

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengetahuan**

##### **A.1 Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari proses penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Indera manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba, berperan penting dalam proses ini, sehingga sebagian besar pengetahuan yang diperoleh manusia berasal dari pengalaman inderawi. Pengetahuan juga menjadi aspek penting yang memengaruhi tindakan seseorang dalam berbagai situasi (Notoatmodjo, 2021).

##### **A.2 Tingkat Pengetahuan**

Dalam domain kognitif menurut Notoatmodia. (2021) terdapat 6 tingkat pengetahuan, Berikut adalah tiga di antaranya dengan penjelasan yang mudah dipahami:

###### **1. Tahu (*Know*)**

Tahu diartikan sebagai mengingat sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya. Mengingat kembali (*recall*) merupakan sesuatu yang khusus dalam tingkat pengetahuan ini.

###### **2. Memahami (*Comprehension*)**

Memahami adalah pengetahuan tentang kemampuan untuk memberikan penjelasan yang tepat tentang sesuatu. Orang yang telah memahami objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

###### **3. Aplikasi (*Application*)**

Pada tahap ini, pengetahuan yang dimiliki termasuk kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi atau kondisi nyata. Aplikasi disini artinya

aplikasi penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

#### 4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk membagi sesuatu menjadi bagian-bagian. Struktur organisasi. Penggunaan kata-kata kerja, seperti menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya dapat menunjukkan hasil kemampuan analisis ini.

#### 5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis itu suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang sudah ada.

#### 6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penegasan, pembenaran atau penilaian terhadap suatu materi atau objek sesuai dengan kriteria yang dibuat sendiri dengan kriteria yang dibuat sendiri dengan kriteria yang sudah ada.

## **B. Media**

### **B.1 Pengertian Media**

Media adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator (Alini & Indrawati, 2018). Salah satu unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan penyuluhan adalah pemilihan media penyuluhan. Dimana media penyuluhan merupakan segala sesuatu yang berisi pesan atau informasi yang dapat membantu kegiatan penyuluhan. (Ani Leilani, Nanyu Nayun, & Muh Petekkai 2020).

### **B.2 Jenis-jenis Media**

#### 1. Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indra penglihatan. Media visual tersebut di bagi menjadi

dua jenis yaitu media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

## 2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema.

## 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar.

### 1. Media Cetak Jenis-jenis dari media cetak antara lain buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, dan pengajaran berprogram.

## 2. Media Model

Media model adalah media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil. objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya.

## 3. Media Realita

Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada siswa Realita ini merupakan benda yang sesungguhnya seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya, dan sebagainya.

### 4. Belajar Benda Sebenarnya melalui Specimen Specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh Contoh specimen benda yang masih hidup adalah akuarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium.

## 5. Komputer

Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan jaman modern. Beberapa kegiatan pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran berbasis computer antara lain CAI (Computer Assisted Instruction) dan CMI (Computer Managed Instruction)

## 6. Multimedia Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan media, baik yang bersifat visual, audio, dan audio-visual bisa dilakukan secara bersama-sama atau serempak melalui satu alat yang disebut dengan multimedia.

## 10. Internet Pembelajaran berbasis ICT atau lebih dikenal dengan istilah e-learning. Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan internet disebut dengan learning merupakan jenis kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya materi pembelajaran ke siswa dengan memanfaatkan media internet, internet, atau media jaringan komputer lainnya.

### ***C. Spinning Wheel Game***

#### **C.1 Pengertian Media *Spinning Wheel Game***

Kata Spinning Wheel Game berasal dari kata spin yang artinya putar dan wheel adalah roda. Sehingga Spinning Wheel Game pun diartikan dengan roda berputar. Permainan Spinning Wheel Game ini di modifikasi untuk media pembelajaran (Mikel, 2015). Pada roda putar nya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam papan roda putar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda putar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor. Sehingga roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Subakti, 2020)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar dapat meningkatkan pengetahuan menyikat gigi, terlihat dari nilai rata-rata pengetahuan menyikat gigi sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media roda putar (roulette) sebelum penyuluhan (5.31) sedangkan sesudah penyuluhan (8.86), hal ini karena media roda putar lebih menarik perhatian siswa/i, karena melibatkan langsung keikutsertaan siswa sehingga informasi dapat diterima dengan baik. Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Salsabila yang menyatakan rerata skor sebelum diberikan penyuluhan roda putar yaitu 5,61 menjadi 7,21 pada anak sekolah dasar tentang pengetahuan karies gigi. (Salsabila, 2020).

### C.2 Cara Menggunakan *Spinning wheel Game*

1. Spinning Wheel Game diputar mengikuti porosnya searah jarum jam
2. Spin berhenti pada jarum menuju satu warna
3. Responden menjawab pertanyaan yang ada di Spinning Wheel



Gambar 2.1 Spinning Wheel Game Putar

### D. Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah tindakan untuk menyingkirkan kotoran atau debris (serpihan) yang melekat pada permukaan gigi, terutama melekat pada permukaan gigi, dilakukan setelah makan pagi dan malam sebelum

tidur sehingga mengurangi masalah kesehatan gigi (Antika, 2018). Apabila menyikat gigi dilakukan diwaktu yang salah maka akan muncul penyakit baru pada gigi, salah satunya adalah karies gigi (Kemenkes, 2016).

Konsumsi makanan dan minuman yang tinggi gula juga dapat meningkatkan resiko kerusakan gigi. Oleh karena itu, menjaga kebersihan gigi dan gusi dengan cara menyikat gigi, menghindari konsumsi gula berlebihan, dan berkonsultasi dengan dokter gigi secara berkala minimal 6 bulan sekali sangat penting untuk mencegah kerusakan gigi dan masalah kesehatan mulut lainnya (Nurwati. B, dkk, 2023).

#### **D.1 Tujuan Menyikat Gigi**

Tujuan Menyikat Gigi adalah membersihkan deposit lunak seperti plak dan sisa makanan pada permukaan gigi dan gusi sehingga dapat mencegah penumpukan plak. Kebiasaan menyikat gigi harus dilakukan setiap harinya sehingga sisa makanan dan plak tidak semakin banyak dan menebal (kusumaningsih & sulastris,2023)

#### **D.2 Cara menyikat gigi**

Menurut Kementerian kesehatan (2020) cara menyikat gigi yang benar adalah:

1. Menyiapkan sikat gigi dan pasta yang mengandung Fluor (Salah satu zat yang dapat menambah kekuatan pada gigi). Banyaknya pasta kurang lebih sebesar sebutir kacang tanah (1/2 cm).
2. Berkumur-kumur dengan air bersih sebelum menyikat gigi.
3. Seluruh permukaan gigi disikat dengan gerakan maju mundur pendek-pendek atau memutar selama kurang lebih 2 menit (sedikitnya 8 kali gerakan setiap 3 permukaan gigi).
4. Berikan perhatian khusus pada daerah pertemuan antara gigi dan gusi.
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, miringkan sikat gigi. Setelah itu, bersihkan gigi dengan gerakan sikat yang benar.
7. Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek dan lembut maju mundur berulang-ulang.
8. Sikat lidah dan langit-langit dengan gerakan maju mundur berulang kali
9. Janganlah menyikat terlalu kerasterutama pada pertemuan gigi dengan gusi, karena akan menyebabkan email gigi rusak dan gigi terasa ngilu.
10. Setelah menyikat gigi, berkumurlah 1 kali saja agar sisa fluor masih ada di gigi
11. Sikat gigi dibersihkan dengan air dan disimpan tegak dengan kepala sikat di atas
12. Frekuensi waktu menyikat gigi sebaiknya setiap setelah makan kita menyikat gigi, tapi hal ini tentu saja agak merepotkan. Hal inilah yang terpenting dalam memilih waktu menyikat gigi adalah pagi hari sesudah makan dan malam hari sebelum tidur.

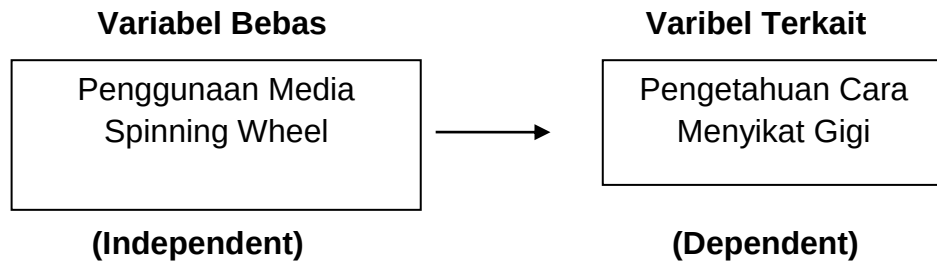
### **F.3 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi**

Menggosok gigi yang baik adalah 3 kali sehari yaitu sesudah makan pagi sesudah makan siang, dan sebelum tidur. Waktu menyikat gigi 45-120 detik Menggosok gigi selama 120 detik menghilangkan plak 26% > dibandingkan dengan menggosok gigi selama 45 detik (Utami & Khamimah, 2019).

Waktu menyikat gigi meliputi durasi menyikat gigi serta pelaksanaan menyikat gigi. Frekuensi anak-anak untuk menggosok gigi kurang tepat makalah itu dapat memicu timbulnya karies. (Utami & Khamimah, 2019)

## E. Kerangka Konsep

Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan penelitian maka penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut:



## F. Definisi Operasional

1. Pengetahuan merupakan pemahaman responden tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar untuk menjaga kebersihan gigi dan mulut.
2. Menyikat gigi adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk membersihkan gigi dari sisa makanan (plak gigi).
3. Media spinning wheel adalah sebuah media yang media pembelajaran sekaligus sebagai media permainan yang memiliki tujuan menyampaikan sebuah informasi atau materi kepada siswa/l serta mengajak mereka bermain untuk mengasah tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya