

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Penyuluhan

1.1 Defenisi Penyuluhan

Tujuan penyuluhan gigi dan mulut adalah mengubah perilaku siswa/i ke arah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan gigi dan mulut yang optimal. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan derajat Kesehatan gigi pada anak dalam aspek promotif dan preventif. Usia saat sekolah dasar merupakan saat ideal untuk melatih kemampuan motoric seorang anak, termasuk diantaranya menyikat gigi.

2. Cara Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut

Menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak dini sangat penting untuk anak-anak, karena kesehatan gigi merupakan faktor penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri.

- 1) Menyikat gigi minimal dua kali dalam sehari, pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur, menggosok gigi bagian permukaan luar dalam, penggunaan sikat yang kecil baik tangkai maupun kepala sakitnya, ujung kepala sikat menyempit agar mudah menjangkau seluruh bagian mulut yang relatif kecil dan menggunakan cara yang tidak merusak struktur gigi dan gusi.
- 2) Diet makanan, dan meminimalisi rmengkonsumsi makanan yang mengandung gula dan makanan yang lengket. Kalsium dan vitamin D adalah fondasi penting untuk membuat tulang dan gigi yang kuat Pemeriksaan kedokter gigi, pemeriksaan rutin 6 bulan sekali telah dibuat oleh pemerintah. Pemeriksaan ini sangat dianjurkan pada anak usia sekolah karena pada anak usia sekolah mengalami pergantian dari gigi susu menjadi permanen. Dengan menerapkan hal-hal

tersebut, maka akan dicapai suatu kesehatan gigi dan mulut yang optimal dan akan meningkatkan kesehatan tubuh secara menyeluruh.

Melalui adanya pendidikan kesehatan dapat menjadi satu bentuk intervensi keperawatan mandiri untuk membantu klien baik individu maupun kelompok maupun masyarakat.

3. Penyuluhan Kesehatan Metode Ceramah

Ceramah adalah salah satu cara pendidikan kesehatan yang didalamnya kita menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan disertai dengan Tanya jawab , diskusi dengan sekelompok pendengar serta dibantu dengan beberapa sekelompok peraga yang dianggap perlu.

4. Puzzle

4.1 Pengertian Puzzle

Menurut Hidayati (2018). puzzle adalah permainan teka teki bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak – anak maupun orang dewasa dengan media puzzle ini , anak bisa berlatih tentang geometri. selain itu dapat dijadikan sebagai pembelajaran matematika bagi anak yaitu dengan menghitung jumlah potongan – potongan puzzle yang ada

4.2 Manfaat Permainan Puzzle

Manfaat permainan puzzle adalah manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang di pelajari (Hutami, A dkk, 2019) .

4.3 Bentuk-Bentuk Puzzle

1) Puzzle konstruksi

Puzzle rakitan (construction puzzle) merupakan kumpulan potongan – potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok – blok kayu sederhana berwarna – warni mainan rakitan ini untuk anak yang

suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi

2) Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan spons (karet\busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang, juga pasang merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak.

5. Pengetahuan

5.1 Defenisi Pengetahuan

Menurut Pudjawidjana dalam Siti (2018), pengetahuan adalah reaksi dari manusia atas rangsangannya oleh alam sekitar melalui persentuhan melalui objek dengan indera dan pengetahuan merupakan hasil yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan sebuah objek tertentu. Pengetahuan adalah kemampuan individu untuk mengingat Kembali nama, kata, inspirasi, rumus, yang diperoleh setelah melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Tingkat pengetahuan dimulai dari mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensitesis, dan menemukan.

5.1 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2018) , pengetahuan dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni :

1) Tahu

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan dalam tingkat ini adalah mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Misalnya, seseorang dapat menyebutkan cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. Seseorang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan dan meramalkan objek yang telah dipelajari. Misalnya seseorang agar dapat menjelaskan mengapa harus makan-makanan yang berserat. Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi dapat diartikan sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi tertentu. Misalnya, seseorang dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip siklus pemecah masalah didalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

3) Analisa

Analisa adalah kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi tertentu dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisa dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja, dapat menggambarkan, membedakan dan sebagainya.

4) Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk melakukan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya, seseorang dapat menyusun, merencanakan, meringkaskan, menyesuaikan terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

5) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Misalnya, seseorang dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak yang kurang gizi, menanggapi terjadinya diare di suatu tempat dapat menarsirkan penyebab seseorang tidak menambal gigi. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih lama melekat dibanding dengan perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

5.2 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan. Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Putri, Indah dan Yuliana (2017), 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

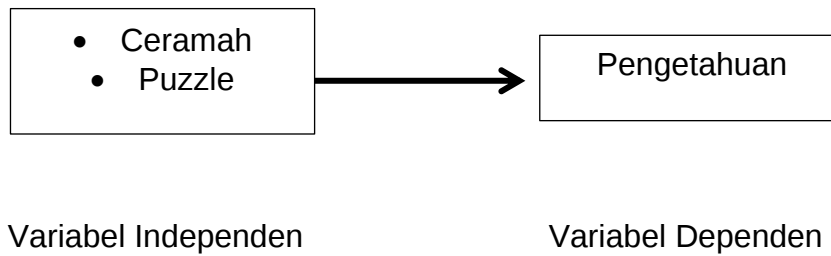
Usia mempengaruhi pola pikir dan daya tangkap seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang.

Sedangkan menurut Fadhil dalam Nurhasim (2013), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor internal yang meliputi usia, pengalaman, jenis kelamin.
- 2) Faktor eksternal yang meliputi pendidikan, pekerjaan, sosial budaya dan ekonomi, lingkungan, informasi. Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi usia, pengalaman, intelegensia, jenis kelamin. Sedangkan faktor eksternal meliputi pendidikan, pekerjaan, sosial, ekonomi dan budaya, lingkungan, media massa.

6. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu hubungan atau kaitanya antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang lain dari masalah yang diteliti (notoadmodjo,2018). Dengan penelitian ini penulis mengamati beberapa variabel yang terdiri dari :



7. Defenisi Operasional

Menurut Sugiyono (2018) definisi operasioanal adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Tujuan yang akan dicapai dalam penulis ini defenisi operasional adalah sebagai berikut;

- 1) Pengetahuan adalah pemahaman dari siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut
- 2) Ceramah adalah menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan disertai denganTanya jawab tentang kesehatan gigi dan mulut.
- 3) Puzzle adalah permainan yang terdiri dari atas kepingan – kepingan dari satu gambar