

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan merupakan suatu usaha untuk membimbing kearah perubahan perilaku yang kita harapkan (Notoatmodjo, 2014 dalam Pay dkk, 2023). Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada murid sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut sehingga derajat kesehatan gigi pada anak dalam aspek promotif dan preventif meningkat. Penekanan konsep penyuluhan kesehatan lebih kepada upaya memperbaiki perilaku sasaran agar berperilaku sehat, terutama aspek kognitif, sehingga pengetahuan sasaran penyuluhan sesuai dengan yang diharapkan oleh penyuluh kesehatan (Sihombing, 2019 dalam Nurmalasari dkk, 2021).

A.2 Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku 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 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. (Effendy, 2008 dalam Jadjitala dkk, 2022).

B. *Puzzle*

B.1 Pengertian *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan terpotong-potong dan disusun menjadi satu kesatuan gambar, dalam permainan *puzzle* ini dapat melatih koordinasi mata dan tangan, memperkuat daya ingat, melatih anak

berpikir matematis dan menambah kreatif anak dalam memainkan (Pay dkk, 2023).

Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media *puzzle* memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semula acak menjadi utuh kembali. (Purwanto, 2020 dalam Tridiastita dkk, 2023).

B.2 Manfaat Permainan *Puzzle*

Menurut Martuti (2008) dalam Permata (2020) yang menyatakan beberapa manfaat *puzzle*, yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus
3. Meningkatkan keterampilan sosial
4. Melatih koordinasi antara mata dan tangan
5. Melatih logika, melatih kesabaran
6. Memperluas pengetahuan

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sehingga menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek (Notoatmodjo, 2020 dalam Fakhra, 2023).

C.2 Tahapan Pengetahuan

Tahapan pengetahuan menurut (Benjamin S. Bloom, 1956 dalam Budiman & Riyanto, 2013) ada 6 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahu (*know*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

2. Memahami (*comprehension*)

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

3. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi tersebut secara benar.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis merujuk pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

C.3 Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Menurut (Benjamin S. Bloom, 1956 dalam Budiman & Riyanto, 2013) ada 6 faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah (baik formal maupun nonformal), berlangsung seumur hidup. Pendidikan adalah

sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang, makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi, maka seseorang akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan di mana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu ditekankan bahwa seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, maka akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

2. Informasi/Media Massa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu (Undang-Undang Teknologi Informasi). Adanya perbedaan definisi informasi dikarenakan pada hakikatnya informasi tidak dapat diuraikan (*intangible*), sedangkan informasi tersebut dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, yang diperoleh dari data dan pengamatan terhadap dunia sekitar kita, serta diteruskan melalui komunikasi. Informasi mencakup data, teks, gambar, suara, kode, program komputer, dan basis data. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun

nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi akan menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat memengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa juga membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3. Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan memengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

5. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang

dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan profesional, serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

6. Usia

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia madya, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial, serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya upaya menyesuaikan diri menuju usia tua. Selain itu, orang usia madya akan lebih banyak menggunakan banyak waktu untuk membaca. Kemampuan intelektual, pemecahan masalah, dan kemampuan verbal dilaporkan hampir tidak ada penurunan pada usia ini. Dua sikap tradisional mengenai jalannya perkembangan selama hidup adalah sebagai berikut:

- a) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.
- b) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena telah mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain, seperti kosa kata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

D. Menyikat Gigi

D.1 Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah tindakan untuk menyingkirkan kotoran atau debris yang melekat pada permukaan gigi, terutama dilakukan setelah makan pagi dan malam sebelum tidur sehingga mengurangi masalah kesehatan gigi (Antika, 2018 dalam Kusumaningsih & Sulastri, 2023).

D.2 Tujuan Menyikat Gigi

Menurut Ramadhan (2012) dalam Kusumaningsih & Sulastri (2023) ada beberapa tujuan menyikat gigi yaitu:

1. Gigi menjadi bersih dan sehat sehingga gigi tampak putih.
2. Mencegah timbulnya karang gigi, lubang gigi, dan lain sebagainya.
3. Memberikan rasa segar pada mulut.
4. Membersihkan plak dan semua sisa-sisa makanan yang melekat pada permukaan gigi serta memijat gusi.

D.3 Pemilihan Sikat dan Pasta Gigi yang Baik dan Benar

Bentuk sikat gigi yang baik dapat dilihat dari tangkai sikat gigi yang lurus, kepala sikat gigi yang sesuai dengan ukuran mulut setiap orang, dan tingkat kekerasan bulu sikat gigi yang halus (Avifah dkk, 2022 dalam Dewanti dkk, 2023).

