

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penyuluhan**

##### **A.1 Pengertian Penyuluhan**

Penyuluhah merupakan pemberian informasi kepada masyarakat atau kelompok (sasaran penyuluhan) yang bertujuan untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik (Gejir, dkk., 2020). Beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian penyuluhan diantaranya :

1. Samsudin mengatakan bahwa penyuluhan merupakan pendidikan non formal yang bertujuan mengajak orang lain untuk melakukan sesuatu.
2. Suhardjo mengatakan bahwa penyuluhan merupakan suatu upaya perubahan perilaku manusia yang dilakukan melalui pendekatan edukatif.
3. Lucie mengatakan bahwa penyuluhan merupakan proses perubahan perilaku yang berkelanjutan, dimana perubahan yang dimaksud tidak semata-mata karena pengetahuan saja, namun diharapkan juga adanya perubahan keterampilan sekaligus sikap yang mantap, menuju tindakan atau kerja yang lebih baik, produktif dan menguntungkan.
4. Subejo mengatakan bahwa penyuluhan merupakan proses perubahan perilaku di kalangan masyarakat agar mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan.

Sehingga dapat dipahami bahwa penyuluhan dilakukan agar masyarakat atau kelompok tertentu (sasaran penyuluhan) mengerti, memahami, mengikuti dan tertarik dengan apa yang disampaikan dengan baik dan benar serta mampu menerapkan ide-ide baru dalam kehidupannya.

##### **A.2 Pengertian Penyuluhan Kesehatan**

Menurut Notoadmodjo dalam Suhaid, dkk (2022) penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara

menyebarkan informasi-informasi pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, juga mau dan bisa melakukan anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### **A.3 Tujuan Penyuluhan Kesehatan**

Tujuan penyuluhan kesehatan menurut Mamahit, dkk (2022) yaitu :

- a. Mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal, untuk mewujudkannya, perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima pendidikan tidak dapat terjadi sekaligus.
- b. Adanya perubahan pengetahuan, peningkatan pengertian, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku ke arah perilaku sehat, dan mampu menjalankan perilaku sehat tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mencapai tujuan sehat dengan cara mempengaruhi perilaku masyarakat baik itu secara individu ataupun kelompok dengan menyampaikan pesan.

### **A.4 Jenis-Jenis Metode Penyuluhan Kesehatan**

Untuk mencapai hasil yang optimal, penyuluhan kesehatan dapat disampaikan menggunakan beberapa metode sebagai berikut (Suhaid, dkk., 2022) :

1. Berdasarkan teknik komunikasi
  - a. Penyuluhan langsung yaitu penyuluhan yang dilakukan langsung dengan tatap muka.
  - 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 perserorangan 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 penglihatan yaitu penyuluhan kesehatan yang ditangkap melalui indra penglihatan 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 afektif sehingga dapat menyentuh perasaan penerima pesan untuk mau melakukan perubahan perilaku kesehatan.
  - c. Pendekatan humon merupakan metode untuk menarik perhatian peserta tanpa meruksan pemahaman atau menyimpang dari pesan yang akan disampaikan.
  - d. Pendekatan moral yaitu penyuluhan dengan mengahraahkan pesan pada nilai-nilai moral yang benar dan tepat.

#### **A.5 Media Penyuluhan Kesehatan**

Jenis media sangat beragam yang digunakan dalam bidang kesehatan. Media diartikan sebagai alat bantu atau alat peraga yang

berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses promosi kesehatan. Media tersebut menjadi penghubung antara pemberi informasi kepada penerima informasi atau kelompok sasaran. Dengan adanya media, diharapkan informasi akan lebih mudah tersampaikan kepada sasaran. Seiring perkembangan jaman, jenis-jenis media pun semakin berkembang dan beragam jenisnya. Berikut perjalanan pesat media dari generasi ke generasi. Jenis-jenis media komunikasi dapat digolongkan sebagai berikut (Violita F, 2021):

a. Media cetak

Jenis media cetak mengandalkan visual saja, artinya hanya gambar dan tulisan. Hal tersebut menjadi kelemahannya dikarenakan tidak ada efek suara dan gerak yang menarik. Namun, kelebihan media cetak adalah dari segi biaya yang lebih murah. Media ini sudah ada sejak jaman dahulu. Contohnya dapat berupa poster, leaflet hingga baliho yang banyak terpampang di jalanan.

