

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan Kesehatan

2.1.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menyebarluaskan informasi kesehatan kepada masyarakat untuk mendorong dan memandirikan mereka melalui pesan kesehatan yang telah diterimanya. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik (Iyong dkk., 2020).

2.1.2 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Tujuan kegiatan penyuluhan kesehatan yaitu untuk mencapai tujuan hidup sehat dengan cara mempengaruhi perilaku masyarakat baik itu secara individu ataupun kelompok dengan menyampaikan pesan dan bertambahnya pengetahuan dan terbentuknya perilaku sehat pada individu maupun masyarakat baik secara fisik, mental dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesakitan (Dewi & Khofiyya, 2023).

2.2 Media Penyuluhan

2.2.1 Media Phantom

Media phantom gigi merupakan alat peraga 3 dimensi yang dapat dilihat, dipegang, dan dipraktikkan secara langsung sehingga memungkinkan para sasaran dapat menangkap materi yang disampaikan saat edukasi. Media phantom gigi juga memiliki keunggulan yaitu mudah ditemukan karena harga dan ketersediaan alat peraga tersebut banyak dijual dipasaran. Penggunaan media phantom gigi dalam penyampaian edukasi dapat melibatkan siswa dapat aktif dalam hal berinteraksi dengan penyuluh

sehingga hal tersebut akan mempermudah dan memperkuat pemahaman materi yang disampaikan (Pokhrel, 2024).

Phantom merupakan media pembelajaran yang sederhana namun cukup jelas karena mempermudah responden dalam memahami bagaimana cara menyikat gigi yang baik dan benar. Penyuluhan tentang menyikat gigi pada anak sekolah dasar sangat efektif karena usia sekolah dasar merupakan sasaran yang mudah dijangkau. Menggunakan media dalam penyuluhan cara menyikat gigi ini akan mempermudah penyuluhan untuk menyampaikan materi kepada responden, salah satu media tersebut adalah phantom.

2.2.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Phantom

1. Kelebihan Media Phantom Gigi

Menurut Hulpayani, (2022) Terdapat keunggulan dari penyikatan menggunakan model rahang :

- a) Model mudah disediakan di dalam kelas karena harga dan ketersediaanya relatif terjangkau
- b) Model rahang dapat diterapkan secara rutin, walaupun jumlah pembimbing terbatas
- c) Menarik perhatian

2. Kekurangan Media Phantom Gigi

Menurut Hulpayani (2022) Terdapat kekurangan dari penyikatan menggunakan model rahang:

- a. Metode yang tidak efektif apabila alat atau benda yang diperagakan termasuk alat berat atau tidak dapat diamati dengan jelas karena agak rumit atau jumlahnya terbatas sehingga hanya beberapa orang yang mempunyai kesempatan untuk mempraktikkan.
- b. Apabila bendanya kecil, bendanya itu hanya dapat dilihat secara nyata oleh beberapa orang yang berdekatan dengan pembicara.

2.2.2 Media Boneka Tangan

2.2.2.1 Pengertian Boneka tangan

Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu lain. Boneka tangan yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan (Dewi, 2017).

2.2.2.2 Kelebihan dan kekurangan boneka tangan

1. Kelebihan Boneka Tangan

Kelebihan boneka tangan, yaitu pertama; cara membuatnya mudah, kedua; cara mendapatkannya juga mudah, ketiga; jika dibeli harganya juga masih terjangkau, keempat; dapat digunakan oleh siapa saja (orang tua, guru, dan lain-lain), kelima; dapat menampilkan gerak-gerakan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat anak untuk belajar, keenam; membawa suasana gembira dalam belajar, ketujuh; dapat mempertinggi kreatifitas anak dalam memainkannya.

1. Kekurangan Boneka Tangan

Kekurangan boneka tangan, yaitu satu; dalam memainkannya memerlukan ruang yang tenang, kedua; isi materi cerita disesuaikan dengan karakteristik anak, ketiga; membutuhkan waktu yang lama dalam sekali bercerita, keempat; bila menginginkan permainan yang kompleks atau lengkap diperlukan persiapan yang matang.

2.2.2.3 Manfaat Boneka tangan

Manfaat penggunaan media boneka tangan yaitu satu; penyimpanan informasi karena boneka tangan menggunakan lebih dari

satu metode pengajaran, kedua; pemahaman yang bertambah dalam praktik sajak dan irama, ketiga; partisipasi aktif karena anak-anak perlu merespon terlibat dalam satu cerita, keempat; membantu anak mengingat alur cerita dengan pemberian isyarat lisan atau visual tentang cerita.

2.3 Pengetahuan

2.3.1 Definisi Pengetahuan

Menurut Ridwan (2021) Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui, misalnya kepandaian, atau segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal, contohnya mata pelajaran. Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki menurut Rahman (2020).

