

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi serta pesan-pesan terkait kesehatan kepada masyarakat, sekaligus menanamkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya hidup sehat. Melalui kegiatan ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami, menyadari, dan mampu menerapkan berbagai anjuran yang berhubungan dengan kesehatan. Selain itu, penyuluhan juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu dalam menjaga dan merawat kesehatannya (Halijah et al. 2023).

A.2 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Tujuan penyuluhan Kesehatan yaitu (JASMINE 2020) :

1. Mengarahkan perilaku masyarakat menuju perilaku hidup sehat merupakan langkah krusial dalam upaya mencapai tingkat kesehatan masyarakat yang optimal. Namun demikian, perubahan perilaku yang diinginkan sebagai hasil dari pendidikan kesehatan tidak dapat terjadi secara cepat atau seketika.
2. Perubahan pengetahuan, peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan sangat penting untuk mengubah perilaku ke arah yang lebih sehat. Individu diharapkan mampu menerapkan perilaku sehat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
3. Tujuan di bidang kesehatan dapat diwujudkan dengan memengaruhi perilaku individu maupun kelompok dalam masyarakat melalui penyampaian informasi serta pesan-pesan kesehatan yang disampaikan secara efektif.

A.3 Metode Penyuluhan Kesehatan

Untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, kegiatan penyuluhan kesehatan dapat dilaksanakan dengan beragam metode, di antaranya sebagai berikut : (Halijah et al. 2023)

1. Berdasarkan teknik komunikasi
 - a. Penyuluhan langsung merupakan metode penyuluhan yang dilakukan secara tatap muka antara penyuluh dan peserta.
 - b. Penyuluhan tidak langsung yaitu penyuluhan yang dilakukan dengan menggunakan media perantara. Contohnya, media massa, media elektronik, iklan layanan Masyarakat, atau dapat diakses melalui internet.
2. Berdasarkan jumlah sasaran penerima penyuluhan :
 - a. Penyuluhan secara individu yaitu penyuluhan yang dilakukan secara perseorangan dengan sasaran yang biasanya dilakukan dengan kunjungan rumah, komunikasi melalui telepon maupun platform aplikasi digital.
 - b. Penyuluhan secara kelompok yaitu penyuluhan yang dilakukan dengan pertemuan kelompok tertentu dalam bentuk diskusi contohnya kelompok remaja, ibu hamil, lansia, dll.
3. Berdasarkan Indera penerima penyuluhan Kesehatan
 - a. Indera pengelihatan yaitu penyuluhan kesehatan yang ditangkap melalui Indera pengelihatan contohnya, poster, papan pengumuman, video promosi Kesehatan, iklan layanan masyarakat, dll.
 - b. Indera pendengaran yaitu penyuluhan kesehatan yang ditangkap melalui Indera pendengaran contohnya promosi Kesehatan melalui media radio.
4. Berdasarkan pendekatan yang diberikan
 - a. Pendekatan secara rasional yaitu menjelaskan pesan kesehatan secara logis.
 - b. Pendekatan secara emosional yaitu menjelaskan pesan kesehatan dengan menunjukkan aspek-aspek sehingga dapat menyentuh

peranan penerima pesan untuk mau melakukan perubahan perilaku Kesehatan.

- c. Pendekatan humor merupakan metode untuk menarik perhatian peserta tanpa merusak pemahaman atau menyimpang dari pesan yang akan disampaikan.
- d. Pendekatan moral yaitu penyuluhan dengan mengarahkan pesan pada nilai-nilai moral yang benar dan tepat.

A.4 Media Penyuluhan Kesehatan

Dalam bidang kesehatan, terdapat berbagai jenis media yang digunakan. Media dapat diartikan sebagai sarana dan alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan dan memperjelas informasi dalam kegiatan promosi kesehatan. Media ini berperan sebagai jembatan antara penyampai informasi dan penerima atau sasaran informasi. Dengan bantuan media, pesan-pesan kesehatan diharapkan dapat lebih mudah dipahami oleh target audiens. Seiring perkembangan teknologi dan zaman, ragam media juga terus mengalami kemajuan dan semakin bervariasi. Adapun perkembangan media dari waktu ke waktu dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Violita F, 2021).

1. Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang hanya mengandalkan unsur visual, seperti gambar dan teks, tanpa dilengkapi dengan suara maupun gerakan yang dapat menarik perhatian lebih. Kekurangan dari media ini adalah keterbatasannya dalam memberikan stimulasi audio dan visual dinamis. Meskipun demikian, media cetak memiliki keunggulan dari segi biaya yang relatif lebih rendah. Media ini telah digunakan sejak lama, dengan contoh yang umum dijumpai seperti poster, leaflet, hingga baliho yang sering terlihat di ruang-ruang publik dan pinggir jalan.

