

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

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.1 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* ahir-ahir 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 dari para pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga 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*

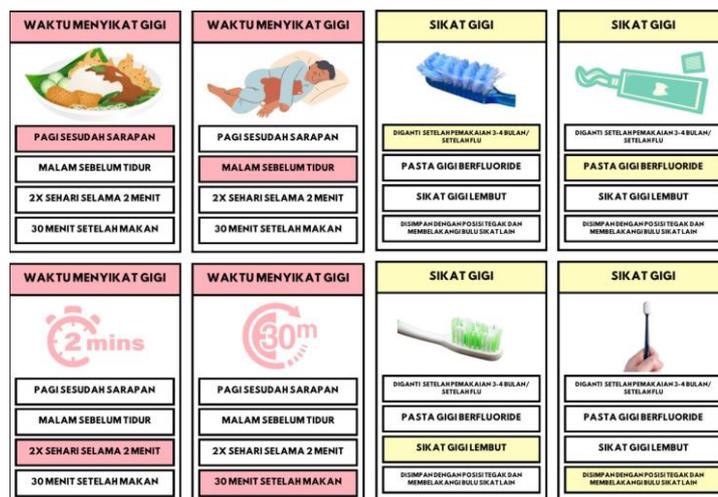
- 1) Media *board game* ini dimainkan 3 orang dengan durasi 15 menit
- 2) Pada awal permainan masing-masing pemain diberikan koin dengan jumlah 160, dengan rincian koin 5 sebanyak 4 buah, koin 10 sebanyak 5 buah, dan koin 15 sebanyak 6 buah.
- 3) Pemain menentukan urutan permainan dengan cara mengundi 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 koin 10 pada bank koin.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak beku, maka ia tidak dapat bergerak maju ataupun mundur kecuali dapat menjawab pertanyaan atau cukup dengan memberikan koin 5 kesetiap pemain.
- 7) Jika pemain berhenti di kotak keberuntungan, maka ia akan mendapatkan tambahan 10 koin dari bank koin.
- 8) Pemain yang memiliki jumlah koin terbanyak di akhir permainan dengan durasi yang telah ditentukan maka ia dinyatakan sebagai pemenang.

### **B.2 Media *Kuartet***

Kartu *kuartet* adalah salah satu jenis permainan menggunakan sejumlah kartu yang digunakan untuk media pembelajaran atau penyuluhan. Kartu *kuartet* ini salah satu bentuk media cetak yang mempunyai 2 dimensi karena dihasilkan melalui pencetakan yang dapat menampilkan teks dan gambar. *Kuartet* juga memberi manfaat pada anak usia sekolah seperti kemudahan untuk mengingat materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa dari rasa kebosanan. Sebagai media penyuluhan permainan kartu *kuartet* mampu memberikan kesenangan dalam proses belajar dan memungkinkan partisipasi aktif dan

umpan balik secara langsung. Kartu *kuartet* dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan menambah pengetahuan peserta didik mengenai suatu hal dengan jelas. Kartu *kuartet* juga berisi gambar dan teks untuk menuntun sasaran yang berhubungan dengan gambar tersebut, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Sumargono *et al.*, 2020).

Permainan kartu *kuartet* mudah dilakukan pada usia anak sekolah dasar karena permainan ini menyenangkan dan mudah dimainkan serta sudah terkenal dikalangan anak-anak. Kartu *kuartet* di desain dengan warna dan gambar yang menarik serta terdapat informasi yang bermanfaat di dalamnya (Ronaldo *et al.*, 2021).



Gambar 2.2 *Kuartet*

Aturan dan cara bermain *kuartet*

1. Campur semua kartu ke dalam satu tumpukan dan kocok secara acak.
2. Berikan empat kartu secara acak kepada setia pemain, sisa kartu dapat ditumpuk di tengah.
3. Mulai permainan dari pemain yang sudah ditentukan
4. Pemain pertama dapat meminta kartu kepada salah seorang pemain.

5. Untuk meminta kartu, pemain pertama harus menyebutkan nama kelompok dan nama kartu. Misal, Tasya meminta kartu kelompok cara menyikat gigi yang baik dan nama kartu memutar pada Yessy.
6. Jika pemain yang dimintai kartu memiliki kartu tersebut, ia harus menyerahkan pada pemain yang meminta.
7. Jika tidak ada pemain yang meminta harus mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu sisa, selanjutnya pemain berikutnya
8. Setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dalam satu kelompok. Pemain pertama yang berhasil mengumpulkan ke empat kartu maka dinyatakan sebagai pemenang.

### **C. Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari “tahu” yang terjadi setelah seseorang menggunakan penginderaan terhadap suatu obyek. Pada umumnya pengetahuan datang melalui panca indera 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 mengembangkan 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 dari 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* atau mengevaluasi 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.

#### **D. 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.1 Manfaat Menyikat Gigi**

Menyikat gigi bermanfaat 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.2 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. Menggenggam sikat gigi dengan menempatkan sudut kepala sikat gigi agak miring
2. Menyikat gigi dimulai dari gigi depan atau gigi geraham di salah satu sisi mulut dengan gerakan melingkar dari atas ke bawah selama 20 detik untuk setiap bagian.
3. Menyikat gigi yang biasa dipakai untuk mengunyah, yaitu bagian gigi yang dekat dengan pipi dan lidah, dengan gerakan maju mundur secara perlahan, setelah bagian atas dalam tersikat, kemudian sikat bagian bawah, pastikan semua bagian atas dalam tersikat, kemudian sikat bagian bawah dan pastikan semua permukaan gigi tersikat.

4. Untuk membersihkan permukaan dalam barisan gigi depan, gunakan ujung kepala sikat gigi dan sikat dengan gerakan atas bawah dari tepi gusi hingga atas gigi.
5. Mengarahkan sikat gigi agak tegak untuk membersihkan gigi dengan bagian bawah, sikat ke atas dan kebawah pelan-pelan diulang sebanyak 2-3 kali.
6. Mulut dan sikat gigi dibilas dengan air sampai bersih (Safriyana N *et al.*, 2022)

### **D.3 Frekuensi 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).

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. Untuk anak-anak berikan pasta gigi dengan rasa buah, sehingga anak gemar menyikat gigi.

### **D.4 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

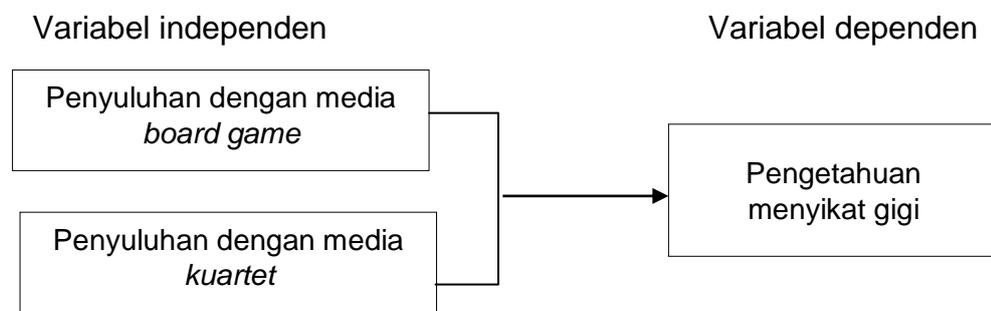
gagang sikat. Penggunaan warna yang menarik perhatian anak-anak. Sikat gigi untuk anak-anak dianjurkan menggunakan bulu sikat yang lembut. Perlu diperhatikan juga kepada sikat yang lebih kecil dari pada sikat gigi dewasa dan gagang sikat gigi yang lebih tebal. Hal ini akan lebih mudah dan lebih baik 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 membulat 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 gusi dan jaringan lunak mulut.

### E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian tentang Efektivitas Penyuluhan Menggunakan Media *Board Game* Dengan *Kuartet* Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi Siswa/i SDN 060937 Medan Johor”



## **F. Hipotesis**

$H_a$  : Terdapat perbedaan efektivitas penyuluhan menggunakan media *board game* dan *kuartet* terhadap pengetahuan menyikat siswa/i SDN 060934 Medan Johor.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan efektivitas penyuluhan menggunakan *board game* dan *kuartet* terhadap pengetahuan menyikat gigi siswa/i SDN 060934 Medan Johor.

## **G. Defenisi 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.

### 3. Penyuluhan media *kuartet*

Defenisi : *kuartet* berupa permainan media cetak dua dimensi berupa kartu yang terdapat teks dan gambar yang dapat memberikan kesenangan dalam proses penyuluhan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa/i.