2.3.2 Jenis jenis Pengetahuan

A. Pengetahuan Langsung (*immediate*)

Pengetahuan langsung adalah pengetahuan langsung yang hadir dalam jiwa tanpa melalui proses penafsiran dan pikiran. Kaum realis (penganut paham Realisme) mendefinisikan pengetahuan seperti itu.

B. Pengetahuan Tidak Langsung (*mediated*)

Pengetahuan tidak langsung adalah hasil dari pengaruh interpretasi dan proses berpikir serta pengalaman pengalaman yang lalu. Apa yang kita ketahui dari benda-benda eksternal banyak berhubungan dengan penafsiran dan penyerapan pikiran kita.

C. Pengetahuan Indrawi (*perceptual*)

Pengetahuan Indrawi adalah sesuatu yang dicapai dan diraih melalui indra-indra lahiriah Sebagai contoh, kita menyaksikan satu pohon, batu, atau kursi, dan objek-objek ini yang masuk ke

alam pikiran melalui indra penglihatan akan membentuk pengetahuan kita.

D. Pengetahuan Konseptual (*conceptual*)

Cara belajar sesuatu hal dan setelah melalui suatu proses seseorang tahu tentang sesuatu hal tersebut, maka orang tersebut disebut memiliki pengetahuan biasa. Dalam bahasa lain disebut sebagai pengetahuan yang dimiliki dengan kadar sekedar tahu. Memenuhi faktor ketidaktahuannya.

E. Pengetahuan Partikular (*particular*)

Pengetahuan partikular berkaitan dengan satu individu, objek-objek tertentu, atau realitas-realitas khusus. Misalnya ketika kita membicarakan satu kitab atau individu tertentu, maka hal ini berhubungan dengan pengetahuan partikular itu sendiri.

F. Pengetahuan universal (*universal*)

Pengetahuan yang meliputi keseluruhan yang ada, seluruh hidup manusia. Misalnya: agama dan filsafat (Ridwan dkk., 2021)

2.3.3 Faktor faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

1). Usia Semakin bertambahnya usia, tingkat pengetahuan berkembang sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah kita peroleh

2). Pendidikan Tingkat pendidikan seseorang sangat besar pengaruhnya terhadap pengetahuan. orang yang berpendidikan tinggi memiliki pengetahuan yang berbeda dengan orang yang hanya berpendidikan rendah.

3). Intelegensia Intelegensia disebut sebagai kecerdasan. Menurut Kamus Lengkap Psikologi, intelegensia adalah kemampuan memahami konteks dan belajar dengan sangat cepat. Pengetahuan yang dipengaruhi oleh intelegensia memungkinkan seseorang dapat bertindak cepat, akurat, dan mudah saat mengambil keputusan.

4). Pekerjaan Seseorang yang bekerja memiliki jangkauan pengetahuan yang lebih luas daripada orang yang tidak bekerja. Melalui pekerjaan, seseorang akan memiliki banyak informasi dan pengalaman.

5). Pengalaman Pengalaman adalah cara untuk mendapatkan kebenaran dari pengetahuan. Orang yang berpengalaman juga akan memiliki jangkauan yang lebih luas Menurut Dea (2021).

2.3.4 Tingkat Pengetahuan

Menurut Ridwan (2021) Pengetahuan mempunyai enam tingkatan dalam bidang kognitif yaitu :

1. Tahu(*know*). Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah ada atau dipelajari sebelumnya. Pengetahuan tingkat ini merupakan mengingat kembali sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.
2. Memahami(*comprehension*). Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang dalam menjelaskan secara benar terkait objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
3. Aplikasi(*application*). Aplikasi diartikan sebagai kemampuan dari seseorang yang telah menggunakan materi yang dipelajari pada situasi atau kondisi yang real (sebenarnya).
4. Analisis(*analysis*). Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan atau memisahkan suatu objek atau materi ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi.
5. Sintesis(*synthesis*). Sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
6. Evaluasi(*evaluation*). Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu.