2. Media Elektronik

Media elektronik mulai berkembang seiring kemajuan teknologi. Radio dan televisi menjadi sarana penyampaian informasi yang

bersifat audio visual, yaitu menggabungkan suara dan gambar bergerak. Contoh media ini antara lain iklan, video pendek, maupun lagu. Keunggulan dari media elektronik terletak pada kemampuannya menarik perhatian audiens lebih kuat, meskipun dalam proses produksinya memerlukan biaya yang lebih besar.

3. Media Massa Baru

Media sosial termasuk dalam kategori media massa modern. Di era digital saat ini, kebutuhan akan informasi semakin mudah terpenuhi melalui berbagai platform media sosial. Platform seperti Facebook, Instagram, YouTube, hingga podcast telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Karena tingkat aksesibilitasnya yang tinggi, media sosial memberikan peluang besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana penyebaran informasi kesehatan. Media ini juga memiliki keunggulan karena mudah diakses oleh berbagai kalangan.

B. Media Truth or Dare

B.1 Pengertian Permainan *Truth or Dare*

Permainan Truth or Dare diambil dari dua kata dalam Bahasa Inggris, yaitu "*Truth*" yang berarti kebenaran dan "*Dare*" yang berarti tantangan atau keberanian. Permainan ini menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*, dan biasanya dimainkan dalam kelompok. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab secara jujur dengan "Ya" atau "Tidak", sedangkan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban lebih rinci berupa penjelasan atau alasan tertentu. Melalui metode ini, permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga meningkatkan interaksi dan komunikasi antar pemain (Aini, Taftazani, and Robbihi 2022).



Gambar 2.1 Kartu *Truth or Dare*

B.2 Cara Bermain *Truth or Dare*

Berikut adalah langkah-langkah permainan *Truth or Dare* yang dapat diikuti oleh kelompok (Aini, Taftazani, and Robbihi 2022) :

1. Pengundian Kartu: Perwakilan dari kelompok pertama melempar sebuah koin untuk menentukan jenis kartu yang akan digunakan dalam permainan.
2. Hasil Koin :
 - a. Apabila sisi atas koin menunjukkan huruf "T", maka perwakilan kelompok harus mengambil kartu *Truth* yang telah disiapkan oleh guru di depan kelas.
 - b. Sebaliknya, jika koin menunjukkan huruf "D" di bagian atas, perwakilan kelompok akan mengambil satu kartu *Dare*.
3. Membacakan Pertanyaan: Anggota perwakilan kelompok membacakan instruksi atau pertanyaan yang tertera di bagian belakang kartu.
4. Diskusi Kelompok : Kelompok pertama menjawab pertanyaan berdasarkan diskusi kelompoknya dalam waktu 90 detik.
5. Penilaian Jawaban :
 - a. Apabila jawaban yang diberikan benar, kelompok tersebut akan memperoleh 100 poin.
 - b. Namun, jika kelompok tidak mampu menjawab atau memberikan jawaban yang salah, maka pertanyaan tersebut akan dialihkan kepada kelompok berikutnya.

6. Giliran Kelompok Lain : Permainan dilanjutkan dengan cara yang sama untuk kelompok kedua, ketiga, dan seterusnya.
7. Menentukan Pemenang : Kelompok dengan perolehan poin tertinggi di akhir permainan akan ditetapkan sebagai pemenang dalam permainan *Truth or Dare*.

B.3 Manfaat Permainan *Truth or Dare*

Menurut (Aini, Taftazani, and Robbihi 2022) permainan *Truth or Dare* memiliki sejumlah manfaat sebagai berikut:

1. Media permainan *Truth or Dare* dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media tersebut mampu memberikan umpan balik yang menjadikan proses belajar lebih interaktif dan efisien.
2. Selain itu, media permainan turut berkontribusi dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Melalui metode yang menarik dan menyenangkan, siswa cenderung lebih bersemangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun saat bekerja dalam kelompok.

B.4 Kelebihan Permainan *Truth or Dare*

Kelebihan dari permainan *Truth or Dare* yaitu. (Aini, Taftazani, and Robbihi 2022) :

1. Permainan *Truth or Dare* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Selama permainan berlangsung, siswa terlibat secara aktif sebagai peserta, sedangkan guru berperan sebagai juri, pembimbing, dan fasilitator yang mengatur jalannya permainan serta memberikan bimbingan dan motivasi.
3. Nuansa kompetisi yang muncul selama permainan dapat memacu semangat siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya, sehingga meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam belajar.

B.5 Kekurangan Permainan *Truth or Dare*

Kelemahan dari permainan *Truth or Dare* yaitu (Aini, Taftazani, and Robbihi 2022) :

1. Penggunaan media pembelajaran dalam permainan *Truth or Dare* masih memerlukan keterlibatan aktif dari guru yang berfungsi untuk mengatur jalannya permainan dan memastikan bahwa semua siswa terlibat dengan baik.
2. Permainan ini juga membutuhkan waktu yang lama untuk dilaksanakan, terutama jika melibatkan banyak kelompok, sehingga perlu perencanaan yang matang.
3. Selain itu, permainan ini memerlukan persiapan yang lebih lama karena guru harus benar-benar mengetahui materi yang akan diajarkan, agar dapat menyusun pertanyaan yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Pengetahuan

C.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari rasa keingintahuan manusia terhadap berbagai hal, yang diperoleh melalui cara dan sarana tertentu. Pengetahuan ini memiliki berbagai jenis serta ciri-ciri khusus, antara lain:

1. Jenis Pengetahuan

Ada pengetahuan yang diperoleh secara langsung, seperti pengalaman pribadi, dan ada pula yang diperoleh secara tidak langsung, seperti melalui pembelajaran atau penelitian.

2. Sifat Pengetahuan

Pengetahuan dapat bersifat dinamis, subjektif, dan spesifik, tergantung pada situasi serta pengalaman individu yang mengalaminya. Namun, terdapat pula jenis pengetahuan yang bersifat stabil, objektif, dan universal, yang umumnya dapat diterima oleh masyarakat secara luas.

3. Sumber Pengetahuan

Ragam dan karakteristik pengetahuan sangat dipengaruhi oleh sumbernya, serta metode dan sarana yang digunakan dalam proses perolehannya.

4. Kebenaran Pengetahuan

Selain itu, terdapat pengetahuan yang valid dan pengetahuan yang keliru, yang keduanya perlu dikaji dan diverifikasi guna memastikan kebenaran serta keakuratannya. (Suparyanto dan Rosad 2020).

C.2 Tingkat Pengetahuan

Berbagai faktor dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, yang secara umum dapat dikelompokkan dalam aspek kognitif sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tahap ini, pengetahuan berfokus pada kemampuan individu untuk mengingat dan mengulang kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini mencakup pemahaman terhadap istilah, fakta-fakta khusus, aturan atau konvensi, urutan kejadian, klasifikasi, kategori, standar, serta metode atau prosedur tertentu.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada tahap ini, pemahaman merujuk pada kemampuan individu untuk mengerti dan menangkap arti dari materi yang telah dipelajari. Seseorang diharapkan mampu menjelaskan atau menginterpretasikan informasi yang diperoleh dengan kata-katanya sendiri.

3. Penerapan (*Application*)

Pada tahap ini, penerapan merujuk pada kemampuan untuk menggunakan informasi atau konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan pemahaman mereka secara praktis dalam konteks atau permasalahan yang relevan.

4. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, mengacu pada keterampilan dalam memecah suatu materi atau informasi menjadi bagian-bagian yang lebih terperinci. Proses ini mencakup pengenalan hubungan antar komponen serta pemahaman terhadap bagaimana bagian-bagian tersebut membentuk keseluruhan struktur atau sistem.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Pada tahap ini, sintesis merujuk pada kemampuan untuk menyusun dan menggabungkan berbagai elemen atau informasi menjadi satu kesatuan yang baru dan bermakna. Kemampuan ini mencakup integrasi data dari berbagai sumber untuk menghasilkan gagasan, solusi, atau produk yang orisinal.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai atau menentukan nilai dari suatu hal berdasarkan kriteria atau standar yang telah ditetapkan. Kemampuan ini mencakup penilaian terhadap kegunaan, efektivitas, atau relevansi suatu informasi atau tindakan dalam mencapai tujuan tertentu.

2. Pengetahuan Dalam Ranah Afektif

a. Penerimaan (*Receiving*)

Kategori ini termasuk dalam tingkat paling dasar pada ranah afektif, yang meliputi sikap menerima suatu masalah, kondisi, gejala, nilai, atau keyakinan secara pasif. Pada tahap ini, individu hanya sebatas menyadari dan menerima informasi tanpa memberikan tanggapan aktif atau menilai informasi tersebut.

b. Menanggapi (*Responding*)

Kategori ini berkaitan dengan respons dan rasa senang dalam menerima atau menjalankan sesuatu yang bernilai bagi masyarakat. Respons di sini mencerminkan adanya keterlibatan aktif, di mana individu menunjukkan partisipasi serta memberikan

reaksi terhadap suatu fenomena dengan cara tertentu yang mencerminkan penerimaan terhadap nilai tersebut.

