

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Edukasi

A.1 Pengertian Edukasi

Edukasi adalah segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Seseorang yang melakukan proses didik kepada seseorang adalah pendidik, sedangkan seseorang yang mendapatkan proses didik dari seorang pendidik biasa disebut didikan. Baik itu pendidikan, didikan, atau pendidik merupakan kata benda atau nomina (Sanah.S, 2020).

A.2 Tujuan Edukasi Kesehatan

Menurut (Gunawan H, 2021) edukasi memiliki tujuan untuk memberikan banyak manfaat kepada manusia sebagai penerima edukasi, diantaranya:

- 1) Melalui edukasi, pengetahuan menjadi luas
- 2) Kepribadian menjadi membaik
- 3) Menanamkan nilai-nilai positif
- 4) Melatih diri dalam mengembangkan bakat atau talenta yang ada

B. Pengetahuan

Ditinjau dari jenis katanya 'pengetahuan' termasuk dalam kata benda, yaitu kata benda jadian yang tersusun dari kata dasar 'tahu' dan memperoleh imbuhan 'pe - an', yang secara singkat memiliki arti 'segala hal yang berkenaan dengan kegiatan tahu atau mengetahui. Pengertian pengetahuan mencakup segala kegiatan dengan cara dan sarana yang digunakan maupun segala hasil yang diperolehnya. Untuk memperoleh pengetahuan, pertama-tama manusia berusaha mencerp berbagai hal yang dialaminya, yang diindera, yang dirasakannya, yang dikehendaknya, dan yang dipikirkannya. Pada dasarnya pengetahuan manusia sebagai

hasil kegiatan mengetahui merupakan khasanah kekayaan mental yang tersimpan dalam benak pikiran dan benak hati manusia (Wahana P, 2016).

Ada beberapa jenis pengetahuan seperti :

1. Pengetahuan yang disebut sense, yaitu pengetahuan atas aktivitas kesadaran (akal sehat) baik dalam menyerap dan memahami suatu objek, menyimpulkan atau memutuskan secara langsung atau suatu objek yang diketahui. Common sense merupakan pengetahuan yang diperoleh tanpa harus memerlukan pemikiran yang mendalam sebab dapat diterima keberadaan dan kebenarannya hanya menggunakan akal sehat secara langsung, dan sekaligus dapat diterima semua orang.
2. Pengetahuan agama merupakan pengetahuan yang bermuatan dengan hal-hal keyakinan, kepercayaan yang diperoleh melalui wahyu Tuhan. Pengetahuan agama adalah bersifat mutlak dan wajib diikuti oleh para pengikutnya. Sebagian besar nilai kandungan di dalam pengetahuan agama adalah bersifat mistis atau ghaib yang tidak dapat dinalar sederhana melalui akal dan indrawi.
3. Pengetahuan filsafat, merupakan pengetahuan yang bersifat spekulati, diperoleh melalui hasil perenungan yang mendalam. Pengetahuan filsafat menekankan keuniversalitasan dan kedalaman kajian atas sesuatu yang menjadi objek kajiannya. Pengetahuan filsafat dapat ditandai dengan unsur rasionalistis, kritis dan radikal atas refleksi maupun perenungan mendasar segala kenyataan dalam dunia ini. Pengetahuan filsafat merupakan landasan pengetahuan ilmiah, yang menjadi tumpuan dasar untuk berbagai persoalan yang tidak bisa dijawab oleh disiplin ilmu. Filsafat menjadi penjelas yang bersifat substansial dan serta radikal atas berbagai masalah yang dihadapi.
4. Pengetahuan ilmiah, merupakan pengetahuan yang menekankan evidensi, disusun dan secara sistematis, mempunyai metode dan

memiliki prosedur. Pengetahuan ilmiah diperoleh dari serangkaian observasi, eksperimen, dan klasifikasi. Pengetahuan ilmiah disebut juga ilmu atau ilmu pengetahuan (science). Disebut ilmu pengetahuan karena ia memiliki metode. Pengetahuan ilmiah didasarkan pada prinsip empiris dalam arti menekankan pada fakta atau kenyataan yang dapat diverifikasi melalui indrawi (Octaviana D.R, 2021).

B.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Menurut (Putri dkk, 2017). Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a) Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

b) Media massa/informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan.

c) Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan itu baik atau tidak.

d) Lingkungan

Lingkungan mempunyai pengaruh besar terhadap masuknya proses pengetahuan karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

e) Pengalaman

Pengetahuan merupakan cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan yang dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain.

f) Usia

Usia mempengaruhi pola pikir dan daya tangkap seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang.

C. Anak Usia Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Burhein, 2017).

D. Struktur Gigi

Menurut Nurwati.B, dkk, 2023, struktur gigi manusia terdiri dari beberapa lapisan yang berbeda, seperti :

a) Email (Enamel)

Ini adalah lapisan terluar gigi dan merupakan jaringan terkeras dalam tubuh manusia. Email berfungsi sebagai pelindung terhadap kerusakan fisik dan kimia serta memberikan gigi warna putih.

b) Dentin

Lapisan dibawah enamel adalah dentin yang merupakan tulang gigi yang lebih keras daripada tulang pada tubuh manusia. Dentin mengisi sebagian besar volume gigi dan lebih sensitif terhadap rangsangan daripada enamel.

c) Pulpa

Pulpa adalah bagian terdalam gigi yang mengandung jaringan pembuluh darah, pembuluh saraf, dan berbagai sel-sel lainnya. Pulpa memberikan nutrisi kepada gigi dan merespon rangsangan seperti suhu dan tekanan.

Meskipun gigi memiliki struktur yang keras, gigi masih rentan terhadap kerusakan. Hal ini terutama disebabkan oleh adanya bakteri dalam mulut yang dapat menyebabkan kerusakan gigi, seperti karies gigi atau infeksi gusi (gingivitis dan periodontitis). 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.

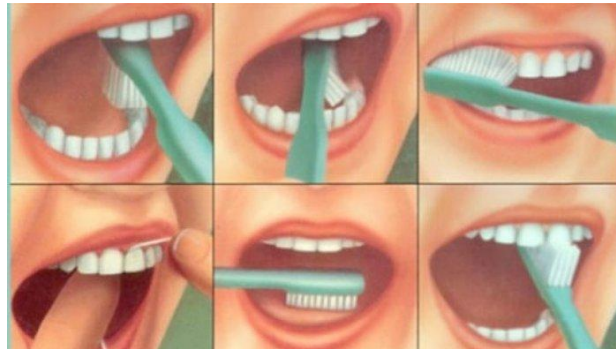
E. Menyikat Gigi Yang Baik Dan Benar

Menyikat gigi adalah cara yang paling umum dilakukan untuk membersihkan berbagai kotoran yang melekat pada permukaan gigi dan gusi. Lama menggosok gigi tidak ditentukan, tetapi biasanya dianjurkan maksimal 5 menit (minimal 2 menit), yang terpenting dilakukan secara teratur sistematis agar tidak ada bagian-bagian permukaan gigi yang tertinggal sehingga gigi dapat terhindar dari kerusakan gigi. Selain menyikat gigi dapat juga berkumur-kumur antiseptic dan menggunakan dental floss (benang gigi) untuk membersihkan bakteri dan sisa makanan pada sela-sela gigi.

E.1 Waktu Menyikat Gigi Yang Baik Dan Benar

Cara merawat kesehatan gigi yang paling sederhana adalah menyikat gigi secara rutin dan teratur minimal 2 kali sehari, waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah setelah makan pagi dan sebelum tidur malam. Menyikat gigi setelah makan bertujuan mengangkat sisa-sisa makanan yang menempel di permukaan atau pun di sela-sela gigi dan gusi. Sedangkan menggosok gigi sebelum tidur, berguna untuk menahan perkembangbiakan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur tidak diproduksi ludah yang berfungsi membersihkan gigi dan mulut secara alami (Hidayat R, dkk, 2016).

E.1.1 Teknik Menyikat Gigi Yang Baik Dan Benar



Gambar 1 Teknik Menyikat Gigi

Beberapa metode telah disarankan oleh para ahli, namun tidak ada ketentuan metode yang satu lebih baik dari yang lain ataupun metode yang dianjurkan, yang paling penting adalah mengusahakan agar permukaan gigi selalu bebas dari plak gigi.

Menggosok gigi digolongkan kedalam enam golongan berdasarkan macam gerakan yang dilakukan (Putri dkk, 2013), antara lain:

1) Teknik Vertikal

Teknik vertikal dilakukan dengan kedua rahang tertutup, kemudian permukaan bukal gigi disikat dengan gerakan ke atas dan ke bawah, untuk permukaan lingual dan palatinal dilakukan gerakan yang sama dengan mulut terbuka.

