

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Komunikasi

A.1 Pengertian Media

Menurut Fadillah dkk. (2023), Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang artinya "perantara" atau "alat untuk menghubungkan." Ahmad Rohani menambahkan bahwa media mencakup segala elemen yang dapat ditangkap oleh indera dan berfungsi sebagai sarana bantu dalam proses komunikasi dan kegiatan belajar mengajar

Menurut Santoso S. Hamijaya, Segala macam bentuk yang disebut media sarana yang dimanfaatkan guna menyampaikan pesan agar dapat diterima oleh penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, Dalam kegiatan pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang dirancang untuk membantu proses belajar agar berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan mudah dimengerti oleh pelajar. Kini, jenis media pembelajaran sangat beragam, tidak hanya terbatas pada buku dan papan tulis, Namun, media pembelajaran juga meliputi beragam jenis, seperti media visual, audio, maupun audio-visual.

Beberapa contoh Media visual meliputi berbagai bentuk penyajian seperti gambar, foto, grafik, peta, globe, dan bagan. Untuk media audio, contohnya meliputi radio, podcast, cerita dalam bentuk audio, serta lagu. Adapun media audio-visual mencakup kombinasi gambar dan suara seperti film, video, pementasan drama, serta siaran televisi.

Media Visual (Gambar atau Foto)

Para ahli mengartikan media gambar sebagai sarana visual dalam bentuk dua dimensi yang menjadi curahan pikiran maupun perasaan seseorang. Oemar Hamalik (1986) mengungkapkan bahwa gambar merupakan hasil visualisasi dua dimensi yang menjadi media untuk menyampaikan pikiran dan emosi. Sementara Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gambar Ditafsirkan sebagai tiruan objek seperti benda, hewan, atau tumbuhan. Media gambar sendiri merupakan alat bantu visual tanpa suara yang hanya bisa dilihat. Dalam bentuk lain, media gambar juga diartikan sebagai hasil visual dua dimensi yang dapat menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai ide atau gagasan.

A.2 Manfaat Media

Keuntungan dalam menggunakan media komunikasi :

1. Mampu meminimalisir penggunaan kata-kata yang berlebihan serta membantu membangun dasar berpikir yang lebih konkret.
2. Membuat peserta lebih fokus, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
3. Mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif melalui peningkatan partisipasi peserta.
4. Memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tanpa terikat oleh batasan tempat dan waktu tertentu.
5. Mengembangkan belajar atas kemauan dan usaha sendiri
6. Penggunaan media dapat mempercepat proses pembelajaran, sehingga sisa waktu dapat digunakan untuk melanjutkan ke materi pembelajaran berikutnya.

B. Media permainan Truth Or Dare

Menurut Astuti dkk. (2022), *Truth or Dare* adalah metode pembelajaran afektif yang ditujukan agar menanamkan nilai-nilai secara rasional sekaligus melatih siswa mengasah kemampuan pengambilan keputusan. Melalui permainan ini, siswa diharapkan mampu memilih nilai hidup yang tepat sebagai pedoman dalam sikap dan perilaku mereka. Biasanya, aktivitas *Truth or Dare* dilakukan dalam kelompok agar siswa terbiasa bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu. Media ini dinilai efektif untuk membentuk karakter positif siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 2.1 permainan *truth or dare*

B.1 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Truth and Dare

Menurut Priatmoko (2008) dalam A'inul (2021), permainan Truth and Dare yang digunakan dalam proses pendidikan memiliki sejumlah nilai lebih, di antaranya adalah:

1. Dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih energik dan nyaman, alhasil membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pengajaran.
2. Siswa ikut secara langsung melalui permainan, sedangkan guru hanya bertugas Sebagai pengamat dan pemberi keputusan, penyemangat, dan penilai.
3. Suasana yang menyeluruh sepanjang jalannya permainan mampu Membimbing siswa supaya berupaya Menjadi yang paling berprestasi di lingkungannya.