Menurut Anggraeni dkk, (2022) dalam Dewanti dkk, (2023) selain pemilihan sikat gigi, menyikat gigi yang baik dan benar dengan menggunakan pasta gigi yang mengandung fluoride. Pasta gigi yang mengandung fluoride bermanfaat untuk mencegah gigi berlubang serta agar kebersihan gigi dan mulut tetap terjaga.

D.4 Cara Menyikat Gigi yang Baik dan Benar

Menurut Sariningsih (2012) cara menyikat gigi yang baik adalah sebagai berikut :

- a) Siapkan sikat gigi yang kering dan pasta yang mengandung fluor, banyaknya pasta gigi sebesar sebutir kacang tanah.
- b) Kumur-kumur dengan air sebelum menyikat gigi.

- c) Pertama-tama rahang bawah dimajukan kedepan sehingga gigi rahang atas merupakan sebuah bidang datar. Kemudian sikatlah gigi rahang atas dan gigi rahang bawah dengan gerakan ke atas dan ke bawah.
- d) Sikatlah semua dataran pengunyahan gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur. Menyikat gigi sedikitnya 8 kali gerakan untuk setiap permukaan.
- e) Sikatlah permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun sedikit memutar.
- f) Sikatlah permukaan gigi depan rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan arah sikat keluar dari rongga mulut.
- g) Sikatlah permukaan gigi belakang rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencongkel keluar.
- h) Sikatlah permukaan gigi depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan sikat mencongkel ke luar dari rongga mulut.
- i) Sikatlah permukaan gigi belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan dengan gerakan mencongkel.
- j) Sikatlah lidah dengan gerakan maju mundur dan berulang-ulang (Santi & Khamimah, 2019).

D.4 Waktu dan Frekuensi Menyikat Gigi

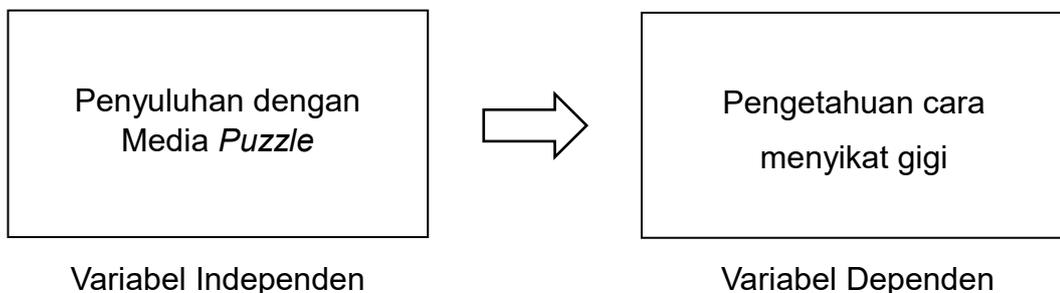
Menurut Listriana (2017) dalam Hapsari dkk, (2022) waktu menyikat gigi yang dianjurkan ialah sekurangnya 3-5 menit hal ini dikarenakan banyak bagian rongga mulut yang harus disikat dan dibersihkan sehingga dibutuhkan waktu yang tepat dan benar agar pembersihan sisa makanan pada rongga mulut maksimal dan tidak ada lagi sisa makanan yang tersisa pada rongga mulut.

Menurut Ririn Fitriana (2010) dalam Nugroho, dkk (2019), frekuensi menyikat gigi 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.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antar konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka konsep penelitian adalah gambaran penyuluhan dengan media *puzzle* terhadap cara menyikat gigi pada siswa/i SD Negeri 067242 Kecamatan Medan Sunggal dapat digambarkan sebagai berikut:



Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) Variabel Independen (variabel bebas) yaitu variabel yang sifatnya mempengaruhi.
- 2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu variabel yang sifatnya terikat atau tergantung.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penyuluhan menyikat gigi dengan media *puzzle*. Sedangkan variabel dependennya adalah perubahan pengetahuan siswa/i SD Negeri 067242 Kecamatan Medan Sunggal.

F. Definisi Operasional

1. Penyuluhan dengan media *puzzle* adalah menyampaikan informasi menggunakan permainan potongan gambar yg disusun agar lebih baik memahami informasi yang disampaikan.

2. Pengetahuan cara menyikat gigi adalah pemahaman tentang langkah-langkah yang benar membersihkan gigi dengan sikat gigi untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut.