalam berbagai jenis, namun dalam hal ini ada 3 jenis *Storytelling* yaitu:

1. Dongeng

Dongeng merupakan cerita hayalan dan imajinasi yang tidak benar terjadi dari pemikiran seseorang, yang kemudian diceritakan secara turun temurun. Terkadang kisah dongeng dapat membuat pendengarnya terhanyut kedalam dunia fantasi yang tergantung pada cara penyampain yang disampaikan.

2. Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung.

3. Cerita Rakyat (Legenda)

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa.

D.3 Tahapan Dalam Melaksanakan *Storytelling*

Dalam pelaksanaannya kegiatan *storytelling* harus dikemas sebagai metode dalam bercerita harus disesuaikan dengan sedemikian rupa agar anak-anak tertarik untuk mendengarkannya, oleh karena itu diperlukan adanya tahapan-tahapan serta teknik dalam melakukan kegiatan *storytelling*.

Ada tiga tahapan *storytelling*, yaitu persiapan sebelum kegiatan dimulai, saat kegiatan berlangsung, dan sesudah kegiatan *storytelling* berakhir.

- a. Persiapan sebelum *storytelling*
 1. Memilih cerita yang sesuai dengan karakteristik usia anak, bentuk cerita yang dijadikan kemampuan anak.
 2. Pendongeng hendaknya menghafalkan alur cerita yang akan di ceritakan.
 3. Menentukan suasana dan imajinasi yang akan dipertunjukkan, seperti suara binatang, gemericik air, atau suara kendaraan dan sebagainya.
 4. Melatih intonasi suasana, dalam gerak gerik tubuh serta ekspresi wajah.
 5. Dapat pula menyediakan kostum dan alat peraga secara lengkap sebagai penunjang dalam melaksanakan kegiatan bercerita (*storytelling*).
 6. Mempersiapkan dialog-dialog untuk memancing anak agar tercipta suasana yang lebih akrab dan mendukung.

7. Memilih waktu yang tepat dan kondusif agar anak-anak merasa nyaman pada saat mendengarkan cerita.

b. Saat kegiatan *storytelling* berlangsung

Pada tahap ini, pendongeng harus memastikan bahwa anak-anak siap untuk menyimak cerita yang akan di sampaikan, kemudian kegiatan dapat dimulai dengan membuat sesuatu yang dapat menarik perhatian anak seperti menyapa terlebih dahulu, setelah itu pendongeng dapat membawa anak memasuki cerita dongeng secara perlahan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu kegiatan *storytelling* agar anak-anak tertarik untuk menyimaknya, antara lain:

1. Kontak mata untuk membuat pendengar merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi, hendaknya pendongeng melakukan kontak mata pada saat kegiatan berlangsung. Hal tersebut juga membuat pendongeng dapat mengetahui reaksi pendengar serta untuk mengetahui apakah pendengar menyimak cerita yang diberikan.
2. Mimik wajah pada saat kegiatan *storytelling* berlangsung, pendongeng harus bisa mengekspresikan wajahnya sesuai dengan cerita yang disampaikan, mimik wajah dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang diceritakan.
3. Gerak tubuh sebuah cerita akan terasa lebih menarik apabila pendongeng melakukan gerakan-gerakan yang menggambarkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.
4. Suara dan kecepatan (tempo) intonasi suara akan mempengaruhi pendengar untuk merasakan situasi yang sedang diceritakan, pada saat situasi sedang mencekam pendongeng biasanya akan meninggikan intonasi suaranya, dan akan menurunkan intonasi suaranya apabila situasi dalam cerita sudah kembali stabil. Kecepatan (tempo) dalam menyampaikan cerita juga harus diperhatikan, jangan terlalu cepat ataupun terlalu lambat karena akan membuat anak-anak merasa bosan.

5. Alat peraga agar anak-anak tertarik untuk mendengarkan cerita, pendongeng dapat menggunakan alat peraga, salah satunya seperti boneka kecil yang dipakai di tangan untuk memperagakan tokoh yang ada dalam cerita. Selain boneka menggunakan kostum hewan yang lucu juga dapat dilakukan agar menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap cerita yang akan di sajikan.
6. Penggunaan bahasa dalam menyampaikan suatu cerita hendaknya pendongeng menggunakan bahasa yang mudah dan dapat dipahami oleh pendengar.

Sebagai seorang pendongeng yang baik hendaknya dapat memperhatikan faktor-faktor diatas agar nantiinya kegiatan *storytelling* yang akan dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

c. Sesudah kegiatan *Storytelling* berakhir

Pada tahap akhir kegiatan pendongeng dapat melakukan evaluasi dengan menjelaskan apa maksud dan tujuan dari cerita yang sudah diceritakan dengan tujuan agar anak-anak dapat memahami dan mengerti inti dari sebuah cerita cerita, sehingga anak-anak dapat mengambil nilai moral yang terkandung dalam cerita yang telah disampaikan. Kemudian pendongeng juga dapat mengajak anak untuk gemar membaca serta merekomendasikan buku-buku menarik lainnya.

Berdasarkan ketiga tahapan bercerita (*storytelling*) di atas menunjukan bahwa kegiatan tersebut dilakukan secara runtut, dengan mengimplementasikan kegiatan bercerita melauai tahapan-tahapan di atas maka sebuah cerita akan tersampaikan dengan baik kepada pendengar.

E. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Alit Hadizah menuliskan dalam jurnalnya (2022) Menjaga kesehatan gigi dan mulut tentu menjadi prioritas penting yang dilakukan setiap hari. Karena apabila kesehatan gigi dan mulut terjaga maka kesehatan tubuh kita pun akan terjaga. Menjaga kesehatan gigi dan kebersihan mulut tidak

hanya membantu untuk memiliki senyum yang menawan dengan gigi putih. Namun, juga dapat bermanfaat untuk menjaga kesehatan tubuh secara keseluruhan.

E.1 Cara Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut

E.1.1 Bersihkan gigi secara rutin yaitu dengan menyikat gigi.

Tujuan menyikat gigi adalah menghilangkan pertumbuhan plak, membersihkan gigi dari makanan, debris, dan pewarnaan, menstimulasi jaringan gusi, dan mengaplikasikan pasta gigi yang mengandung suatu bahan khusus untuk mencegah lubang gigi, penyakit periodontal, maupun mengurangi sensitivitas.

Syarat-syarat sikat gigi yang baik adalah tangkainya lurus sehingga mudah dipegang, ujung kepala sikat kecil dan membulat sehingga mudah masuk keseluruh daerah mulut, serta bulu sikat sedang, lembut, dan datar. Cara menyikat gigi yang baik dan disarankan adalah :

1. Penyikatan dilakukan pada seluruh permukaan gigi.
2. Menggunakan gerakan naik-turun untuk permukaan gigi yang menghadap pipi, bibir dan lidah.
3. Penyikatan dengan gerakan maju-mundur untuk permukaan yang digunakan untuk mengunyah makanan.

Waktu menyikat gigi yang tepat adalah pagi setelah makan dan sebelum tidur malam. Lamanya menyikat gigi kurang lebih 2 menit, dengan 5-10 gerakan untuk setiap bagian. Agar pembersihan pada daerah celah diantara dua gigi lebih maksimal, maka dianjurkan menggunakan benang gigi (*dental floss*). Selain pada gigi, penyikat pada lidah juga perlu dilakukan untuk membersihkan lidah dari kotoran yang dapat menimbulkan bau mulut.

E.1.2 Hindari konsumsi makanan dan minuman yang manis dan lengket

Makanan dan minuman yang manis dan lengket dan disukai anak-anak maupun remaja seperti permen, coklat, caramel, minuman bersoda, es krim dan sebagainya dapat menyebabkan timbulnya suasana asam didalam mulut, sehingga dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan gigi dan mulut seperti telah dijelaskan sebelumnya. Perbanyaklah mengonsumsi sayuran dan buah-buahan yang berserat dan berair yang baik untuk kesehatan tubuh dan gigi, karena didalamnya mengandung vitamin C yang dapat meningkatkan daya tahan tubuh. Contohnya adalah brokoli, semangka, jeruk, apel dan sebagainya. Selain itu perlu juga dihindari makanan-makanan yang terlalu panas atau dingin, makanan yang dapat menimbulkan bau mulut, serta hindari rokok.

E.1.3 Periksa gigi secara berkala

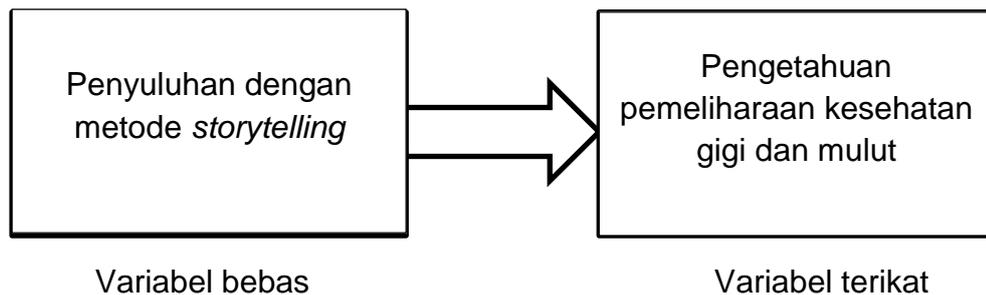
Pemeriksaan gigi secara berkala dengan mengunjungi dokter gigi yang perlu dilakukan minimal enam bulan sekali, agar masalah-masalah kesehatan gigi dan mulut yang ada dapat segera diatasi sedini mungkin, jangan menunggu hingga muncul keluhan.

F. Kerangka Konsep

Menurut Notoatmodjo (2018) dalam PP Witiani (2021) kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Kerangka konsep dibedakan menjadi dua bagian yaitu :

1. Variabel bebas (Independen) yang sifatnya mempengaruhi atau sebab terpengaruh.
2. Variabel terikat (Dependen) yakni sifat tergantung akibat terpengaruh .

Untuk lebih memperinci penelitian ini penulis menyusun variabel penelitian sebagai berikut :



G. Defenisi Operasional

Penyuluhan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan informasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dengan berbagai metode, dimana metode *storytelling* merupakan metode yang digunakan dalam penyampaian informasi kepada siswa-siswi dengan menceritakan sebuah cerita dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan hasil tahu seseorang dalam melakukan penginderaan terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survey dengan pengisian kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa-siswi tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut menggunakan metode *storytelling* pada siswa-siswi SD Negeri 060811 Kota Matsum II, Kecamatan Medan Area.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

B.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060811 Kota Matsum II, Kecamatan Medan Area.

B.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan januari sampai dengan bulan mei 2023.

C. Populasi dan Sampel

C.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 060811 Jalan Ismalyah Kota Matsum II Kecamatan Medan Area yang berjumlah 30 orang anak.