

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

A.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Wijayanti dkk, 2021).

A.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut (Suryani, 2021) Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tahu merupakan mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada tingkat pengetahuan ini, termasuk di dalamnya adalah kemampuan untuk mengingat kembali (*recall*) informasi spesifik dari seluruh materi yang telah dipelajari atau rangsangan yang diterima.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami berarti kemampuan untuk menjelaskan dengan benar tentang objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi tersebut secara tepat. Seseorang yang memahami objek atau materi harus mampu menjelaskan, memberikan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan, dan sebagainya terkait dengan materi yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi merujuk pada kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Ini mencakup penerapan hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang berbeda.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk memecah materi atau objek menjadi komponen-komponen, namun tetap dalam struktur organisasi yang saling terkait. Kemampuan ini tercermin melalui penggunaan kata kerja seperti menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menggabungkan atau menghubungkan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari ide atau konsep yang sudah ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk memberikan penilaian atau justifikasi terhadap suatu materi atau objek. Penilaian ini dilakukan berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ada.

A.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu :

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain untuk membantu mereka memahami suatu hal. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin mudah mereka menerima informasi dan semakin banyak pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, rendahnya tingkat pendidikan seseorang dapat menghambat kemampuan mereka dalam menerima informasi dan nilai-nilai baru yang diperkenalkan.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Usia

Seiring bertambahnya usia, seseorang mengalami perubahan dalam aspek psikis dan psikologis (mental). Perubahan fisik dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama, dan munculnya ciri-ciri baru.

4. Minat

Minat merujuk pada kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Minat mendorong seseorang untuk mencoba dan mendalami suatu hal, yang pada akhirnya akan mengarah pada pengetahuan yang lebih mendalam.

5. Pengalaman

Pengalaman adalah kejadian yang pernah dialami seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan. Biasanya, seseorang cenderung melupakan pengalaman yang tidak menyenangkan, namun jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka secara psikologis akan menciptakan kesan yang mendalam dalam emosi dan menghasilkan sikap positif.

6. Kebudayaan

Kebudayaan di lingkungan sekitar dapat mempengaruhi sikap masyarakat. Sebagai contoh, jika suatu wilayah memiliki budaya menjaga kebersihan, maka kemungkinan besar masyarakat di wilayah tersebut akan memiliki sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

A.4 Cara Memperoleh Pengetahuan

Terdapat empat cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan, yaitu:

1. Analitis a Priori

Analitis a priori adalah pengetahuan yang diperoleh melalui analisis dan tidak bergantung pada pengalaman atau kejadian yang terjadi sebelum pengalaman tersebut (pengetahuan yang dihasilkan dari analisis terhadap unsur-unsur yang bersifat a priori). Contohnya, semua benda memiliki ekstensi karena ekstensi sudah tersirat dalam definisi benda. Sebuah benda tidak bisa disebut benda jika tidak memiliki ekstensi.

2. Sintetis a Priori

Sintetis a priori adalah pengetahuan yang diperoleh melalui perpaduan dua unsur yang biasanya terpisah, dan tidak bergantung pada pengalaman atau hal-hal yang terjadi sebelum pengalaman (pengetahuan yang dihasilkan dari sintesis unsur-unsur yang a priori). Pengetahuan ini diperoleh melalui penyelidikan akal terhadap bentuk-bentuk pengalaman dan penggabungan unsur-unsur yang tidak saling bergantung.

3. Analisis Aposteriori

Analisis a posteriori adalah pengetahuan yang diperoleh melalui hasil analisis yang bergantung pada pengalaman (pengetahuan yang dihasilkan melalui analisis terhadap unsur-unsur yang muncul dalam pengalaman empiris).

4. Sintetis Aposteriori

Sintetis a posteriori adalah pengetahuan yang diperoleh melalui perpaduan dua hal yang biasanya terpisah dan bergantung pada pengalaman yang telah terjadi sebelumnya (Aulia, 2022).

B. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

B.1 Pengertian Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan penunjang tercapainya kesehatan tubuh yang optimal. Kondisi kesehatan gigi dan mulut yang terpelihara akan berpengaruh pada peningkatan kualitas hidup dan produktifitas sumber daya manusia. Upaya pemeliharaan kesehatan gigi

dan mulut harus dilakukan sejak dini pada usia sekolah dasar mengingat penyakit gigi dan mulut berada pada peringkat sepuluh besar penyakit yang terbanyak dan tersebar di berbagai wilayah (Meidina dkk, 2023).

Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut merupakan satu upaya dalam meningkatkan kesehatan gigi dan mulut. Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut adalah memelihara kebersihan gigi dan mulut dari sisa makanan dan kotoran lain yang berada didalam mulut dengan tujuan agar gigi tetap sehat (Amaniya dkk, 2023).

B.2 Cara Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut

Upaya pemeliharaan kesehatan gigi serta pembinaan menyikat gigi yang benar terutama pada anak usia sekolah perlu mendapat perhatian khusus karena pada usia ini anak sedang menjalani proses tumbuh kembang. Keadaan gigi sebelumnya akan berpengaruh terhadap perkembangan kesehatan gigi pada usia dewasa nanti. Penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi pada anak salah satunya adalah faktor pengetahuan tentang kebersihan gigi (Amaniya, dkk 2023).

1. Menjaga Kebersihan Gigi Secara Rutin

Menyikat gigi dua kali sehari menggunakan pasta gigi yang mengandung fluoride untuk menghilangkan plak dan mencegah kerusakan gigi. Menggunakan benang gigi (flossing) untuk membersihkan sela-sela gigi yang tidak terjangkau oleh sikat gigi.

2. Menghindari Makanan dan Minuman yang Merusak Gigi

Mengurangi konsumsi makanan atau minuman yang mengandung gula tinggi atau asam berlebih yang dapat menyebabkan kerusakan gigi dan gusi. Meminimalkan konsumsi makanan manis atau lengket yang dapat memperburuk pembentukan plak.

3. Pemeriksaan Gigi Secara Rutin

Melakukan pemeriksaan gigi secara teratur ke dokter gigi setidaknya setiap 6 bulan untuk deteksi dini terhadap masalah kesehatan gigi dan mulut, seperti karies atau penyakit gusi.

4. Penggunaan Pelindung Gigi

Menggunakan pelindung mulut (*mouth guard*) jika melakukan aktivitas yang berisiko pada gigi, seperti olahraga kontak, untuk melindungi gigi dari cedera.

5. Pemeliharaan Kesehatan Gusi

Menjaga kesehatan gusi dengan menghindari kebiasaan menggigit benda keras atau menggigit kuku, yang dapat menyebabkan peradangan.

6. Pendidikan dan Edukasi tentang Kesehatan Gigi

Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kebersihan gigi dan mulut melalui program edukasi kesehatan gigi.

C. Penyuluhan

C.1 Definisi Penyuluhan

Penyuluhan merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan prinsip belajar sehingga masyarakat mendapatkan perubahan pengetahuan dan kemauan, baik untuk mencapai kondisi hidup yang diinginkan ataupun untuk mendapatkan cara mencapai kondisi tersebut

Penyuluhan kesehatan dilakukan dengan cara menyebar informasi sehingga masyarakat sadar, mengerti dan bisa melakukan anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Sari, dkk 2021).

Upaya penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut ini dilakukan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan kesadaran, kemudian diharapkan dapat membentuk sebuah perilaku yang akan memberikan dampak positif bagi kesehatan gigi dan mulut anak-anak. Hal ini ditekankan pada aspek kognitif sehingga diharapkan pengetahuan masyarakat tentang kesehatan gigi dan mulut meningkat serta dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dan mengubah perilaku masyarakat (Larasati, dkk 2021).