c. Penilaian (*Valuing*)

Kategori ini berkaitan dengan pemberian nilai, apresiasi, serta keyakinan terhadap suatu gejala atau rangsangan tertentu. Oleh sebab itu individu dapat menumbuhkan nilai-nilai yang lebih mendalam terhadap hal-hal yang dianggap memiliki makna atau penting.

d. Organisasi (*Organization*)

Kategori ini mencakup proses pengorganisasian nilai-nilai menjadi suatu sistem yang lebih terstruktur, termasuk menetapkan prioritas dan memperkuat nilai-nilai yang telah dimiliki. Pada tahap ini, individu mulai menyusun dan mengintegrasikan berbagai nilai ke dalam kerangka hidupnya, sehingga terbentuk sistem nilai yang konsisten dan dapat dijadikan pedoman dalam bersikap serta bertindak.

e. Karakteristik (*Characterization*)

Kategori ini mencerminkan integrasi menyeluruh dari berbagai nilai yang dimiliki oleh individu, yang kemudian membentuk pola kepribadian dan perilakunya. Pada tahap ini, nilai-nilai yang telah diinternalisasi menjadi bagian tak terpisahkan dari jati diri individu, dan secara konsisten memengaruhi cara mereka bersikap, membuat keputusan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

3. Pengetahuan Dalam Ranah Psikomotor

a. Meniru

Kategori ini menggambarkan keterampilan individu dalam melakukan suatu tindakan dengan cara mencontoh apa yang dilihat, meskipun belum sepenuhnya memahami makna atau tujuan dari keterampilan tersebut. Pada tahap ini, proses pembelajaran terjadi melalui observasi dan pengulangan tindakan yang dicontohkan.

b. Memanipulasi

Kategori ini menunjukkan kemampuan individu untuk melaksanakan suatu tindakan sambil memilah dan memilih elemen yang relevan dari materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, individu mulai menerapkan keterampilan secara lebih mandiri dan mampu melakukan penyesuaian sesuai dengan situasi atau kebutuhan yang dihadapi.

c. Artikulasi

Kategori ini menunjukkan tahap di mana individu telah mampu menguasai keterampilan yang lebih kompleks, terutama yang melibatkan gerakan yang bersifat interpretatif. Pada tingkat ini, seseorang tidak hanya melakukan suatu tindakan, tetapi juga dapat memadukan berbagai keterampilan serta mengekspresikannya dengan kreatif dan terampil. (Suparyanto dan Rosad 2020).

C.3 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu (Suparyanto dan Rosad 2020) :

a. Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membentuk perubahan sikap dan perilaku, baik secara individu maupun kelompok, serta menjadi wadah untuk membantu manusia menuju kedewasaan melalui proses belajar dan pelatihan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin mudah baginya untuk menyerap dan memahami informasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan pengetahuannya. Baik pendidikan formal maupun nonformal memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan individu untuk belajar dan menyesuaikan diri.

b. Informasi/Media Massa

Informasi adalah suatu proses atau metode yang melibatkan kegiatan mengumpulkan, mengolah, menyimpan, menyampaikan,

menganalisis, serta menyebarluaskan data untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal, dan berpotensi memberikan pengaruh dalam waktu singkat melalui peningkatan pengetahuan serta perubahan perilaku. Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai media massa kini tersedia untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, yang pada akhirnya dapat memengaruhi tingkat pengetahuan mereka. Individu yang secara rutin menerima informasi mengenai suatu topik cenderung memiliki wawasan dan pemahaman yang lebih luas.

c. Sosial, Budaya, Ekonomi

Kebiasaan budaya yang dijalankan tidak mempertimbangkan aspek benar atau salah tetap dapat berkontribusi terhadap penambahan pengetahuan, meskipun individu tidak secara aktif terlibat dalam proses tersebut. Selain itu, kondisi ekonomi juga memengaruhi ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk berbagai aktivitas, termasuk dalam memperoleh pengetahuan. Sementara itu, status ekonomi yang rendah dapat menjadi hambatan dalam pemenuhan sarana yang dibutuhkan untuk menunjang peningkatan pengetahuan. Sebaliknya, individu dengan kondisi ekonomi yang lebih baik umumnya memiliki kemudahan akses terhadap berbagai sumber daya pendidikan dan informasi.

d. Lingkungan

Lingkungan memiliki peran dalam memengaruhi proses penerimaan pengetahuan oleh individu melalui interaksi yang berlangsung secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan yang mendukung, seperti keluarga, teman, dan komunitas yang positif, dapat memperkaya pengalaman dan pengetahuan individu. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik, seperti lingkungan yang tidak mendukung pendidikan atau informasi, dapat menghambat perkembangan pengetahuan dan keterampilan individu.

e. Pengalaman

Pengalaman bisa didapatkan melalui pengalaman diri sendiri maupun melalui pengalaman yang dibagikan oleh orang lain. Pengalaman tersebut berperan dalam memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah dimiliki, bahkan bisa menjadi sumber pengetahuan baru. Ketika seseorang dihadapkan pada suatu permasalahan, pengalaman yang dimiliki dapat memberikan pemahaman mengenai cara mengatasi dan menyelesaikan situasi tersebut. Oleh karena itu, pengalaman menjadi sumber pengetahuan yang berharga dan dapat dijadikan acuan saat menghadapi kondisi serupa di masa mendatang.

f. Usia

Seiring bertambahnya usia, kemampuan berpikir dan daya tangkap seseorang turut berkembang. Pengalaman hidup serta proses belajar yang dilalui dalam perjalanan usia dapat meningkatkan wawasan individu. Orang dewasa umumnya memiliki perspektif yang lebih mendalam dan wawasan yang lebih baik.

D. Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut adalah kondisi di mana gigi, mulut, serta jaringan penyangganya berada dalam keadaan yang sehat dan berfungsi secara optimal, sehingga mendukung kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas penting seperti mengunyah, bernapas, berbicara, dan berinteraksi sosial. Selain aspek fisik, kesehatan gigi dan mulut juga mencakup dimensi psikososial, seperti rasa percaya diri, kesejahteraan, serta kemampuan untuk bersosialisasi dan bekerja tanpa terganggu oleh rasa nyeri atau ketidaknyamanan (Kemenkes 2023).

Pemeliharaan kesehatan gigi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Menyikat gigi dua kali dalam sehari menggunakan pasta gigi berfluoride sebesar biji jagung. Waktu terbaik untuk menyikat gigi yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.
2. Mengurangi makanan dan minuman yang mengandung banyak gula untuk mencegah terjadinya kerusakan gigi.
3. Memanfaatkan benang gigi (*dental floss*) untuk membersihkan sisa makanan di sela-sela gigi yang tidak dapat dijangkau oleh sikat gigi.
4. Menghindari kebiasaan buruk yang dapat memengaruhi pertumbuhan rahang dan susunan gigi, seperti mengisap jari, bernapas lewat mulut, mendorong lidah, atau menggigit bibir bawah (Sukarsih, Silfia, and Asio 2022).

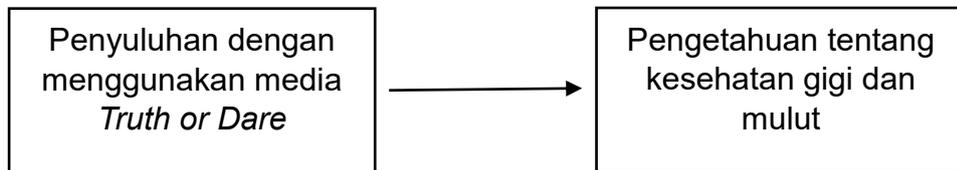
Salah satu gangguan kesehatan gigi dan mulut yang sering terjadi saat ini adalah karies gigi atau gigi berlubang. Masalah ini biasanya dipicu oleh rendahnya tingkat pengetahuan serta kurangnya kesadaran dan sikap yang tepat dalam merawat serta menjaga kebersihan gigi dan mulut.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan representasi dari hubungan antara berbagai konsep yang dapat diobservasi dan diukur, sehingga konsep tersebut perlu diterjemahkan ke dalam bentuk variabel. Variabel adalah elemen yang dapat diteliti karena memiliki ukuran atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh individu dalam suatu kelompok, dan yang membedakannya dari individu dalam kelompok lain. Variabel ini umumnya diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu:

- a. Variabel bebas (*Independen*) adalah variabel yang memengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah penyuluhan melalui permainan *Truth or Dare*.
- b. Variabel terikat (*Dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya meliputi

pengetahuan, sikap, dan tindakan terkait cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.



F. Definisi Operasional

1. Penyuluhan menggunakan media *Truth or Dare* merupakan kegiatan penyampaian informasi tentang cara memelihara kesehatan gigi dan mulut dengan permainan yang melibatkan dua jenis kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.
2. Keterampilan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut diartikan sebagai tingkat pemahaman, tanggapan, serta penerapan yang ditunjukkan oleh responden, yang diukur melalui kuesioner berisi 15 pertanyaan.