2) Teknik Horizontal

Permukaan bukal dan lingual dengan gerakan ke depan dan kebelakang. Untuk permukaan oklusal gerakan horizontal, cara ini tidak baik karena dapat menyebabkan abrasi gigi.

3) Teknik Roll atau Modifikasi Stillman

Teknik ini paling sederhana tetapi efisien dan dapat digunakan pada seluruh bagian mulut, bulu sikat ditempatkan pada gusi.

4) Vibratory Technic

Teknik Vibratory terdiri dari :

a) Teknik Charter

Pada permukaan bukal dan labial, sikat dipegang dengan tangkai dalam kedudukan horizontal, ujung bulu diletakkan pada permukaan gigi membentuk sudut 45 derajat terhadap sumbu panjang gigi mengarah ke oklusal. Kemudian, sikat gigi ditekan sehingga ujung bulu sikat masuk interproksimal dan sisi bulu sikat menekan tepi gusi.

b) Teknik Stillman-McCall

Posisi bulu sikat berlawanan dengan carter, sikat gigi ditempatkan sebagian pada gigi dan sebagian pada gusi membentuk sudut 45 derajat terhadap sumbu Panjang gigi mengarah ke apikal, kemudian sikat gigi ditekankan sehingga gusi memucat dan dilakukan dengan gerakan rotasi kecil tanpa mengubah kedudukan ujung bulu sikat.

c) Teknik Bass

Sikat ditekan dengan sudut 45 derajat terhadap sumbu panjang gigi mengarah ke apikal dengan ujung bulu sikat pada tepi gusi, jadi saku gusi dapat dibersihkan dan tepi gusi dapat dipijat. Sikat dapat digerakkan dengan getaran kecil ke depan dan ke belakang selama kurang lebih 10-15 detik ke tiap dua atau tiga gigi.

5) Teknik Fones atau Teknik Sirkuler

Bulu-bulu sikat ditempatkan tegak lurus pada permukaan bukal dan labial dengan gigi dalam keadaan oklusi. Sikat digerakkan dalam lingkaran besar, sehingga gigi dan gusi rahang atas dan rahang bawah disikat sekaligus.

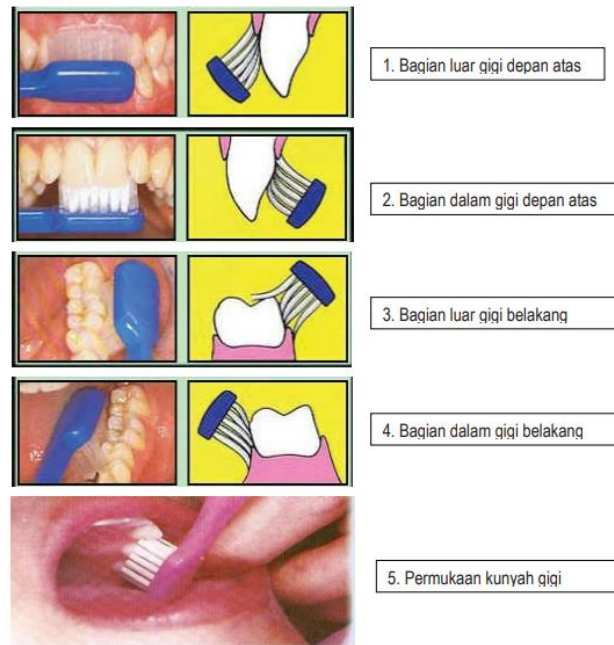
6) Teknik Fisiologis

Metode ini didasarkan atas anggapan bahwa penyikatan gigi harus menyerupai jalannya makanan, yaitu dari mahkota kearah gusi. Untuk teknik ini digunakan sikat gigi yang bulunya lunak, tangkai dipegang horizontal dengan bulu sikat tegak lurus terhadap

permukaan gigi, sedangkan untuk premolar dan molar rahang bawah diganti dengan gerakan dalam lingkaran kecil.

E.1.2 Langkah-Langkah Menyikat Gigi

A. Langkah-langkah menyikat gigi



Gambar 2 Langkah-Langkah Menyikat Gigi

Langkah-langkah menyikat gigi adalah tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan menyikat gigi yang baik dan benar. Langkah-langkah menggosok gigi yang baik dan benar menurut (Kementerian Kesehatan RI, 2012) :

- 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/jagung (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 ± 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.
- 6) Ulangi gerakan yang sama untuk permukaan bagian luar dan dalam semua gigi atas dan bawah.
- 7) Untuk menyikat permukaan bagian dalam gigi rahang atas dan bawah, miringkan sikat gigi. Kemudian bersihkan gigi dengan gerakan sikat yang benar dengan gerakan mencongkel.
- 8) Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek dan lembut maju mundur berulang-ulang.
- 9) Sikatlah lidah dan langit-langit dengan gerakan maju mundur dan berulang-ulang.
- 10) Janganlah menyikat terlalu keras terutama pada pertemuan gigi dengan gusi, karena akan menyebabkan email gigi rusak dan gigi terasa ngilu.
- 11) Setelah menyikat gigi, berkumurlah 1 kali saja agar sisa fluor masih ada di gigi.
- 12) Sikat gigi dibersihkan dengan air dan disimpan tegak dengan kepala sikat di atas.
- 13) Hal yang terpenting dalam memilih waktu menyikat gigi adalah pagi hari sesudah makan dan malam hari sebelum tidur.

B. Alat-alat menyikat gigi

a). Sikat gigi

Sikat gigi adalah alat oral fisioterapi yang dipakai secara umum untuk dapat membantu pembersihan gigi dan mulut adalah pengertian dari sikat gigi. Ragam sikat gigi dapat ditemukan dipasaran, baik sikat manual maupun elektrik dengan beragam bentuk dan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Adanya keragaman sikat gigi yang banyak,

menganjurkan penggunaanya dapat memperhatikan keefektifannya dalam membersihkan sikat gigi dan mulut (Retnadiyanto.I.R, 2021).

Beberapa syarat yang harus dipenuhi untuk kriteria sikat gigi yang efektif dan ideal yakni sebagai berikut :

- 1) Sikat gigi harus memiliki tangkai yang tebal dan lebar dan pas untuk digenggam dan stabil, sehingga kuat untuk menyikat gigi.
- 2) Kepala sikat disesuaikan dengan sasaran penggunaanya. Apabila untuk pengguna dewasa, maka kepala sikat maksimal berukuran 25-29 x 10 mm, untuk anak-anak maksimal berukuran 15-24 x 7 mm, untuk anak balita maksimal berukuran 18 mm x 7 mm.
- 3) Tekstur sikat gigi didesain dengan efektif agar tidak menyebabkan kerusakan atau gangguan pada jaringan keras maupun lunak pada rongga mulut.

b). Pasta Gigi

Pasta gigi merupakan produk semi padat terdiri atas campuran bahan penggosok, bahan pembersih, dan bahan tambahan yang berfungsi untuk membantu membersihkan gigi tanpa merusak struktur gigi serta membran mukosa mulut. Salah satu bahan yang digunakan dalam pembuatan pasta gigi adalah detergen. Detergen memiliki fungsi menurunkan tegangan permukaan dan melonggarkan ikatan debris dengan gigi yang akan membantu gerakan pembersihan kontrol plak mekanis yaitu menyikat gigi. Bahan yang sering digunakan antara lain Sodium Lauryl Sulfat (SLS) (Mayasari.Y &, Kusuma L.R.I, 2021).

F. Media Edukasi

F.1 Media *Spinning Wheel*



Gambar 6 Media *Spinning Wheel*

a). Pengertian *Spinning Wheel*

Media pembelajaran *Spinning Wheel* merupakan papan permainan yang berbentuk lingkaran yang diadopsi dari permainan meja roulette. Papan permainan *Spinning Wheel* yang telah dimodifikasi untuk variasi media pembelajaran adalah dengan memasukkan gambar-gambar tentang kompetensi dasar alat dan bahan kearsipan sehingga siswa akan tertarik untuk mendengarkan materi atau informasi yang diberikan guru ataupun temannya dan diharapkan dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan (Wahyunica WDO, 2017).

Media ini dapat membantu siswa/i untuk menjawab pertanyaan dari hasil putaran yang mereka putar dari papan tersebut. Peserta didik akan dilatih untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah di paparkan sebelumnya untuk mengasah kemampuan dan daya tangkap mereka.