Oleh karena itu, penggunaan metode ini dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diharapkan. Sementara itu, kelemahan dari metode ini berikut penjelasannya::

1. Materi yang terkandung dalam pertanyaan pada kartu Truth dan Dare belum sepenuhnya mewakili isi bahan yang diujikan Pada alat ukur daya pikir siswa.
2. Apabila Kalau waktu tidak diatur dengan baik, tujuan belajar bisa jadi tidak tercapai.
3. Apabila kelas tidak dikelola dengan baik, bisa terjadi keributan yang mengganggu proses belajar..

B.2 Langkah-Langkah Media Permainan Truth or Dare.

Menurut Sigit Priatmoko dkk, Berdasarkan pendapat Sigit Priatmoko dan rekan-rekannya, kegiatan permainan *Truth or Dare* dilaksanakan Melalui sejumlah langkah atau tahap.

1. Bagian awal dari kegiatan diawali dengan guru yang mendistribusikan murid ke beberapa kelompok berbeda, lalu menjelaskan aturan main yang harus diikuti.
2. Ketika memasuki tahap utama, permainan dimulai dengan perwakilan dari kelompok pertama melempar koin untuk menentukan pilihan kartu. Ketika koin menunjukkan huruf "T" (Truth), siswa akan mengambil kartu berisi

pertanyaan. Namun jika yang muncul adalah huruf "D" (Dare), siswa mengambil kartu tantangan. Perwakilan kelompok membacakan isi kartu dan seluruh anggota kelompok mendiskusikan jawabannya dalam waktu tertentu.

3. Jika jawaban benar, kelompok mendapatkan nilai. Jika salah atau tidak dapat menjawab, giliran diberikan ke kelompok lain. Permainan berlanjut secara bergiliran hingga seluruh kelompok memperoleh kesempatan. Kelompok dengan perolehan nilai terbanyak akan menjadi pemenangnya.

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan diperoleh melalui proses manusia dalam memahami sesuatu dengan cara menangkap informasi menggunakan alat indranya. Biasanya pengetahuan diperoleh melalui pancaindra manusia, seperti mata, telinga, perasa, peraba, dan penciuman. Tingkat kepekaan terhadap rangsangan objek sangat menentukan besarnya informasi yang bisa diterima. Mayoritas pengetahuan diperoleh melalui indera mata dan telinga (Ratih A & Yudita H, 2019 dalam Tasya, 2024).

Selain itu, pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami informasi melalui pikiran, yang mencakup arti, tujuan, waktu, tempat, serta konteks lain terkait pengetahuan tersebut. Menurut Adriana N G dan Zirmansyah (2021 dalam Tasya, 2024), pengetahuan bersifat berkembang, karena pada dasarnya apa yang awalnya tidak diketahui akan menjadi diketahui, dan pengetahuan manusia terus bertambah seiring waktu, meskipun tetap terbatas dan tidak sempurna.

C.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam Hesty (2023), tingkat pengetahuan seseorang dapat dibagi ke dalam enam jenjang, yaitu:

1. Tahu (know)

Kemampuan individu untuk mengingat kembali informasi yang pernah diterima di masa lalu.

2. Memahami (Comprehensif)

Bukan hanya sekadar mengetahui, melainkan juga memiliki kemampuan

untuk menjelaskan serta memahami makna dari informasi tersebut.

3. Aplikasi (Aplication)

Kemampuan Melaksanakan konsep atau prinsip yang telah dipahami ke situasi lain.

4. Analisis (Analysis)

Kapasitas individu untuk membagi sebuah masalah atau objek dipecah menjadi beberapa bagian penting kecil, lalu mengaitkan antara antarbagian yang bersangkutan.

5. Sintesis (synthesis)

Kemampuan dalam menata bagian-bagian pengetahuan yang telah ada menjadi formulasi atau gagasan baru.

6. Evaluasi

Kemampuan menilai dan menentukan keputusan mengenai sebuah objek berdasarkan kriteria tertentu.

C.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengetahuan individu tidak lepas dari pengaruh berbagai faktor. Secara umum, faktor tersebut dikategorikan menjadi faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari luar (Darsini, dkk., 2019) dalam (Rifqi Setiawan 2023).

a. Faktor Internal

1. Usia : Mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu dan cara berpikirnya. Seiring bertambahnya usia, kemampuan menerima informasi juga meningkat.
2. Jenis Kelamin : Meski ukuran otak laki-laki 10% lebih besar daripada perempuan, hal ini tidak memengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

b. Faktor Eksternal

1. Pendidikan

Individu dengan pendidikan yang lebih baik cenderung lebih mudah memperoleh informasi dan ikut andil dalam pembangunan.

2. Pekerjaan

Area kerja dapat berfungsi sebagai sarana memperoleh pengalaman dan pengetahuan, Baik secara langsung ataupun tidak langsung.

3. Pengalaman

Pengalaman dapat memperluas wawasan karena seseorang dapat

mengulangi pengetahuan sebelumnya untuk menyelesaikan masalah.

4. Sumber informasi

Perkembangan teknologi mempermudah akses informasi dari berbagai media.

5. Minat

Mendorong seseorang untuk mencari tahu hal-hal baru.

6. Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal maupun sosial dapat memengaruhi penerimaan informasi.

7. Sosial budaya

Nilai-nilai dan kebiasaan budaya yang tertutup dapat menghambat penerimaan informasi baru.

D. Kesehatan Gigi dan Mulut

D.1 Pengertian Kesehatan Gigi dan Mulut

Keadaan optimal jaringan keras dan lunak dalam rongga mulut tercermin melalui kondisi kesehatan gigi dan mulut, yang terbebas dari penyakit dan gangguan estetika. Saat kondisi ini terpenuhi, seseorang akan mampu berbicara, mengunyah, dan bersosialisasi tanpa hambatan. Selain itu, kesehatan mulut yang baik berperan penting dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas hidup, serta berkaitan erat dengan kesehatan keseluruhan tubuh (Komang dkk., 2023).

D.2 Cara Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

1) Menyikat gigi

Salah satu strategi yang dianjurkan untuk menghilangkan sisa makanan dan plak pada gigi serta gusi adalah dengan menyikat gigi. Menyikat gigi sebaiknya dilakukan setiap kali selesai makan serta menjelang waktu tidur, Terutama dilakukan setelah sarapan di pagi hari dan menjelang tidur di malam hari, Pada malam hari, jumlah air liur menurun sehingga kondisi ini memungkinkan bakteri tumbuh lebih pesat. Menyikat gigi sebaiknya dilakukan selama 2 menit, minimal 3 kali sehari (Komang dkk, 2023).

2) Cara menyikat gigi

Syafriana dkk. (2022) menjelaskan bahwa cara menyikat gigi yang baik

dilakukan melalui tahapan berikut:

- a. Cara menggenggam sikat gigi dilakukan dengan memiringkan kepala sikat ke arah tertentu.
 - b. Proses menyikat gigi diawali dari bagian depan atau geraham di salah satu sisi mulut, lalu digerakkan memutar dari atas ke bawah selama 20 detik untuk masing-masing bagian.
 - c. Bagian gigi yang digunakan untuk mengunyah, yaitu area yang dekat dengan pipi dan lidah, disikat dengan gerakan maju mundur secara perlahan. Setelah bagian atas bagian dalam dibersihkan, lanjutkan menyikat bagian bawah, dan pastikan seluruh permukaan gigi telah tersikat agar sisa makanan dapat terangkat.
 - d. Posisikan kepala sikat secara vertikal untuk membersihkan bagian dalam gigi depan, lalu sikat dengan gerakan halus ke atas dan ke bawah dari pangkal gusi sampai ke puncak gigi.
 - e. Sikat gigi diarahkan sedikit vertikal saat membersihkan gigi depan bawah, lalu disikat ke atas dan ke bawah dengan lembut, diulangi sebanyak 2 sampai 3 kali.
- 3) Setelah selesai, bersihkan mulut dan sikat gigi menggunakan air sampai tidak ada sisa kotoran yang menempel.

