

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

A.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu. Proses pengindraan tersebut terjadi melalui pancaindra manusia yakni indra pengelihat, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, Notoatmodjo (2021).

A.2 Tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2021), pengetahuan dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni:

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan dalam tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dan seluruh badan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu (*Know*) merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Contohnya, seseorang dapat menguraikan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.

2. Memahami (*Comprehention*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dimana dapat menginterpretasikan secara benar. Contohnya, seseorang dapat menjelaskan mengapa harus menggosok gigi.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi ataupun kondisi riil (sebenarnya). Aplikasi dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Contohnya, dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menyatakan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen tetapi masih didalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya, seseorang dapat menyusun, merencanakan, meringkaskan, menyesuaikan, dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

5. Evaluasi (*Evaluations*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penelitian-penelitian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada. Misalnya, seseorang dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak yang kekurangan gizi, dapat menafsirkan penyebab seseorang tidak menambal gigi.

A.3 Faktor -faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor- faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang menurut (Pariati dan Jumriani 2020), yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi Pendidikan seseorang semakin mudah

pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang Tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai baru diperkenalkan.

2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3) Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru.

4) Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

5) Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

6) Kebudayaan

Kebudayaan lingkungan sekitar, apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

B. Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi adalah keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya bebas dari penyakit dan rasa sakit, berfungsi secara optimal, yang akan menjadikan percaya diri. Gigi dan mulut merupakan bagian penting yang harus dipertahankan kebersihannya sebab melalui organ ini berbagai kuman dapat masuk (Aksmi, 2019).

Pemeliharaan kesehatan gigi merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia, karena kesehatan gigi dan mulut dapat mempengaruhi kesehatan tubuh secara menyeluruh (Herijulianti, 2012 dalam Anny Shinta, dkk., 2023).

B.1 Cara Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut

Menurut Thioritz (2019) kebersihan gigi dan mulut yang baik akan membuat gigi dan jaringan sekitarnya sehat. Ada beberapa cara memelihara kesehatan gigi dan mulut, diantaranya:

Cara memelihara kesehatan gigi dan mulut yaitu:

a. Rajin menyikat gigi

Sikat gigi minimal 2 kali sehari, yaitu pagi sesudah sarapan dan malam sebelum tidur.

b. Gunakan pasta gigi yang berfluoride

Fluoride adalah unsur alami yang dapat ditemukan di banyak hal, seperti air minum dan makanan yang dikonsumsi. Fluoride juga merupakan pertahanan utama terhadap kerusakan gigi yang bekerja dengan memerangi kuman yang dapat menyebabkan kerusakan, serta menyediakan perlindungan alami untuk gigi.

c. Minum air putih yang cukup

Air merupakan minuman terbaik untuk kesehatan secara keseluruhan, termasuk bagi kesehatan mulut karena aktivitas minum dapat membantu

membersihkan beberapa efek negatif dari makanan dan minuman yang menempel pada gigi.

d. Batasi konsumsi makanan dan minuman yang manis

Makanan dan minuman yang manis akan diubah menjadi asam oleh bakteri di mulut yang kemudian dapat menggerogoti enamel gigi, yang menyebabkan gigi cepat berlubang.

e. Makan buah dan sayur yang mengandung banyak air dan serat

Makan-makanan yang bergizi termasuk buah-buahan, sayur-sayuran, dan produk susu dapat memberikan nutrisi yang dibutuhkan.

f. Rutin periksa gigi ke dokter gigi

Periksa secara rutin ke dokter gigi minimal 6 bulan sekali untuk mendeteksi lebih awal kondisi gigi dan mulut.

C. Penyuluhan

C.1 Definisi penyuluhan

Penyuluhan kesehatan yaitu kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak saja sadar tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan dapat melakukan sesuatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut merupakan usaha terencana dan terarah untuk menciptakan suasana agar seseorang atau kelompok masyarakat mau mengubah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal (Anwar, 2019).

C.2 Tujuan penyuluhan

Tujuan penyuluhan Kesehatan menurut Arsyad (2018).

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga Kesehatan gigi dan mulut.
- b. Menghilangkan atau mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan gigi lainnya.

- c. Untuk menciptakan kemauan dan membimbing masyarakat atau individu untuk meningkatkan dan mempertahankan kebiasaan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
- d. Mengingatkan masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
- e. Menanamkan perilaku hidup sehat sejak dini.

D. Media Promosi

D.1 Pengertian Media

Media promosi kesehatan adalah semua sarana untuk menampilkan pesan informasi yang ingin di sampaikan oleh komunikator sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya, yang akhirnya dapat mengubah perilaku kearah yang lebih baik.

D.2 Manfaat Media

Adapun manfaat penggunaan media promosi kesehatan adalah:

1. Media dapat mempermudah penyampaian informasi.
2. Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
3. Media dapat memperjelas informasi.

E. Mewarnai Gambar

E.1 Pengertian Mewarnai Gambar

Ada beberapa pengertian mewarnai gambar. Menurut (Olivia, 2013 dalam Hilda 2022). Mewarnai gambar adalah membuat gambar dengan cara menggoreskan benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding) yang merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna dan tekstur dengan sederhana.

