

BAB II

TINJAUAN PUSAKA

A. Penyuluhan

A.1. Defeinisi Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan pesan, menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan identik dengan pendidikan kesehatan, seperti tentang menyikat gigi, karena berhubungan dengan perubahan perilaku (Himawati, 2023).

Menurut Anwaz, penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan pesan, menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan (Husna and Prasko, 2019).

Membentuk perilaku yang baik harus didasari oleh pengetahuan yang baik seseorang yang didapat melalui pendidikan. Penyuluhan merupakan perantara seseorang dalam mendapatkan pendidikan. Ketika pengetahuan seseorang baik maka sikap yang terbentuk akan baik pula. Selanjutnya, jika seseorang telah memiliki pengetahuan dan sikap yang baik, maka diharapkan tindakan yang dihasilkan akan baik.

Penyuluhan kesehatan gigi pada anak Sekolah Dasar (SD) sangat penting dilakukan karena pada usia tersebut adalah masa kritis karena pada masa tersebut adalah masa pertumbuhan gigi geliginya juga bagi perkembangan jiwanya untuk menghasilkan pengetahuan, sikap dan tindakan yang sehat khususnya kesehatan gigi dan mulut (Husna and Prasko, 2019).

A.2. Tujuan Penyuluhan

Menurut Effendy, tujuan penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan individu, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal, terbentuknya perilaku hidup sehat pada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian (Nurmalasari, Hidayati and Prasetyowati, 2021).

B. Media

B.1. Pengertian Media

Media Promosi Kesehatan merupakan sebuah sarana yang berguna untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan ke komunikator, agar sasaran mendapatkan pengetahuan dan kemudian mampu merubah sasaran menjadi lebih positif (Safitri,2022).

Media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, computer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk memudahkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, sebab ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantar.

Media penyuluhan dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi berdasarkan kemampuan penerimaan pancaindra. Penerimaan responden akan semakin baik jika semakin banyak indera yang digunakan karena salah satu indikator keberhasilan penyuluhan adalah adanya penambahan atau peningkatan pada pengetahuan yang juga akan dapat merubah perilaku yang lebih baik. Media dapat membantu dalam

mencapai suatu tujuan pendidikan dengan adanya perubahan pada perilaku yang mana salah satunya terkait dengan sikap. Untuk membantu terjadinya perubahan sikap, media memiliki peranan yang sangat besar dalam proses belajar mengajar. Media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi suatu yang nyata, sederhana dan jelas (Nugroho, Femala and Maryani, 2019).

B.2. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi:

1. Media Audio

Media adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambinglambang auditif yang berupa kata-kata, musik, sound effect.

2. Media Visual

Media Visual merupakan pencapaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar atau foto diam, gambar bergerak, animasi, teks dan tata letaknya jelas sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima peserta didik dengan baik.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang pencapaiannya dapat diterima oleh indera penglihatan contohnya pementasan drama, film, televisi dan DVD.

B.3. Media *Board Game*

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang di atas sebuah alas, pada umumnya sebuah papan. Media ini merupakan salah satu media cetak yang sedang booming akhir-akhir ini. Dalam permainan ini ada pada aspek media yaitu isinya materi dan gambar (Aldera et al., 2021).

Board game sendiri adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan game yang dibuka diatas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dan para pemain atau

komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dan juga aturan-aturan yang sudah ada (Gamayanto et al, 2023).

Permainan *board game* adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Permainan *board game* dapat membantu sasaran agar dapat lebih mudah memahami dan mengingat isi materi yang diberikan, dan proses penyuluhan bisa lebih efektif karna sasaran lebih aktif (Sakti and Kartiani, 2023).

Board game bisa menjadi salah satu media penyuluhan yang dapat memberikan kegiatan bersifat rekreatif, yang dimainkan secara berkelompok dan mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif serta kolaboratif. Dan *board game* juga dapat mengajarkan banyak hal diantaranya seperti melatih konsentrasi dan daya ingat, dan dapat juga membuat anak usia sekolah untuk memecahkan masalah, berfikir kreatif kritis dan belajar strategi (Nurfaizah, Maksum and Wardhani, 2021).



Gambar 2.1 *Board Game*

Aturan dan cara bermain *board game* yaitu:

1. Media *board game* ini dimainkan 10 orang dengan durasi 15 menit.
2. Pada awal permainan masing-masing pemain diberikan uang mainan dengan jumlah 50.
3. Pemain menentukan urutan permainan dengan cara mengundi dadu. Pemain yang mendapatkan hasil undian dadu terbesar menjadi urutan yang pertama.
4. Pemain yang berhenti di beberapa kotak tertentu seperti (kotak peringatan, kotak beku dan kotak keberuntungan) wajib menaati aturan yang terdapat di kotak tersebut.
5. Jika pemain berhenti di kotak peringatan, maka ia wajib memberikan uang mainan 5 pada pemain lain.
6. Jika pemain berhenti di kotak beku, maka ia tidak dapat bergerak maju ataupun mundur kecuali dapat menjawab pertanyaan atau cukup dengan memberikan uang mainan 2 kesetiap pemain.
7. Jika pemain berhenti di kotak keberuntungan, maka ia akan mendapatkan tambahan 5 koin dari bank uang.
8. Pemain yang memiliki jumlah uang terbanyak di akhir permainan dengan durasi yang telah ditentukan maka ia dinyatakan sebagai pemenang.

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari "tahu" yang terjadi setelah seseorang menggunakan penginderaan terhadap suatu obyek. Pada umumnya pengetahuan datang melalui panca indera a manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, rasa, raba, dan penciuman. Intensitas persepsi terhadap objek sangat dipengaruhi untuk menghasilkan panca indera dan sebagian besar pengetahuan dihasilkan atau diperoleh dari mata dan telinga (Ratih A and Yudita H, 2019).

Pengetahuan juga merupakan kemampuan seseorang dalam mengingat informasi dengan menggunakan pemikiran yang meliputi arti serta tujuan, pengetahuan mengetahui waktu, tempat, ataupun pengetahuan untuk mengutarakan pendapat dan lain sebagainya. Pengetahuan merupakan sifat yang dapat dikembangkan karena subjek yang tidak tahu menjadi tahu, objek yang tidak diketahui menjadi diketahui, akan tetapi karena pengetahuan manusia bersifat terbatas dan tidak sempurna sehingga pengetahuan selalu tumbuh dan berkembang (Adriana N G and Zirmansyah, 2021).

Pengetahuan yang dimiliki manusia merupakan hasil dari upaya manusia untuk mencari suatu kebenaran atau suatu masalah yang dihadapi. Kegiatan atau upaya untuk mencari tahu kebenaran masalah adalah kodrat dari manusia itu sendiri yang dikenal sebagai suatu keinginan (Darsini, et al., 2019).

Menurut Rogers (dikutip oleh Ratih A and Yudita H, 2019) mengungkapkan bahwa proses perilaku yang bersumber dan pengetahuan yakni sebelum seseorang memperoleh pengetahuan tersebut terjadi beberapa proses yaitu:

1. *Awareness* ataupun kesadaran yakni pada tahap ini individu sudah menyadari ada stimulus atau rangsangan yang datang padanya.
2. *Interest* atau tertarik yakni individu mulai tertarik pada stimulus tersebut.
3. *Evaluation* mengevaluasi atau dimana individu akan mempertimbangkan baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya.
4. *Trial* atau percobaan yaitu dimana individu mulai mencoba perilaku baru.
5. *Adaption* atau adaptasi yakni individu telah memiliki perilaku yang sesuai dengan pengetahuan dan sedang beradaptasi tentang pengetahuan tersebut.

C.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2022), pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Secara garis besar dibagi dalam 6 tingkatan pengetahuan, yaitu :

a. Tahu

Tahu diartikan sebagai penguasaan suatu materi yang dipelajari sebelumnya. Untuk mengetahui atau mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan.

b. Memahami

Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang di ketahui tersebut pada situasi yang lain.

d. Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara bagian-bagian yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

e. Sintesis

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

D. Menyikat gigi

D.1 Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia untuk menjaga kebersihan rongga mulutnya, menyikat gigi penting bagi kesehatan dan kesejahteraan tubuh secara umum dan sangat mempengaruhi kualitas hidup, termasuk fungsi bicara, pengunyahan, dan rasa percaya diri. Menyikat gigi merupakan suatu prosedur yang menjadikan keharusan karena sikat gigi adalah alat untuk membersihkan gigi dari sisa makanan dan plak yang melekat pada permukaan gigi. Plak yang tidak terbersihkan akibat tidak menyikat gigi akan bertambah tebal dan lama kelamaan akan menjadi karang gigi, pemeliharaan kesehatan gigi yang kurang tepat dapat mengakibatkan masalah bagi kesehatan gigi dan mulut, sebab itu menyikat gigi sangat penting untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut (Hikmah et al, 2020).

