

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang setelah mendapatkan suatu pengetahuan tertentu, seperti melihat suatu objek, mendengarkan bunyi yang keras, mencium aroma tertentu, mencicipi makanan atau minuman, atau merasakan suatu sentuhan. Sebagian besar pengetahuan manusia didapat dari hasil melihat dan mendengar (Notoatmodjo, 2017).

Secara garis besar pengetahuan dibagi menjadi 6 tingkatan (Notoatmodjo, 2017) yaitu:

a. Tahu (*knowledge*)

Menunjukkan keberhasilan mengumpulkan keterangan apa adanya. termasuk dalam kategori ini adalah kemampuan mengenali atau mengingat Kembali hal-hal atau keterangan yang pernah berhasil dihimpun atau kendali.

b. Memahami (*comprehension*)

Pemahaman diartikan dicapainya pengertian (*understanding*) tentang hal yang sudah kita kenali. Karena sudah memahami hal yang bersangkutan maka juga sudah mampu mengenali hal tadi meskipun diberi bentuk lain.

c. Penerapan (*application*)

Penerapan diartikan sebagai kemampuan menerapkan hal yang sudah dipahami ke dalam situasi dan kondisi yang sesuai.

d. Analisa (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menguraikan hal tadi menjadi rincian yang terdiri unsur unsur atau komponen-kompenen yang berhubungan antara yang satu dengan lainnya dalam suatu bentuk susunan berarti.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan

yang baru. Dengan kata lain sitesis adalah suatu kemampuan untuk menyusul formulasi baru, dari formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian itu didasari pada kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada.

A.1 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan, diantaranya adalah :

1) Tingkat Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan karakter seseorang agar orang tersebut dapat memiliki kemampuan yang baik. Pendidikan ini mempengaruhi sikap dan tingkah laku seseorang untuk mendewasakan melalui pengajaran. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

2) Usia

Usia dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuannya semakin membaik.

3) Pekerjaan

Pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga.

4) Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

5) Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi sikap dalam menerima informasi.

A.2 Pengukuran Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan baik secara lisan maupun tulisan. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket ataupun kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur pengetahuannya.

B. Penyuluhan

B.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Menurut Anwaz dalam Puspitasari (2012), 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 mampu melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan identik dengan pendidikan kesehatan karena keduanya berorientasi kepada perubahan perilaku.

B.2 Tujuan Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan bertujuan untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik. Metode dan teknik promosi kesehatan adalah cara untuk menyampaikan promosi kesehatan kepada masyarakat. Metode yang disampaikan dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan, masyarakat, dan sumber daya dari pihak penyelenggara, untuk tercapainya hasil yang

optimal perlu adanya penggunaan dan penyusunan strategi promosi kesehatan yang sesuai dengan kondisi lingkungan dan tidak menyalahi peraturan yang berlaku (Nadra, 2016).

B.3 Sasaran Penyuluhan

Menurut Machfoedz (2009), sasaran penyuluhan kesehatan adalah individu, kelompok dan masyarakat. Sasaran penyuluhan kesehatan di Indonesia berdasarkan program pembangunan Indonesia adalah :

1. Masyarakat umum dengan berorientasi pada masyarakat pedesaan.
2. Masyarakat dalam kelompok tertentu seperti wanita, pemuda dan remaja. Termasuk dalam kelompok khusus ini adalah kelompok lembaga mulai dari TK sampai perguruan tinggi, sekolah agama swasta maupun negeri.
3. Sasaran individu dengan teknik pendidikan individual.

B.4 Media Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo (2015), media sebagai alat bantu menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Alat-alat bantu tersebut mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Menimbulkan minat sasaran pendidikan.
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak.
- c. Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman.
- d. Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima orang lain.
- e. Mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan.
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran atau masyarakat.
- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik.
- h. Membantu menegaskan pengertian yang diperoleh.