C.2 Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku individu dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku sehat dan lingkungan sehat serta berperan aktif dalam mewujudkan derajat kesehatan yang optimal dan terbentuknya perilaku sehat pada individu, kelompok dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental dan sosial (Saraswati, dkk 2022)

Tujuan dari penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
- b. Menghilangkan atau mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut.
- c. Membangkitkan kemauan dan membimbing masyarakat dan individu untuk meningkatkan dan melestarikan kebiasaanelihara diri di dalam bidang kesehatan gigi dan mulut.
- d. Mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
- e. Menanamkan perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan ke sekolah

C.3 Manfaat Penyuluhan

Salah satu manfaat penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yaitu penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia baik secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kesehatan gigi dan mulutnya sehingga dengan sadar mau mengubah perilakunya menjadi perilaku sehat.

Penyuluhan diharapkan dapat memberi manfaat yang berkesinambungan dengan sasaran perubahan konsep sehat pada

aspek pengetahuan, sikap dan perilaku individu maupun masyarakat (Arsyad, 2018).

D. Media

D.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (Halawa, 2021).

Asosiasi Pendidikan Nasional, National Education Association (NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentukbentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Junaidi, 2019).

D.2 Jenis-jenis media

1. Media Audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesannya hanya adapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Contohnya: tape recorder, mp3, dll.

2. Media Visual

Media visual adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan. Menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/ gambar. Contohnya: grafik, sketsa, poster, papan flanel, modul,

leaflet, buku teks, bahan pengajaran terprogram, bagan, diagram dan bulletin board.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Contohnya pementasan drama, film, kaset video, TV, VCD.

D.3 Media *Puzzle*

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada (Pariati dan Jumriani, 2021).

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang ulang (Apriliani dkk, 2024).

D.4 Kelebihan Media *Puzzle*

Semua jenis media pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali media *Puzzle*. Media *Puzzle* memiliki kelebihan tersendiri yang tidak dapat dilakukan oleh media lain dalam meningkatkan kreavitas belajar siswa. Berikut adalah kelebihan media *Puzzle*, yaitu :

- a. Dapat mengasah otak dan melatih koordinasi tangan dan mata
- b. Melatih nalar dan melatih kesabaran dan pengetahuan
- c. Melatih kecerdasan logis matematis
- d. Membentuk jiwa bekerjasama pada siswa, karena permainan *Puzzle* ini akan dikerjakan secara berkelompok (Riadi dan Supriyono, 2014).

D.5 Kekurangan Media *Puzzle*

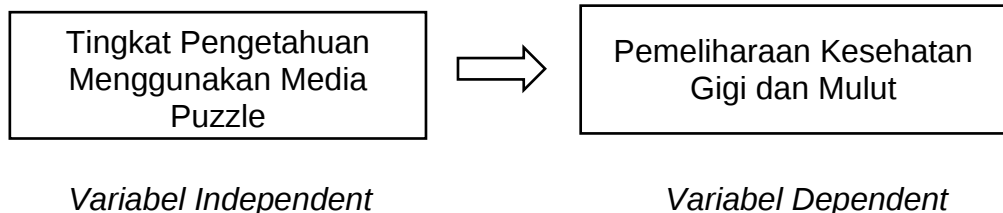
Selain kelebihan media *Puzzle* juga memiliki kekurangan. Kekurangan media *Puzzle* adalah sebagai berikut :

- a. Membutuhkan waktu lebih banyak.
- b. Tantangan kreativitas peserta didik.
- c. Pelajaran kurang terkendali.
- d. Media *Puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- e. Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar (Sihombing, dkk 2020).

E. Kerangka Konsep

Menurut (Anggreni, 2022) kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian menyusun teorinya sendiri yang akan digunakan sebagai landasan untuk penelitiannya.

- a. Variabel Independen (Bebas) Variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (Independent Variable) adalah Tingkat pengetahuan menggunakan media *Puzzle* .
- b. Variabel Dependen (Terikat) Variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Dependent Variable) adalah Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.



F. Defenisi Operasional

- a. Penyuluhan dengan menggunakan media *Puzzle* adalah upaya untuk mengubah perilaku terhadap sasaran agar berperilaku sehat terutama dalam aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman sasaran).
- b. *Puzzle* adalah media yang digunakan oleh peneliti sebagai media untuk menyapaikan materi pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
- c. Tingkat pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau seseorang yang dapat diukur dengan kusioner.