D.3 Flossing

Flossing adalah metode Sela-sela gigi dibersihkan menggunakan dental floss guna menghilangkan sisa makanan yang tersembunyi di sela-sela gigi dan luput dari sikat. Kebiasaan ini mampu mengurangi jumlah bakteri di mulut lebih efektif dibanding hanya menyikat gigi.

D.4 Mengonsumsi makanan yang menyehatkan gigi

Buah dan sayuran yang kaya serat dan mengandung banyak air memiliki manfaat besar untuk menjaga kesehatan gigi serta tubuh. Selain bagus untuk pencernaan, makanan berserat dapat membantu membersihkan sisa makanan di permukaan gigi. Contohnya bayam, kangkung, brokoli, pepaya, semangka, dan nanas.

D.5 Mengurangi makanan yang merusak gigi

Asupan dengan cita rasa manis dan tekstur yang mudah menempel pada gigi, serta tinggi karbohidrat seperti cokelat dan biskuit dapat menyebabkan

kerusakan gigi bila dikonsumsi terlalu sering. Bakteri mulut menggunakan sisa Makanan yang menempel di gigi berperan dalam proses pembentukan asam, yang berpotensi melarutkan email atau lapisan luar gigi, sehingga mempermudah terbentuknya lubang gigi.

D.6 Rutin kontrol ke klinik gigi atau dokter gigi minimal 6 bulan sekali

Menurut Hidayat (2018) dalam (Hesty 2023) Melakukan pemeriksaan ke klinik atau dokter gigi merupakan hal yang penting Untuk meninjau kondisi dan hambatan yang ada pada bagian dalam mulut. Tujuan utamanya adalah sebagai upaya pencegahan, yakni mencegah kerusakan, gangguan, serta gangguan lain yang dapat membahayakan kesehatan gigi dan mulut, dengan jadwal pemeriksaan setiap 6 bulan sekali.

D.7 Akibat Tidak Menjaga kesehatan Gigi dan Mulut

- a) Mulut mengeluarkan aroma tidak sedap.
- b) Karang gigi merupakan endapan plak yang mengeras di permukaan gigi.
- c) Gusi berdarah disebabkan oleh kebersihan gigi yang kurang terjaga, sehingga terbentuk plak di permukaan gigi dan gusi. Bakteri yang terdapat pada plak menghasilkan racun yang dapat memicu peradangan, membuat gusi menjadi sensitif dan mudah berdarah (Tarigan, 2013) dalam (Hesty 2023)
- d) Karies gigi adalah penyakit kronis dalam jaringan padat gigi yang berlangsung secara bertahap, diperlihatkan oleh keluarnya Terjadinya pelepasan ion mineral secara konstan dari permukaan enamel di mahkota atau dari sementum pada akar gigi. Proses ini Karena aktivitas bakteri kariogenik dan produk asam yang mereka hasilkan. Kerusakan ini, di tahap permulaan, hanya dapat dideteksi menggunakan alat mikroskop, Namun lama-kelamaan dapat timbul sebagai lesi bercak putih (yang dikenal sebagai *white spot lesion*) atau pelunakan pada sementum di akar gigi.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian “Pengaruh media permainan *truth or dare* terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan” adalah sebagai berikut::



F. Definsi Operasional

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala ukur	Hasil ukur
1.	<i>Independent</i> Media permainan <i>truth or dare</i>	Permainan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan <i>truth or dare</i>	permainan <i>Truth or Dare</i> durasi 40 menit	Observasi	-	- <i>truth or dare</i>
2.	<i>Dependent</i> Pengetahuan Anak tentang cara menjaga kesehatan Gigi dan Mulut	Kemampuan anak untuk memahami tentang kesehatan gigi dan mulut dengan baik	Pre-test dan Post-test Tentang kesehatan gigi dan mulut	Menghitung skor jawaban anak pada saat pre-test dan post-test	Rasio	0 = Salah 1 = Benar Dengan kategori: -Baik (76%-100%) Cukup (51%- 75%) Kurang (50%) (Pranatawijayadkk 2019)

G. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media permainan *Truth or Dare* terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut anak kelas V di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan *Truth or Dare* terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut anak kelas V di YP Al-Hijra Tanjung Morawa Pekan.