Menurut Sumanto (2018), mewarnai gambar merupakan salah satu bentuk seni rupa (visual) bagi anak-anak usia dasar dan yang sederajat. Mewarnai gambar bagi anak adalah sebagai media berekspresi, berkreasi, berimajinasi, dan berkomunikasi yang menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan. Secara luas mewarnai gambar adalah kegiatan berkarya yang berwujud dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lain-lainnya).

Cara mewarnai gambar (Sumanto, 2018).

1. Menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai bantuan alat-alat mistar, jangka, dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri bebas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual.
2. Menggambar yang dapat dibuat dengan bantuan peralatan mistar (penggaris, jangka, busur derajat, sablon gambar/ huruf). Hasilnya memiliki ciri terikat, statis dan tidak spontan.

Mewarnai gambar yang dilakukan anak-anak adalah wujud perkembangan visual yang terkait dengan perkembangan motorik (motorik halus), sosial emosional dan kognitif. Pada saat mewarnai gambar anak-anak akan belajar menyatakan dan menyalurkan perasaan, menyatakan kekhasan individunya, belajar berbagi dan bekerjasama dengan orang lain. Anak-anak akan merasakan kepuasan emosional ketika mereka terlibat dalam kegiatan mewarnai gambar (Nurhayati, 2020).

Melalui kegiatan mewarnai gambar anak akan mengenal warna-warna yang berbeda, dan menggunakan panca inderanya dalam mengamati dunia sekitarnya kemudian dituangkan dalam gambar. Selain itu mewarnai gambar juga memberikan kesan dan efek tersendiri bagi seseorang, ada warna yang dapat memberikan rasa nyaman, tenang, dan semangat yang tentunya berimbas pada emosi anak (Setyohadi, 2018).

E.2 Manfaat Mewarnai Gambar

Menurut (Nisak 2017 dalam Julianti 2022), terdapat banyak manfaat yang diperoleh pada kegiatan mewarnai gambar, antara lain:

- a. Menggali kemampuan kreativitas anak yang terpendam.
- b. Melatih kekuatan pikir anak untuk membayangkan (imajinasi) dan mewujudkannya dalam bentuk mewarnai gambar.
- c. Menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan sehingga mampu mengelola emosi serta meningkatkan kesabaran.
- d. Meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan merekam gambar yang di warnai.
- e. Menguasai cara berpikir abstrak dan mengasah kecerdasan.
- f. Kepekaan dan kemampuan mengolah sesuatu (manajemen) baik garis maupun warna.
- g. Meningkatkan kepercayaan diri anak, kemandirian dan kemampuan untuk menentukan solusi dan menyelesaikan masalah.

Selain manfaat tersebut kemampuan menggambar merupakan salah satu indikator terhadap berkembangnya kemampuan membaca anak dan kemampuan anak dalam berhitung. Kegiatan mewarnai gambar memiliki kontribusi yang tinggi terhadap perkembangan pengetahuan anak dimasa depan, jika anak terus belajar mewarnai gambar maka kemampuan kognitif (hasil peroleh pengetahuan) akan berkembang

Mewarnai gambar sangatlah sesuai digunakan untuk memberi pendidikan yang mencakup informasi kesehatan gigi dan mulut sehingga berpengaruh kepada pengetahuan anak oleh karena itu gambar-gambar tentang kesehatan gigi dan mulut baik bila ditempel didalam kamar dimana anak suka belajar (Macfoedz, 2018).

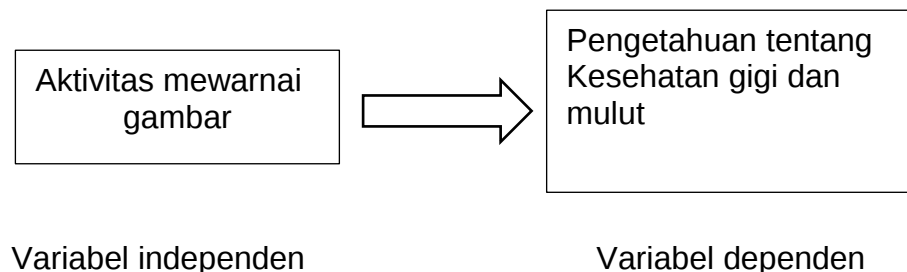
F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu dari visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep yang satu terhadap lainnya. Variabel yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Independent) yang sifatnya dipengaruhi atau sebab terpengaruh
2. Variabel terikat (Dependen) yaitu sifatnya tergantung akibat terpengaruh.

Variable independen dalam penelitian ini adalah aktivitas mewarnai gambar dan variabel dependen adalah pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang diperoleh dari jawaban kuesioner.

Keterkaitan kedua variabel dapat dilihat pada bagan berikut ini:



F. Defenisi Operasional

Untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut:

1. Pengetahuan merupakan hasil tahu seseorang terhadap suatu objek yang diteliti melalui panca indra manusia yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Dalam penelitian ini pengetahuan yang diteliti adalah pengetahuan siswa/i tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut
2. Aktivitas mewarnai gambar adalah kegiatan anak memberi warna pada gambar yang berhubungan dengan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.