

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penyuluhan**

##### **A.1. Definisi Penyuluhan**

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan Pendidikan dengan menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan anjuran yang berhubungan dengan Kesehatan (Azwar, 1983).

##### **A.2. Tujuan Penyuluhan**

Penyuluhan yang tepat pada anak sekolah dasar dengan metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak. Permainan adalah suatu kegiatan yang menarik, menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, tanpa paksaan dan bebas yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada saat bermain. Permainan sangat penting bagi perkembangan anak, sehingga perlu bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991 cit. Hutami et al., 2019).

##### **A.3. Ciri-ciri Penyuluhan**

Untuk melaksanakan program penyuluhan harus membuat perencanaan penyuluhan terlebih dahulu. Suatu perencanaan yang baik harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Analisis situasi

Analisis situasi merupakan suatu kegiatan dalam mengumpulkan data tentang keadaan wilayah, masalah-masalah sehingga diperoleh informasi yang akurat tentang masalah yang dihadapi

b. Penentuan prioritas masalah

Mengurutkan masalah dari masalah yang dianggap paling penting sampai dengan urutan yang kurang penting. Ini dapat dilakukan

dengan menggunakan beberapa metode, antara lain dengan cara pembobotan.

c. Penentuan tujuan

Tujuan penyuluhan adalah mengubah perilaku anak dari yang tidak sehat kearah perilaku sehat.

d. Penentuan sasaran

Sasaran untuk penyuluhan dapat dibedakan menjadi:

1. Masyarakat umum
2. Masyarakat sekolah
3. Kelompok masyarakat tertentu, misalnya kader kesehatan membantu menyebarluaskan informasi.

e. Penentuan pesan

Pesan merupakan informasi yang akan disampaikan kepada sasaran, pesan yang disampaikan harus disesuaikan dengan sasaran yang akan diberikan penyuluhan.

f. Penentuan metode

Pemilihan metode biasanya mengacu pada penentuan tujuan yang ingin dicapai, apakah perubahan pada tingkat kognitif, efektif, dan psikomotor.

g. Penentuan media

Dalam menyampaikan penyuluhan digunakan media dan alat bantu peraga' pemilihan media dan metode yang tepat serta didukung oleh kemampuan dari tenaga penyuluhan merupakan suatu hal untuk mempermudah proses belajar mengajar.

h. Perencanaan rencana penelitian

Penelitian yang dilakukan meliputi penentuan tujuan penelitian penentuan tolak ukur yang akan digunakan unyuk penilaian.

i. Penyusunan jadwal kegiatan

Rencana kegiatan dibuat dalam suatu kurun waktu dan terjadwal yang disesuaikan dengan sasaran, tujuan, materi, alat peraga, waktu, sasaran, dan rencana penilaian.

## **B. Media Edukasi**

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai bantuan untuk meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Bagi anak-anak, media edukasi berupa gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar. Ada beberapa media yang tersedia untuk mendukung peningkatan kesehatan, seperti media berupa hasil cetakan, media elektronik, dan aktivitas luar ruangan. Media cetak terdiri dari poster, selebaran, brosur, leaflet, majalah, koran, stiker, pamflet, katalog dan buku dll (Mona & Azalea, 2018).

### **1. Leaflet**

Leaflet adalah sebuah kertas lipat yang terdiri dari informasi dalam kalimat, gambar, atau bahkan keduanya (kalimat dan gambar). Leaflet sebagai media atau alat bantu visual yang dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan belajar tanpa bantuan media sama sekali. Leaflet menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibandingkan dengan buku saku (Mona & Azalea, 2018).

### **3. Pocketbook**

Pocketbook memiliki kemiripan dengan buklet, tetapi dengan ukuran yang lebih kecil yang bisa dimasukkan ke dalam saku. Buku ini terdiri dari gambar seperti buku biasa pada umumnya, akan tetapi dengan konten yang lebih sederhana, dan kurang dari 24 halaman (Mona & Azalea, 2018).

### **4. Katalog**

Katalog merupakan salah satu media cetak yang masih jarang digunakan dalam penyuluhan kesehatan. Kelebihan katalog dibandingkan dengan media lain yaitu biaya pembuatan lebih murah, mudah disebarluaskan, dapat dibaca dalam waktu singkat, mudah disimpan, serta dapat disajikan dalam desain dan warna yang menarik. (Qomariah, 2016)

## 5. Game

Media lain yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah menggunakan Game Metode game dirasa lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut anak dari pada metode konvensional. Kelompok anak yang telah diberikan edukasi melalui game terbukti memiliki pengetahuan lebih baik (Wildana, 2020).