b. Media elektronik

Jenis media ini mulai muncul seiring berkembangnya teknologi. Radio dan televisi menjadi salah satu alat untuk memunculkan informasi berupa audio visual, artinya ada gambar bergerak dan suara yang dapat didengar. Contohnya seperti iklan, video pendek atau dalam bentuk lagu. Hal ini menjadi kelebihan media elektronik karena lebih menarik. Namun tentu perlu biaya lebih untuk memproduksinya.

c. Media massa baru

Sosial media menjadi contoh media massa baru. Dijaman serba canggih, kebutuhan informasi mulai terpenuhi melalui sosial media. *Facebook, twitter, instagram, youtube* hingga *podcast* menjadi hal umum yang digunakan. Karena banyak diakses, maka media massa baru ini menjadi peluang untuk menjadi alat bantu penyebaran informasi kesehatan. Media kesehatan ini tentunya mudah diakses dan dapat disebarluaskan dengan mudah. Hanya saja perlu berhati-hati dengan berita hoax atau palsu yang tidak benar informasinya.

## **B. *Truth or Dare***

### **B.1 Pengertian Permainan *Truth or Dare***

Permainan *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan *Dare* yang berarti berani. Menurut Priatmoko, dkk dalam Iklima (2019) permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban “ya” atau “tidak”. Sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan (Tarigan dan Elma, 2019).



**Gambar 2.1 Kartu *Truth or Dare***

### **B.2 Cara Bermain *Truth or Dare***

Menurut Priatmoko, dkk, dalam Nuraeni (2019), cara memainkan permainan *Truth or Dare* ini yaitu:

1. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok.
2. Permainan dimulai dari kelompok pertama.
3. Wakil kelompok pertama melempar sebuah koin untuk mengundi jenis kartu apa yang akan dimainkan.
4. Jika hasil sisi koin bertulisan “T” di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil kartu *Truth* yang telah disediakan guru di depan

kelas. Begitu pula sebaliknya jika hasil koin yang bertuliskan “D” di bagian atas, maka perwakilan kelompok mengambil satu buah kartu Dare.

5. Perwakilan kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu.
6. Kelompok pertama menjawab pertanyaan atas dasar diskusi kelompoknya dalam waktu 90 detik.
7. Jika jawaban benar, maka mendapatkan poin 100, jika tidak dapat menjawab atau jawaban dikemukakan salah, maka pertanyaan tadi akan dilemparkan ke kelompok selanjutnya.
8. Permainan yang sama seperti kelompok pertama lalu dilanjutkan bagi kelompok 2, kelompok 3 dan seterusnya.
9. Kelompok yang mendapat poin terbanyak adalah pemenang dari permainan *Truth or Dare* ini.

### **B.3 Manfaat Permainan *Truth or Dare***

Menurut (Nuraeni, 2019) manfaat dari permainan *Truth or Dare* yaitu:

1. Media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif.
2. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri atau berkelompok

### **B.4 Kelebihan Permainan *Truth or Dare***

Menurut Priatmoko, dkk dalam Nuraeni (2019) dalam kelebihan dari permainan *Truth or Dare* yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan.

2. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan *Truth or Dare*, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
3. Suasana kompetitif selama permainan *Truth or Dare* dapat memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya.

### **B.5 Kekurangan Permainan *Truth or Dare***

Menurut Attaqiana, dkk dalam Nuraeni (2019) kelemahan dari permainan *Truth or Dare* yaitu:

1. Media pembelajaran dalam permainan *Truth or Dare* ini belum bisa terlepas dari peran guru.
2. Membutuhkan waktu yang lama.
3. Membutuhkan persiapan lebih lama karena guru harus benar-benar mengetahui materi.

## **B. Pengetahuan**

### **C.1 Defenisi Pengetahuan**

Pengetahuan adalah hasil kegiatan ingin tahu manusia tentang apa saja melalui cara-cara dan dengan alat-alat tertentu. Pengetahuan ini bermacam-macam jenis dan sifatnya, ada yang langsung dan ada yang tak langsung, ada yang bersifat tidak tetap (berubah-ubah), subyektif, dan khusus, dan ada pula yang bersifat tetap, obyektif dan umum. Jenis dan sifat pengetahuan ini pengetahuan ini tergantung kepada sumbernya dan dengan cara dan alat apa pengetahuan itu diperoleh, serta ada pengetahuan yang benar dan ada pengetahuan yang salah. Pengetahuan ini bermacam-macam jenis dan sifatnya, ada yang langsung dan ada yang tak langsung, ada yang bersifat tidak tetap (berubah-ubah), subyektif, dan khusus, dan ada pula yang bersifat tetap, obyektif dan umum. Jenis dan sifat pengetahuan ini pengetahuan ini tergantung kepada sumbernya dan dengan cara dan alat apa pengetahuan itu diperoleh, serta ada pengetahuan yang benar dan ada pengetahuan yang salah (Darsini, dkk, 2019).

## C.2 Komponen Pengetahuan

Definisi ilmu pengetahuan melibatkan enam macam komponen utama, yaitu :

1. Masalah (*Problem*) yaitu sesuatu untuk dikomunikasikan, memiliki sikap ilmiah dan harus dapat diuji.
2. Sikap (*Attitude*) yaitu rasa ingin tau dan mempunyai usaha untuk memecahkan masalah, bersikap dan bertindak objektif, dan sabar dalam melakukan observasi.
3. Metode (*Method*) yaitu berkaitan dengan hipotesis yang akan diuji bukan merupakan sesuatu yang absolut atau mutlak.
4. Aktivitas (*activity*) yaitu sesuatu yang dikerjakan yang terdiri dari aspek individual dan sosial.
5. Kesimpulan (*conclusion*) yaitu pemahaman yang dicapai sebagai hasil pemecahan masalah.
6. Pengaruh (*effects*) yaitu apa yang dihasilkan memiliki pengaruh terhadap ekologi (*applied science*) dan pengaruh ilmu terhadap masyarakat dengan membudayakannya menjadi berbagai macam nilai (Darsini, dkk, 2019).

## C.3 Tingkat Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu:

1. Pengetahuan dalam ranah kognitif
  - b. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi.
  - c. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari.

c. Penerapan (*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.

d. Analisis (*Analysis*)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.

2. Pengetahuan Dalam Ranah Afektif

a. Penerimaan (*Receiving*)

Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif.

b. Menanggapi (*Responding*)

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Atau dapat pula dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

c. Penilaian (*Valuing*)

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu

d. Organisasi (*Organization*)

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

e. Karakteristik (*Characterization*)

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Pengetahuan Dalam Ranah Psikomotor

a. Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

b. Memanipulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan.

c. Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.

d. Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif (Darsini, dkk., 2019)

#### **C.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Darsini (2019), pengetahuan yang dimiliki oleh individu dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor internal (berasal dari dalam individu) dan faktor eksternal (berasal dari luar individu).

##### **1. Faktor Internal**

###### **a. Usia**

Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Dengan bertambahnya umur individu, daya tangkap dan pola pikir seseorang akan lebih berkembang, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik

###### **b. Jenis kelamin**

Cara kerja otak perempuan dan laki-laki ini disebut sebagai *female end zone* dan *male end zone*. Perempuan lebih sering menggunakan otak kanannya, hal tersebut yang menjadi alasan perempuan lebih mampu melihat dari berbagai sudut pandang dan menarik kesimpulan. Laki-laki memiliki kemampuan motorik yang jauh lebih kuat dibandingkan perempuan. Kemampuan ini dapat digunakan untuk kegiatan yang memerlukan koordinasi yang baik antara tangan dan mata.

##### **2. Faktor eksternal**

###### **a. Pendidikan**

Pendidikan mempengaruhi seseorang untuk berperan serta dalam pembangunan dan umumnya semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan semakin mudah dalam menerima informasi.

###### **a. Pekerjaan**

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adakalanya pekerjaan yang dilakukan

seorang individu akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada individu untuk memperoleh pengetahuan atau bisa juga aktivitas pekerjaan yang dimiliki malah menjadikan individu tidak mampu mengakses suatu informasi.

b. Pengalaman

Pada umumnya semakin banyak pengalaman seseorang, semakin bertambah pengetahuan yang didapatkan.

c. Sumber informasi

Salah satu faktor yang dapat memudahkan individu dalam memperoleh pengetahuan yaitu dengan cara mengakses berbagai sumber informasi yang ada di berbagai media. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, semakin memudahkan bagi seseorang untuk bisa mengakses hampir semua informasi yang dibutuhkan. Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas. Pada umumnya semakin mudah memperoleh informasi semakin cepat seseorang memperoleh pengetahuan yang baru.

d. Minat

Minat atau passion akan membantu seseorang dan bertindak sebagai pendorong guna pencapaian sesuatu hal / keinginan yang dimiliki individu. Minat merupakan suatu keinginan yang tinggi terhadap sesuatu hal. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada didalam lingkungan tersebut. Contohnya, apabila suatu wilayah mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin

masyarakat sekitarnya mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan.

f. Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi. Seseorang yang berasal dari lingkungan yang tertutup seringkali sulit untuk menerima informasi baru yang akan disampaikan.

### **C.5 Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang yang ingin diketahui atau diukur dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan responden yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Cara mengukur pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang diharapkan (tertinggi) kemudian dikalikan 100% dan hasilnya persentase kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yaitu kategori baik (76 -100%), sedang atau cukup (56 - 75%) dan kurang (<55%) (Darsini, 2019).

### **C. Kesehatan Gigi dan Mulut**

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 89 Tahun 2015 tentang Upaya Kesehatan Gigi dan Mulut, kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan sehat dari jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta unsur-unsur yang berhubungan dalam rongga mulut yang memungkinkan individu makan, berbicara dan berinteraksi sosial tanpa disfungsi, gangguan estetik, dan ketidaknyamanan karena adanya penyakit, penyimpangan oklusi dan kehilangan gigi sehingga mampu hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh secara keseluruhan. Kesehatan gigi dan mulut dapat merefleksikan kesehatan tubuh secara keseluruhan

termasuk jika terjadi kekurangan nutrisi dan gejala penyakit lain di tubuh (Kementerian Kesehatan RI, 2019).

Pemeliharaan kesehatan gigi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menyikat gigi minimal dua kali sehari dengan menggunakan pasta gigi yang mengandung fluor sebesar biji kacang. Waktu yang tepat menyikat gigi adalah pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.
- b. Mengurangi konsumsi makanan dan minuman yang mengandung gula.
- c. Gunakan benang gigi (*dental floss*) untuk menjangkau sisa-sisa makanan yang mungkin masih terselip di dalam mulut.
- d. Menghentikan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu perkembangan oklusi dan rahang seperti menghisap ibu jari, benapas melalui mulut, mendorong lidah, menggigit bibir bawah. Akibat kebiasaan buruk tersebut dapat menyebabkan gigitan terbuka dan gigitan silang.
- e. Memeriksa kesehatan gigi ke dokter gigi tiap 6 bulan sekali (Riyadi A., 2019).

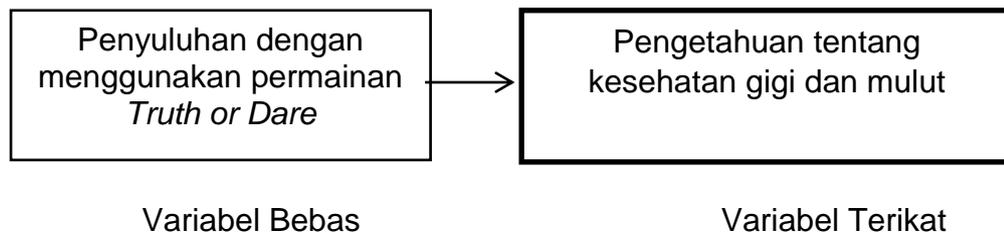
Salah satu penyakit gigi dan mulut manusia saat ini adalah gigi berlubang (karies gigi). Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan sikap dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

#### **D. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep atau variabel yang akan diamati (diukur) melalui penelitian. Agar dapat diukur dan diamati, maka konsep tersebut harus dijabarkan ke dalam variabel-variabel. Variabel mengandung penelitian ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok lain. Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu :

- a. Variabel bebas (Independen) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini variabel bebas adalah penyuluhan dengan menggunakan permainan roda putar.

- b. Variabel terikat (Dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pengetahuan, sikap dan tindakan tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.



#### **E. Definisi Operasional**

1. Penyuluhan dengan permainan *Truth or Dare* adalah penyampaian informasi tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan permainan menggunakan 2 kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.
2. Pengetahuan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut adalah pemahaman, respon dan praktik oleh sasaran yang dilihat dengan memberikan soal kuesioner yang berisi 15 pertanyaan dengan 3 pilihan jawaban yaitu a,b,c dan d Tingkat pengetahuan diukur dengan menggunakan kategorikal (baik, sedang, buruk).