2.4 MENYIKAT GIGI

2.4.1 Definisi Menyikat gigi

Menyikat gigi adalah kegiatan membersihkan gigi dari partikel makanan, plak, bakteri, dan mengurangi ketidaknyamanan dari bau dan rasa yang tidak nyaman. Kebiasaan menyikat gigi merupakan suatu kegiatan atau rutinitas dalam hal membersihkan gigi dari sisa-sisa makanan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut. Menyikat gigi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk membersihkan gigi dari sisa makanan. Menyikat gigi sebaiknya dilakukan dengan baik dan benar (Yudhaningtyas, 2022)

2.4.2 Tujuan Menyikat gigi

Tujuan dari menyikat gigi adalah untuk membersihkan gigi dari sisa makanan yang melekat pada permukaan gigi, tetapi jika menyikat gigi dengan cara yang kurang tepat akan merusak permukaan gigi. Menyikat gigi dengan cara yang salah dapat mengakibatkan abrasi gigi dikarenakan tekanan pada saat menyikat gigi yang terlalu kuat dapat menyebabkan kerusakan gigi secara mekanis atau hilangnya lapisan email yang dapat menyebabkan gigi menjadi sensitif (Saputri, & Marjianto, 2022)

2.4.3 Alat dan Bahan Menyikat gigi

1. Sikat Gigi (Astuti, 2019). memilih bulu sikat gigi yang soft atau lembut. Ukuran kepala sikat gigi kecil sehingga menjangkau seluruh bagian gigi dengan baik termasuk gigi yang paling belakang. Untuk gagang sikat gigi dipilih yang lurus dan tidak licin agar sikat gigi tetap bisa digunakan dengan baik walaupun dalam keadaan basah.
2. Pilih pasta gigi yang mengandung fluoride, karena fluoride berfungsi untuk menjaga agar gigi tidak berlubang.

2.4.4 Cara Menyikat gigi

1. Siapkan sikat gigi dan pasta gigi.
2. Basahi sikat gigi dengan air.
3. Oleskan pasta gigi pada sikat gigi. Ukuran pasta gigi adalah sebesar kacang polong.
4. Posisi Sikat Gigi: Pegang sikat gigi dengan sudut sekitar 45 derajat terhadap gusi.
5. Gerakan Menyikat:
 - A. Sikat bagian depan atas dan bawah dengan gerakan naik turun secara lembut.
 - B. Bagian dalam gigi Sikat bagian dalam gigi kanan kiri dengan gerakan mencungkil.
 - C. Permukaan mengunyah kanan dan kiri dengan gerakan maju mundur untuk menyikat permukaan mengunyah gigi.
 - D. Bagian Lidah dengan gerakan mencungkil.
 - E. Lalu berkumur kumur dengan air bersih.

2.4.5 Durasi dan Frekuensi Menyikat Gigi

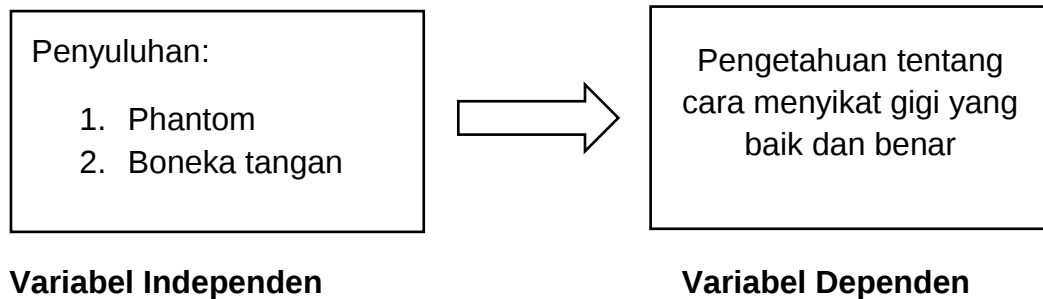
- A. 2 kali sehari (pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur).
- B. Durasi sekitar 2 menit agar semua bagian gigi terjangkau.

2.4.6 Hal yang Perlu Dihindari

- a. Menyikat gigi terlalu keras.
- b. Menggunakan sikat gigi yang sudah rusak (ganti setiap 3 bulan).
- c. Berkumur terlalu cepat setelah menyikat gigi (biarkan fluoride bekerja). Dengan menyikat gigi dengan cara yang benar, dapat mencegah gigi berlubang, radang gusi, dan masalah mulut lainnya.

2.5 Kerangka Konsep

Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan penelitian, maka penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut;



2.6 Defenisi Operasional

Untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, penulis menentukan definisi operasional:

1. Penyuluhan kesehatan gigi adalah dengan melakukan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak dengan menggunakan media yang dapat digunakan seperti penggunaan alat peraga dan juga praktik langsung.
2. Media phantom gigi merupakan alat peraga 3 dimensi yang dapat dilihat, dipegang, dan dipraktekkan secara langsung sehingga memungkinkan para sasaran dapat menangkap materi yang disampaikan saat edukasi.
3. Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan.
4. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui, misalnya kepandaian, atau segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal, contohnya mata pelajaran.
5. Menyikat gigi adalah kegiatan membersihkan gigi dari partikel makanan, plak, bakteri, dan mengurangi ketidaknyamanan dari bau dan rasa yang tidak nyaman.