## 6. Puzzle

*Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari potongan-potongan yang disusun menjadi satu kesatuan gambar, bermanfaat bagi anak-anak, meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kemampuan untuk berpikir matematis dan meningkatkan kreativitas saat bermain (Hidayah, 2023).

### B.1 Puzzle

*Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari potongan-potongan yang disusun menjadi satu kesatuan gambar, bermanfaat bagi anak-anak, meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kemampuan untuk berpikir matematis dan meningkatkan kreativitas saat bermain (Hidayah, 2023).



(Gambar 2.1 Contoh *Puzzle* Stick Modifikasi Kesehatan Gigi)

## B.2 Bentuk - Bentuk *Puzzle*

Muzamil, Misbach (2010) menyatakan beberapa bentuk *puzzle*, yaitu:

### 1. *Puzzle* Konstruksi



(Gambar 2.2 *Puzzle* Konstruksi)

*Puzzle* rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan tangan *puzzle*, dan suka berimajinasi.

### 2. *Puzzle* Batang (*Stick*)



(Gambar 2.3 *Puzzle* Batang )

*Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*.

### 3. *Puzzle* Lantai



**(Gambar 2.4 *Puzzle* Lantai)**

Terbuat dari bahan sponge (karet/busu) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. *Puzzle* lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

### 4. *Puzzle* Angka



**(Gambar 2.5 *Puzzle* Angka)**

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.

## 5. *Puzzle* Transportasi



(Gambar 2.6 *Puzzle* Transportasi)

*Puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulus otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, inajinatif, dan cerdas.

### B.3 Manfaat Bermain *Puzzle*

Manfaat menggunakan media *puzzle* yaitu anak mengasah otaknya dengan mencari menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan selesai dengan benar (Mallombassang et al., 2023)

Manfaat permainan *puzzle* menurut Yulianti, 2008 adalah :

1. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak, hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

4. Melatih nalar, permainan *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak, karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika.
5. Melatih kesabaran, aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
6. Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi manusia, dll.

#### **B.4 Cara Membuat *Puzzle***

Dalam pembuatan *puzzle* sebenarnya bisa menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita yang mudah didapatkan seperti kertas karton bekas, plastik bekas, kertas bekas, dan lain sebagainya. Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *puzzle* yaitu: pensil, pengaris, penghapus, krayon (pensil warna warni), kertas karton, karton jerami, lem kertas, double tip, dan lem fox, kertas HVS warna. Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *puzzle*, selanjutnya masuklah pada tahapan-tahapan pembuatan *puzzle* menurut (Rafika & Elva 2017):

- 1) Tentukan topik *puzzle* yang akan dibuat. Sesuai dengan tema yang sudah dibahas
- 2) Setelah menentukan topik apa yang akan dibuat, selanjutnya kumpulkan semua jenis informasi yang di butuhkan dalam pembuatan *puzzle* tersebut, seperti gambar latar dan gambar yang dibutuhkan lainnya
- 3) Setelah gambar selesai didesain dan di print. Gambar selanjutnya kita sesuaikan dengan dengan latar dasar *puzzle*, untuk mencocokkan ukuran *puzzle* dengan gambar yang sudah dicetak. Pengukuran gambar dapat kita lakukan dari belakang gambar,

fungsinya agar pada saat mengukir gambar dengan pena gambar tidak terdapat coretan.

- 4) Setelah hasil gambar siap di desain dan di print. Gambar bisa kita potong menjadi beberapa bagian. Disini saya membagi gambar menjadi 15 potongan.
- 5) Setelah gambar selesai digunting menjadi beberapa bagian. Selanjutnya gambar bisa ditempel pada latar yang telah disediakan, bisa menggunakan lem kertas atau pun double tip, menggunakan double tip sebagai perekat antara latar dengan gambar yang telah dicetak.
- 6) *Puzzle* pun sudah selesai dan sudah siap untuk dimainkan oleh anak-anak.

## **C. Pengetahuan**

### **C.1. Definisi Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2015) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya).