D.2 Tujuan Menyikat Gigi

Menyikat gigi bertujuan untuk membersihkan plak, suatu lapisan yang bersifat menempel pada permukaan gigi, yang merupakan hasil produksi dari bakteri dalam rongga mulut dan sisa makanan. Bakteri yang hidup di lapisan plak inilah yang menjadi penyebab masalah rongga mulut seperti karies gigi dan penyakit peradangan gusi atau *periodontitis* serta akan terbentuk karang gigi (Nugroho S et al., 2019).

D.3 Metode Menyikat Gigi

Ada beberapa metode menyikat gigi yang disarankan para ahli untuk menjaga keadaan gigi dan mulut tetap bersih (Khayati, Yulia Nur, et al.) antara lain:

1. Metode menyikat gigi horizontal

Gerakan ini merupakan gerakan yang paling populer dalam teknik menyikat gigi. Gerakan ini merupakan gerakan menyikat permukaan gigi dengan gerakan horizontal maju mundur. Gerakan ini dapat menyebabkan penumpukan kotoran mikro di area interdental dan

menyebabkan abrasi servikal atau dentin yang sangat sensitif akibat penggunaan gerakan ini dalam jangka waktu yang lama.

2. Metode penggulungan

Metode menyikat gigi dengan cara menggulung merupakan metode yang direkomendasikan bagi masyarakat umum yang tidak memiliki masalah mulut tertentu. Disarankan gerakan menggulung melalui pergelangan tangan yang memegang sikat gigi. Sapu permukaan gigi dari gerakan ke atas ke bawah dengan menggulung pergelangan tangan pada gigi atas, dan dari bawah ke atas pada gigi bawah. Masukkan sikat gigi lurus dengan miring pada sisi dalam gigi depan, baik pada gigi atas maupun bawah, dan sapukan sikat dari dalam ke luar dan gerakan horizontal maju mundur untuk permukaan oklusal gigi posterior, baik atas maupun bawah.

3. Teknik Bass

Teknik Bass dalam menyikat gigi telah direkomendasikan untuk pasien gigi dengan masalah periodontal, meskipun agak sulit dilakukan. Diperlukan sikat gigi yang lembut dan 1 atau 2 jalur yang bergetar sebentar dan pelan sambil memegang gagang sikat gigi dengan pelan. Getaran sebentar dan pelan diperlukan untuk memasukkan satu jalur sikat gigi ke dalam sulkus gingiva atau poket periodontal yang terdapat beberapa jaringan inflamasi. Tindakan getaran dapat menginduksi penghilangan plak dan efek pijat gingiva pada sulkus gingiva, untuk meredakan gingivitis.

4. Metode Stillman

Metode Stillman akan diaplikasikan pada daerah radang gingiva dengan penyebaran yang relatif luas. Gerakan zig-zag pendek dengan bulu sikat yang lembut dan pegangan sikat gigi 3 atau 4 lajur dengan gerakan ringan, dari atas ke bawah dengan getaran pendek pada gingiva di rahang atas dan dari bawah ke atas di rahang bawah. Efek pemijatan gingiva akan sangat bagus untuk meningkatkan sirkulasi darah pada daerah radang gingiva. Modifikasi juga akan dilakukan

dengan menambahkan gerakan menggulung setelah getaran zig-zag pada gingiva.

5. Metode Fones

Dr. Fones adalah seorang dokter gigi anak dan mencoba untuk menyediakan metode yang tepat dan mudah untuk menyikat gigi bagi anak prasekolah seperti menyapu dengan sikat gigi anak berukuran kecil dengan gerakan sambil terus menggambar lingkaran pada gigi sambil menutup mulut sedikit. Mungkin lebih mudah untuk mengubah metode menggulung setelah usia sekolah daripada metode menggosok horizontal. Tindakan menggosok horizontal akan dilakukan pada menyikat gigi di sisi oklusal dan sisi lingual.