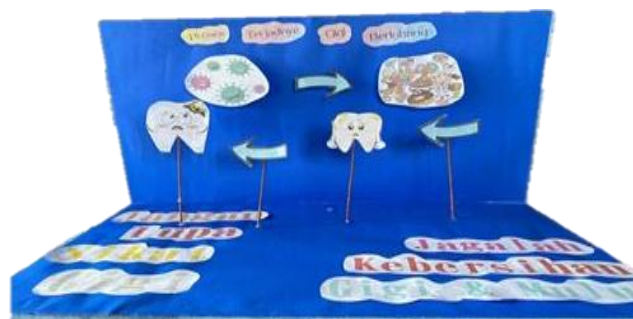
C. Media Diorama

Menurut Prastowo (2015), diorama merupakan jenis model yang berupa sebuah pemandangan tiga dimensi yang mini dimana diorama ini digunakan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Pada umumnya, diorama ini terdiri atas bentuk-bentuk dari objek-objek yang ditempatkan disebuah pentas yang berlatar belakang lukisan, yang disesuaikan dengan penyajiannya.

Media diorama adalah suatu tampilan tiga dimensi berukuran kecil untuk mewakili atau menjelaskan suatu keadaan yang disajikan dalam bentuk benda buatan yang mewakili aslinya. Benda-benda nyata (asli) akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat dibawa langsung ke dalam kelas atau dapat dibawa langsung sesuai kebutuhan. Jika benda asli sulit dibawa ke kelas atau kelas tidak dapat berinteraksi langsung dengan benda tersebut, benda tiruan juga dapat menjadi cara belajar yang efektif.



Gambar 2.1 Media Diorama Waktu Menyikat Gigi



Gambar 2.2 Media Diorama Proses Terjadinya Karies

C.1 Pemanfaatan Media Diorama

Pemanfaatan media diorama adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya (Daryanto, 2010). Dengan penggunaan media diorama siswa diharapkan dapat melihat bentuk nyata karena dalam diorama menggambarkan wujud asli dari objek bendanya hanya saja objek atau benda yang ada di diorama berbentuk kecil atau mini. Dengan demikian nuansa asli dari benda tersebut bisa dirasakan oleh siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

D. Kesehatan Gigi dan Mulut

D.1 Definisi Kesehatan Gigi dan Mulut

Menurut Kementerian Kesehatan (Kemenkes RI, 2018) 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.

D.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Gigi dan Mulut

Faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan gigi menurut Susanto (2007) yaitu sebagai berikut:

a. Makanan

1) Makanan manis

Permen dan coklat merupakan contoh makanan penyebab kerusakan gigi. Berkumur dengan menggunakan air putih dapat mengurangi sisa makanan yang lengket pada permukaan gigi. Kemudian, makan buah-buahan berair dan mengandung serat tinggi baik untuk kesehatan gigi.

2) Makanan yang terlalu asam

Asam bersifat merusak gigi, demikian juga dengan makanan yang serba asam.

3) Makanan keras, terlalu panas, dan terlalu dingin

Gigi juga dapat rusak karena makanan yang keras, terlalu panas, atau terlalu dingin. Gigi yang rusak ditandai rasa ngilu ketika makan makanan yang terlalu manis, panas, atau dingin.

4) Makanan yang mengandung fluor tinggi

Anak-anak yang memakan makanan berfluor tinggi akan mengalami gangguan berupa gigi berwarna abu-abu kusam dan kadang-kadang terdapat bercak putih fluorosis. Makanan yang mengandung mineral, kalsium, fluor, dan fosfor serta vitamin A, C, D, dan E diperlukan untuk pertumbuhan gigi. Makanan tersebut harus dikonsumsi dalam jumlah yang cukup agar gigi menjadi sehat.

b. Minuman

Minuman teh dan kopi kurang baik untuk kesehatan gigi. Terlalu banyak minum kopi dan teh dapat menimbulkan plak berwarna coklat pada permukaan gigi. Selain itu, minuman bersoda dapat menyebabkan karies gigi karena mengandung banyak gula. Jika terpaksa harus minum yang bersoda, usahakan untuk segera membersihkan sisa gula pada gigi.

c. Rokok

Rokok mengandung bahan kimia yaitu tar. Jika tidak dibersihkan, timbunan tar tersebut pada permukaan gigi menjadi berwarna coklat kehitaman, dan juga menimbulkan bau mulut yang kurang sedap.

D.3 Cara Menyikat Gigi Dengan Baik dan Benar

Kementerian Kesehatan (2012), memberikan panduan cara menyikat gigi yang benar adalah:

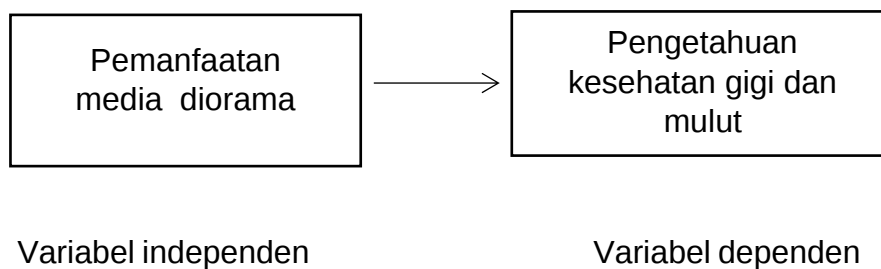
1. Menyiapkan sikat gigi yang memiliki bulu sikat *soft/medium* dengan permukaan yang rata, kepala sikat gigi kecil sehingga dapat menjangkau bagian gigi paling belakang dan memiliki tangkai sikat yang lurus. Menggunakan pasta gigi yang mengandung fluor. Fluor adalah salah satu zat yang dapat menambah kekuatan gigi. Jumlah pasta gigi yang digunakan kurang lebih sebesar kacang tanah (0,5 cm).
2. Berkumur-kumur dengan air bersih sebelum menyikat gigi.
3. Dimulai dari gigi belakang kiri atas, seluruh permukaan gigi disikat dengan gerakan maju mundur pendek-pendek atau memutar selama lebih kurang 2 menit.
4. Berikan perhatian khusus pada daerah pertemuan antara gigi dan gusi (*interdental*).
5. Lakukan hal yang sama pada semua gigi atas bagian dalam. Ulangi gerakan yang sama untuk permukaan bagian luar dan dalam semua gigi atas dan bawah.
6. Untuk permukaan bagian dalam gigi rahang bawah depan, gunakan sikat gigi dengan cara di miringkan.
7. Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek maju mundur.
8. Sikat lidah dan *palatum* (langit-langit mulut) dengan gerakan maju mundur dan berulang.
9. Menyikat gigi tidak terlalu keras terutama pada servikal, karena akan menyebabkan gusi turun, sehingga terasa linu, dan bisa menjadi karies.
10. Setelah menyikat gigi, berkumur 1 kali saja, sehingga lapisan fluor masih menempel di gigi.

11. Sikat gigi dibersihkan dengan air mengalir sampai bersih dan disimpan tegak dengan kepala sikat diletakkan di bagian atas.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep yang satu terhadap konsep lainnya (Notoatmodjo, 2015). Variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Variabel independen (variabel bebas) adalah pemanfaatan tentang kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media diorama.
- b. Variabel dependen (variabel terikat) adalah tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut.



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

F. Definisi Operasional

1. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut adalah pemahaman dari siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut.
2. Media diorama adalah sebuah karya seni tiga dimensi dalam sebuah kotak atau bentuk miniatur yang menampilkan cara menyikat gigi yang baik dan benar dan waktu menyikat gigi agar siswa/i mudah memahami tentang kesehatan gigi dan mulut.
3. Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan dimana gigi yang berada di dalam rongga mulut dalam keadaan bersih dan sehat.