Pengetahuan merupakan bentuk dari pengindraan terhadap bentuk objek tertentu. Kebersihan mulut yang baik bisa tercapai dengan pengetahuan dan kebiasaan yang baik dan benar terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan adalah aspek yang membentuk perilaku seseorang. Kurangnya pengetahuan akan membentuk perilaku yang salah terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut (Marimbun et al., 2016).

### **C.2 Tingkat Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2015) Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku kognitif diklasifikasikan dalam urutan hirarki, yaitu (Wahidin, 2021):

- a. Tahu (*know*) merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena pada tingkat ini seseorang hanya mampu melakukan recall (mengulang) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
- b. Memahami (*comprehension*) dapat diartikan suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek dan dapat menginterpretasikannya secara benar. Orang yang sudah memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan.
- c. Aplikasi (*application*) merupakan kemampuan dimana seseorang telah memahami suatu objek, dapat menjelaskan dan dapat mengaplikasikan prinsip yang diketahui meskipun pada situasi yang berbeda.
- d. Analisis (*analysis*) merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi nyata. Sehingga dapat menggambarkan atau memecahkan suatu masalah.
- e. Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan untuk merangkum komponen-komponen dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam suatu hubungan yang logis, sehingga tersusun suatu formula baru.

Kategori Tingkat Pengetahuan Menurut Arikunto (2010) dalam terdapat 3 kategori tingkat pengetahuan yang didasarkan pada nilai presentase sebagai berikut:

- a) Baik : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 76% - 100% dari seluruh pertanyaan.
- b) Cukup : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan.
- c) Kurang : Bila subjek mampu menjawab dengan benar < 55% dari seluruh pertanyaan.

### **C.3 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan**

Menurut Mubarak (2007), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu :

1. Umur

Bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Perubahan pada fisik secara garis besar ada 4 kategori perubahan pertama perubahan ukuran, perubahan kedua perubahan proporsi, ketiga hilangnya ciri-ciri lama, keempat timbulnya ciri-ciri baru. Ini terjadi akibat pematangan fungsi organ.

2. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi karena makin banyak pengetahuan yang mereka miliki dan sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan.

3. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

4. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung atau tidak langsung.

5. Minat

Suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

## **D. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut**

### **D.1. Definisi Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut**

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya yang sangat penting dilakukan dalam mencegah terjadinya penyakit-penyakit rongga mulut seperti karang gigi dan karies gigi atau gigi berlubang. Jika ditinjau dari segi fungsinya gigi dan mulut mempunyai peran besar dalam mempersiapkan makan sebelum melalui proses pencernaan yang selanjutnya. Oleh karena gigi dan mulut merupakan salah satu kesatuan dari anggota tubuh yang lain, kerusakan pada gigi dan mulut dapat mempengaruhi kesehatan tubuh secara langsung atau tidak langsung. Selain itu kebersihan gigi dan mulut juga berperan penting dalam menentukan gambaran dan penampilan diri seseorang tersebut. Sekaligus berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan terhadap dirinya (Pratiwi., 2016).

### **D.2. Upaya Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut**

#### **1. Menyikat gigi**

Menyikat gigi Pembersihan gigi dari plak secara sempurna dapat dilakukan dengan menyikat gigi minimal dua kali sehari. Menyikat gigi pada malam hari sangat penting karena sisa-sisa makanan yang dikunyah pada siang hari berkumpul dan terselip di sela-sela gigi dan siap dihancurkan oleh bakteri (Srigupta, 2004). Cara menyikat gigi yang benar menurut (Setyaningsih, 2007)

- 1) Menyiapkan peralatan menyikat gigi (sikat gigi, pasta gigi, gelas kumur, air bersih, dan cermin).
- 2) Basahi sikat gigi dan letakkan pasta gigi sebesar butir kacang tanah.
- 3) Berkumur sebelum menyikat gigi
- 4) Posisi sikat gigi kurang lebih 45 derajat didaerah perbatasan antara gigi dan gusi sehingga gusi tidak terluka.

- 5) Sikat kemudian diputar perlahan-lahan kebawah pada rahang atas dan ke atas pada rahang bawah sehingga bulu sikat menyapu daerah gusi dan gigi.
- 6) Lakukan sekitar sepuluh putaran untuk tiap kali bagian permukaan gigi yang menghadap ke pipi/bibir dan kemudian sikat digeser ke permukaan gigi yang menghadap ke lidah.
- 7) Sikat bagian yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencongkel.
- 8) Sikat bagian yang menghadap kelangit-langit dengan gerakan maju mundur.
- 9) Sikat bagian yang digunakan untuk mengunyah dengan gerakan maju mundur. Jangan lupa untuk menyikat lidah.
- 10) Setelah itu kumur-kumur 2-3 kali

## 2. Waktu dan Frekuensi yang Tepat Menggosok Gigi

Menggosok gigi 2 kali sehari, yaitu pagi sesudah sarapan dan malam sebelum tidur. Tujuannya untuk memperoleh kesehatan gigi dan mulut serta nafas menjadi segar. Biasakan menyikat gigi sebelum tidur, karena pada saat seseorang tidur, produksi air liur menurun sehingga alirannya berkurang, padahal air liur berfungsi untuk membilas plak yang melekat pada gigi. Tidur malam bisa memakan waktu 8 jam, pada rentan waktu itu plak mengalami maturasi dimana jumlah bakteri lebih banyak dan pada saat itulah gigi menjadi rentan (Rahmadhan, 2010).

## 3. Berkumur dengan obat kumur (*Mouthwash*)

Obat kumur biasanya bersifat antiseptic yang dapat membunuh kuman sebagai timbulnya plak, radang gusi dan bau mulut. Penggunaan obat kumur biasanya sekitar 20 ml setiap bersikat gigi dua kali sehari. Obat kumur dikulum dalam mulut selama 30 detik kemudian dikeluarkan. Bahan aktif yang terkandung dalam obat kumur antara lain timol, eukaptiol, metalsalisilat, mentol, klorheksidin glukonat, hydrogen peroksida dan kadang-kadang juga mengandung enzim dan kalsium (Pratiwi, 2007).

#### 4. *Flossing*

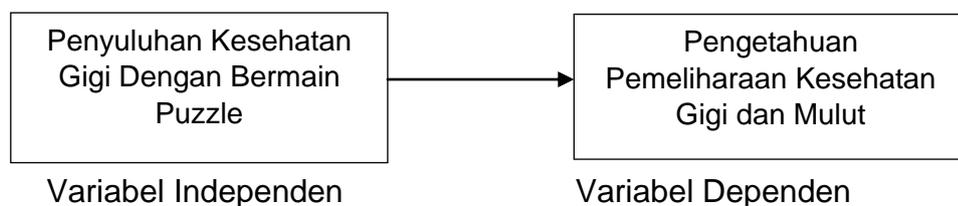
*Flossing* adalah tindakan pembersihan gigi dengan menggunakan *dental floss* atau yang lebih dikenal dengan benang gigi. *Flossing* bertujuan untuk mengangkat sisa makanan di antara gigi yang tidak tercapai dengan sikat gigi. Idealnya *flossing* dilakukan setelah menyikat gigi sehingga upaya pembersihan gigi menjadi sempurna (Pratiwi, 2007).

#### 5. Kurangi Makanan yang Manis dan Lengket

Makanan yang manis dan lengket tidak hanya terdiri dari permen atau coklat, tetapi juga makanan yang memiliki karbohidrat tinggi seperti mie atau berbagai *fast food*. Lebih baik perbanyak makanan yang mengandung kalsium seperti ikan dan susu. Flour seperti teh dan sayur mayur, vitamin D seperti susu, karena mineral dan vitamin dalam makanan tersebut sangat diperlukan oleh gigi.

### E. Kerangka Konsep

Menurut Notoatmodjo (2016) kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti.



**Gambar 2.7 Kerangka Konsep**

### F. Definisi Operasional

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

1. Penyuluhan adalah suatu kegiatan memberikan informasi-informasi untuk meningkatkan pengetahuan individu, kelompok, dan masyarakat sehingga dapat merubah perilaku mereka.

2. Puzzle adalah suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh, untuk menguji pengetahuan seseorang.
3. Pengetahuan adalah hasil tahu dari seseorang terhadap sesuatu yang didapat melalui pemahaman siswa-siswi tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

**Tabel 2.1 Kriteria Kuesioner**

| Alat ukur | Rumus  | Kategori | Skor |
|-----------|--|----------|------|
| Kuesioner | $Rumus = \frac{skor\ maksimum - skor\ minimum}{3}$ | Baik     | 7-10 |
|           | $= \frac{10-0}{3} = 3,33$                          | Sedang   | 4-6  |
|           |  | Buruk    | 0-3  |