6. Metode Piagam

Metode menyikat gigi ini ditekankan untuk membersihkan daerah interdental khususnya. Masukkan ujung sikat gigi dengan arah tegak lurus terhadap sumbu gigi longitudinal di daerah proksimal atau balik 45 derajat dari gingiva ke arah gigi. Dan kemudian, getaran pendek akan dibutuhkan dengan fokus pada daerah proksimal. Namun, metode ini sedikit sulit dilakukan di sisi lingual permukaan gigi. Metode ini efektif untuk pemakai jembatan dan dilakukan dengan baik di bagian bawah gigi tiruan di daerah jembatan. Tentu saja, ini dapat diterapkan sebagai metode yang dimodifikasi dengan menambahkan gerakan bergulir.

7. Metode tusuk gigi Watanabe

Dr. Watanabe menyarankan bahwa penghilangan plak dan pemijatan gingiva akan sangat penting bagi pasien masalah periodontal atau pasien implan gigi, dan mereka harus menghilangkan plak melalui gerakan menyikat gigi dengan mendorong dari sisi bukal ke sisi lingual dengan getaran pendek, sehingga kami menyebutnya sebagai metode tusuk gigi. Mungkin agak sulit bagi pasien untuk melakukannya sendiri pada awalnya tanpa bantuan orang profesional, dan diperlukan beberapa pelatihan dari profesi kedokteran gigi.

D.4 Cara Menyikat Gigi

Cara menyikat gigi yang baik yaitu dengan gerakan yang pendek dan lembut serta dengan tekanan yang ringan, pusatkan pada daerah yang terkena plak, yaitu di tepi gusi, permukaan kunyah gigi dimana terdapat *fissure* atau celah-celah yang sangat kecil dan sikat gigi yang paling belakang (Putri W and Nina, 2021).

Berikut cara menyikat gigi yang benar:

1. Menyiapkan sikat gigi milik sendiri dan pasta gigi yang mengandung flour (salah satu zat yang dapat menambah kekuatan pada gigi) Ukuran pasta gigi yang digunakan yaitu seukuran biji jagung.
2. Seluruh permukaan gigi bagian depan atas disikat dengan gerakan atas dan bagian bawah disikat dengan gerakan bawah atas.
3. Lakukan hal yang sama pada semua gigi bagian dalam dengan gerakan memutar. Ulangi gerakan yang sama untuk permukaan bagian luar dan dalam semua gigi atas dan bawah.
4. Untuk permukaan bagian dalam gigi rahang bawah depan, miringkan sikat gigi. Setelah itu, bersihkan gigi dengan gerakan mencungkil.
5. Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek dan lembut maju mundur berulang-ulang.
6. Sikatlah lidah dan langit-langit dengan gerakan maju mundur berulang-ulang.
7. Janganlah menyikat terlalu keras terutama pada pertemuan gigi dengan gusi, karena akan menyebabkan email gigi rusak dan gigi terasa ngilu.
8. Setelah menyikat gigi, berkumurlah 1 kali saja agar sisa flour masih ada di gigi.
9. Sikat gigi dibersihkan dengan air dan disimpan tegak dengan kepala sikat diatas.

10. Lama waktu menyikat gigi yang digunakan adalah 2 menit. Hal yang terpenting dalam memilih waktu menyikat gigi adalah pagi hari sesudah sarapan dan malam hari sebelum tidur.
11. Ganti sikat gigi maksimal 3 bulan sekali dan periksakan kesehatan Gigi kedokteran gigi minimal 6 bulan sekali

D.5 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Frekuensi menyikat gigi adalah banyaknya jumlah atau seberapa sering menyikat gigi dilakukan oleh seseorang dalam suatu kurun waktu tertentu. Jika dalam menyikat gigi ini, kurun waktu yang digunakan adalah 1 kali 24 jam atau satu hari. Frekuensi menyikat gigi yang dianjurkan adalah paling sedikit 2 kali dalam sehari. Frekuensi menyikat gigi yang baik dan disarankan adalah paling sedikit setidaknya 2-3 kali sehari (Purwaningsih et al, 2022).

Waktu menyikat gigi adalah minimal dua kali sehari yakni setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam. Idealnya menyikat gigi itu setiap sehabis makan, tetapi yang paling penting malam hari sebelum tidur. Sebaiknya sikat gigi dengan pasta gigi yang mengandung *fluor* yang dapat menguatkan email. Untuk anak-anak berikan pasta dengan rasa buah, sehingga anak gemar menyikat gigi. Sedangkan lama waktu yang digunakan dalam menyikat gigi adalah 2 menit.

D.6 Sikat Gigi

Sikat gigi adalah alat yang paling umum digunakan untuk menghilangkan plak dari rongga mulut. Banyak variabel yang dipertimbangkan dalam desain fabrikasi sikat gigi anak. Banyak variasi di pasaran dalam hal pemilihan sikat gigi antara lain bahan bulu sikat gigi, panjang serta diameter serta jumlah serat bulu sikat, panjang dan desain batas kepala sikat gigi, jumlah dan susunan bulu sikat, serta bentuk gagang sikat. Penggunaan warna yang menarik perhatian anak-anak. Sikat gigi untuk anak-anak dianjurkan menggunakan bulu sikat yang lembut. Perlu diperhatikan juga kepada sikat yang lebih kecil dari pada sikat gigi dewasa dan gagang sikat gigi yang lebih tebal. Hal ini akan lebih

mudah dan lebih baik untuk memudahkan anak untuk menggenggam sikat gigi (Dwimega A, 2021). Menurut Arianne Dwimega (2021), sikat gigi terdiri dari tiga bagian, yaitu kepala sikat, gagang sikat dan bulu sikat. Ketiga komponen sikat gigi ini harus diperhatikan dalam pemilihan sikat gigi yang sesuai untuk anak.

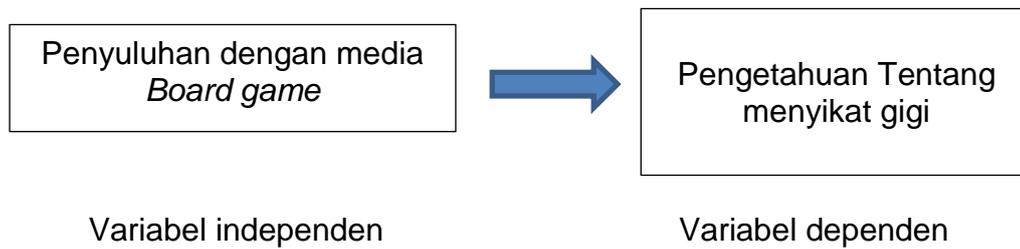
1. Kepala sikat haruslah cukup kecil sehingga dapat beradaptasi dengan ukuran mulut serta dapat menjangkau seluruh bagian di dalam rongga mulut anak. Ujung kepala sikat membuat sehingga mengurangi resiko melukai jaringan lunak dalam mulut.
2. Gagang sikat lebih pendek dengan diameter yang lebih besar sehingga lebih mudah digenggam anak.
3. Sebaiknya dipilih sikat gigi dengan jenis bulu sikat yang lembut, jenis ini dapat membersihkan gigi anak dengan baik dan aman untuk gus: dan jaringan lunak mulut.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Variabel dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Variabel bebas (independent) yaitu variabel yang sifatnya mempengaruhi.
2. Variabel terikat (dependent) yaitu variabel yang sifatnya terikat atau tergantung.

Variabel bebas (independent) pada penelitian ini adalah penyuluhan cara menyikat gigi menggunakan media board game. Sedangkan variabel terikat (dependent) pada penelitian ini adalah pengetahuan tentang menyikat gigi, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



F. Definisi Operasional

1. Pengetahuan menyikat gigi

Defenisi : Pengetahuan menyikat gigi adalah pemahaman siswa/i tentang menyikat gigi, manfaat menyikat gigi, cara menyikat gigi, frekuensi menyikat gigi dan pemilihan sikat gigi.

2. Penyuluhan media *board game*

Defenisi : *board game* adalah media cetak yang berupa permainan yang dapat digunakan sebagai media penyuluhan menyikat gigi yang dimainkan secara berkelompok sehingga dapat membuat sasaran penyuluhan lebih mudah memahami dan mengingat isi materi.