Persiapan yang perlu dilakukan dalam penerapan media *Spinning Wheel* adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah media *Spinning Wheel* menggunakan kardus bekas.
- 2) Buatlah gambar topik cara menyikat gigi yang baik dan benar dibelakang kardus.

- 3) Selanjutnya buat 3 kotak berwarna biru, merah, dan kuning, lalu isi masing-masing kotak dengan pertanyaan yang berbeda.
- 4) Setelah materi disampaikan ajak siswa/i bermain dengan media *Spinning Wheel*.
- 5) Panggil siswa/i menurut absen kemudian ajak siswa untuk memutar *Spinning Wheel*, lalu siswa/i mengambil kertas di kotak yang berisi pertanyaan dan selanjutnya dijawab.
- 6) Selanjutnya permainan dapat dilanjutkan dengan memanggil siswa/i lainnya untuk bermain media *Spinning Wheel*.

b). Kelebihan Media *Spinning Wheel*

Media *Spinning Wheel* ini memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) *Spinning Wheel* merupakan suatu permainan yang menyenangkan dan juga tidak membosankan,
- 2) Memungkinkan adanya keterlibatan dari siswa untuk belajar
- 3) Keinginan untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang diinginkan.
- 4) Selalu terus berusaha mempertahankan jawaban pertanyaan agar dapat memperoleh nilai yang ditawarkan.

c). Kelemahan Media *Spinning Wheel*

Media *Spinning Wheel* ini memiliki beberapa kelemahan dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Membutuhkan peran aktif siswa/i.
- 2) Membutuhkan lebih banyak, waktu dan tenaga karena media ini dilakukan secara manual.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Spinning Wheel* merupakan sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. *Spinning Wheel* merupakan media dengan jenis permainan memutar papan yang berbentuk bulat kemudian menjawab pertanyaan yang disediakan sesuai jarum penunjuk

terakhir berhenti sesuai dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya oleh pemateri.

G. Kerangka Konsep

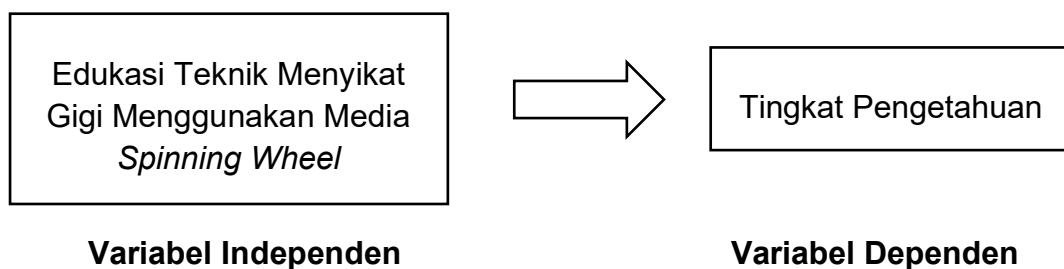
Kerangka konsep merupakan turunan dari kerangka teori yang telah disusun sebelumnya dalam telaah pustaka. Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel, yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian menyusun teorinya sendiri yang akan digunakannya sebagai landasan untuk penelitiannya (Anggreni.D, 2022).

1) Variabel bebas (Independent)

Variabel independent atau variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen(terikat)(Sudaryana.B & Agusiady.R, 2022).

2) Variabel terikat (Dependent)

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas(Sudaryana.B & Agusiady.R, 2022).



H. Definisi Operasional

Definisi operasional yang diuraikan dibawah ini akan memperjelas tujuan penelitian yang hendak dicapai, sehingga ditentukan definisi operasional sebagai berikut.

1. Edukasi kesehatan gigi dan mulut yakni suatu upaya untuk menyampaikan informasi kesehatan gigi dan mulut dengan

menggunakan media *Spinning Wheel* pada Siswa/i kelas IV SDN 060937 Jl.Pintu Air II, Kecamatan Medan Johor.

2. Media *Spinning Wheel* merupakan suatu langkah pembelajaran yang menggunakan media yang mengandung unsur permainan yang dapat merangsang siswa/i dalam belajar sambil bermain.
3. Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media yang mengandung media pembelajaran sekaligus sebagai media permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi atau materi kepada siswa/i serta mengajak mereka bermain untuk mengasah tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya.