

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2015) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya).

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui yang merupakan hasil dari tahu dan terjadi akibat seseorang melakukan pengindraan pada suatu objek, menggunakan panca indera manusia. Pengetahuan tentang kesehatan gigi anak menjadi suatu kewajiban demi perkembangan dan pertumbuhan gigi anak yang baik (Rompis dkk, 2016). Pengetahuan dapat diperoleh secara alami maupun secara terencana, yaitu melalui proses pendidikan (Wahidin, S.Sos., SKM., Msi., 2021).

Tingkat pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2015) Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku kognitif diklasifikasikan dalam urutan hirarki, yaitu (Wahidin, S.Sos., SKM., Msi., 2021) :

- a. Tahu (*know*) merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena pada tingkat ini seseorang hanya mampu melakukan recall (mengulang) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
- b. Memahami (*comprehension*) dapat diartikan suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek dan dapat menginterpretasikannya secara benar. Orang yang sudah memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan.
- c. Aplikasi (*application*) merupakan kemampuan dimana seseorang telah memahami suatu objek, dapat menjelaskan dan dapat mengaplikasikan prinsip yang diketahui meskipun pada situasi yang berbeda.

- d. Analisis (*analysis*) merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi nyata. Sehingga dapat menggambarkan atau memecahkan suatu masalah.
- e. Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan untuk merangkum komponen-komponen dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam suatu hubungan yang logis, sehingga tersusun suatu formula baru.

Kategori Tingkat Pengetahuan Menurut Arikunto (2010) dalam terdapat 3 kategori tingkat pengetahuan yang didasarkan pada nilai presentase sebagai berikut :

- a) Baik : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 76% - 100% dari seluruh pertanyaan.
- b) Cukup : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan.
- c) Kurang : Bila subjek mampu menjawab dengan benar < 55% dari seluruh pertanyaan.

B. Penyuluhan Kesehatan

Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok atau masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan atau promosi kesehatan (Notoatmodjo., 2018).

Penyuluhan atau promosi kesehatan adalah proses advokasi Kesehatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan, baik di tingkat personal, swasta dan pemerintah. Promosi kesehatan adalah suatu kegiatan penyampaian pesan ilmu serta informasi kesehatan kepada kelompok individu, kelompok, Keluarga, dan Komunitas. Tujuannya adalah dari tidak mampu menjadi mampu mengubah kebiasaan sesuai dengan

prinsip kesehatan dalam aspek kehidupan secara mandiri dan menerapkan sepanjang hidupnya (Salikun.,dkk., 2018).

Pengertian Penyuluhan Kesehatan Gigi

Penyuluhan kesehatan gigi adalah pendidikan kesehatan yang di tujukan kepada individu dan kelompok masyarakat untuk mencapai derajat kesehatan yang setinggi - tingginya yang berisi komunikasi, informasi dan edukasi sebagai upaya promotif dalam meningkatkan kesehatan gigi masyarakat. Keberhasilan seorang penyuluh kesehatan setelah memberikan penyuluhan dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku sasaran yang diharapkan dapat menolong dirinya sendiri maupun orang lain dalam memelihara dan menjaga kesehatan. Perubahan perilaku tentunya tidak dapat terjadi secara langsung tetapi melalui suatu proses belajar yang dapat 7 dinilai dari hasilnya. Metode penyuluhan yang tepat sangat membantu pencapaian usaha dalam mengubah tingkah laku sasaran (Herijulianti dalam Pradita.,SB., 2021).

Promosi kesehatan gigi adalah suatu pendekatan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan peran serta masyarakat atau sasaran dalam pemeliharaan kesehatan gigi, pemeliharaan gigi maupun mulut dengan baik sekaligus benar sangat mendukung terwujudnya gigi dan mulut yang sehat (Salikun.dkk., 2021).

Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Menurut Noor dalam (Fandiyahud., 2021). tujuan Penyuluhan atau pendidikan kesehatan gigi adalah

- a) Meningkatkan Pengertian dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut
- b) Menghilangkan atau paling sedikit mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut
- c) Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi
- d) Meningkatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut

- e) Menjabarkan akibat yang timbul dari kelainan menjaga kebersihan gigi dan mulut.

Metode Penyuluhan

Menurut (Notoatmodjo., 2018), metode pendidikan atau penyuluhan terbagi menjadi beberapa metode, yaitu :

- a. Metode individual (perorangan).

Metode individual ini digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada sesuatu perubahan perilaku dengan pendekatan individual. Contoh metode individual yaitu, bimbingan atau penyuluhan (*guidance and conceling*), dan wawancara (*interview*).

- b. Metode kelompok

Dalam memilih metode pendidikan kelompok, harus diingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Efektifitas suatu metode akan tergantung pada besarnya sasaran pendidikan. Kelompok sasaran pada metode ini terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Kelompok besar, Yang dimaksud kelompok besar disini adalah apabila peserta penyuluhan lebih dari 15 Orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini antara lain ceramah dan seminar.
- 2) Kelompok kecil, Apabila peserta kegiatan kurang dari 15 orang biasanya disebut kelompok kecil. Metode- metode yang cocok untuk kelompok kecil ini adalah diskusi kelompok, curah pendapat (*brain storming*), bola salju (*snow balling*), kelompok-kelompok kecil (*buzz group*), bermain peran (*role play*), dan permainan simulasi (*simulation game*).

- c. Metode massa

Metode massa cocok digunakan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat. Oleh karena sasaran ini bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur,

jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, maka pesan-pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut. Metode yang cocok pada pendekatan massa adalah ceramah umum (*public speaking*), berbincang-bincang (*talk show*), simulasi, sinetron televisi, dan tulisan-tulisan di majalah atau Koran.

C. Media Penyuluhan

Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Dikatakannya media pembelajaran, bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan kegiatan tersebut. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto., 2016).

Menurut Notoatmodjo (2012) media promosi kesehatan adalah alat-alat yang digunakan petugas dalam menyampaikan bahan, materi atau pesan kesehatan. Berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses promosi kesehatan sehingga pesan pesan kesehatan dapat di sampaikan lebih jelas dan masyarakat atau sasaran dapat menerima pesan tersebut dengan lebih jelas dan tepat pula. Dengan alat peraga, orang dapat lebih mengerti fakta kesehatan yang dianggap rumit, sehingga mereka dapat menghargai betapa bernilainya kesehatan itu bagi kehidupan.

Manfaat Media atau Alat Peraga

Menurut Notoatmodjo (2012) manfaat alat peraga antara lain adalah 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 kepada orang lain.
- e. Mempermudah penyampaian informasi kesehatan
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran masyarakat. Seperti diuraikan sebelumnya bahwa pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indra. Menurut penelitian para ahli, indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai 87% dan manusia pengetahuan manusia diperoleh atau disalurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indra lain. Dari sini dapat disimpulkan bahwa alat – alat visual lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi kesehatan.
- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik. Orang yang melihat sesuatu yang memang di perlukan tentu akan menarik perhatiannya, dan apa yang dilihat dengan penuh perhatian akan memberikan pengertian baru baginya, yang merupakan pendorong untuk melakukan atau memakai sesuatu yang baru tersebut.
- h. Membantu menegaskan pengertian yang diperoleh. Didalam menerima sesuatu yang baru, manusia mempunyai kecenderungan untuk melupakan atau lupa terhadap pengertian yang telah diterima. Untuk mengatasi hal ini alat bantu akan membantu menegaskan pengetahuan – pengetahuan yang telah diterima sehingga apa yang diterima akan lebih lama tersimpan di dalam ingatan.

D. Media Power Point

Pengertian Media Power point

Media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office*. Media *Power Point* dapat dibuat dengan sederhana dan tidak terlalu sulit, bahkan dalam dunia pendidikan media ini sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Pradita.2016).

Media *power point* merupakan media visual yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (pengelihatatan) pada waktu penerimaan pesan. *Power point* dapat digunakan untuk membuat slide presentasi yang ditampilkan melalui layar komputer, dalam pembuatan slide presentasi dapat ditambahkan tulisan dan gambar dengan bermacam warna, dapat diselingi dengan gambar hidup atau film, proses penulisan yang mudah (bila salah ketik, tinggal di *delete-red*), pola tulisan dapat dipilih sesuai dan dibuat semenarik mungkin sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan atraktif (Amalia., 2020).

Program media *PowerPoint* memiliki sejumlah potensi yang dapat dioptimalkan untuk menciptakan kegiatan presentasi yang efektif, efisien dan menarik. Potensi yang dimiliki oleh program aplikasi *PowerPoint*, meliputi (Pribadi., 2017) :

1) Penggunaan Teks

Teks merupakan bentuk tayangan yang kerap digunakan dalam program aplikasi dalam penyampaian beragam informasi dan pengetahuan. Penggunaan unsur teks dalam aplikasi ini meliputi penggunaan *font*, *size*, *text color* dan *shading*. *Font* adalah jenis huruf yang dapat digunakan dalam aplikasi program *Power Point*. Adapun *size* adalah besar kecilnya huruf yang akan digunakan dalam menyusun pesan dan informasi yang akan ditayangkan melalui tampilan *Power Point*. *Text color* digunakan untuk menentukan warna teks yang akan ditampilkan di layar. *Shading* biasanya digunakan untuk menentukan latar belakang teks pada layar presentasi.

2) Penggunaan Gambar

Gambar yang disisipkan dapat berupa foto, diagram, grafik, dan clipart. Gambar-gambar tersebut tidak hanya digunakan untuk memperindah tampilan slide semata, tetapi juga digunakan untuk memperjelas informasi dan pengetahuan yang terdapat didalamnya slide presentasi. Foto dapat digunakan untuk melengkapi informasi dan pengetahuan yang disampaikan melalui teks dan dapat menggantikan informasi dan pengetahuan yang dideskripsikan melalui unsur teks.

Kelebihan Media *Power Point*

Kelebihan media *Power Point* adalah (Alfian., 2018) :

- 1) Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga lebih menarik.
- 2) Dapat menjangkau kelompok banyak.
- 3) Tempo dan cara penyajiannya bisa disesuaikan.
- 4) Penyajiannya masih bisa bertatap muka.
- 5) Dapat digunakan secara berulang-ulang.
- 6) Bahan materi-materinya mudah didapat dan pembuatannya tidak terlalu rumit sehingga tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya pembuatannya.

Kekurangan Media *Power Point*

Kekurangan Media *Power Point* adalah (Alfian., 2018):

- 1) Ketergantungan arus listrik sangat tinggi
- 2) Media pendukungnya harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD
- 3) Penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi.
- 4) Masih sangat terbatas orang yang mampu membuat media presentasi power point.
- 5) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ideide yang baik pada desain *power point*.

E. Boneka Tangan

Pengertian Permainan Boneka Tangan

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan boneka tangan adalah bentuk tiruan dari manusia dan binatang yang dapat digerakkan dengan tangan atau jari tangan. Dalam hal ini, Ekasriadi (2005) menyebutkan bahwa boneka pada dasarnya memiliki karakteristik khusus, dalam penggunaannya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan media boneka tangan. Lebih lanjut dikatakan pula bahwa, cara menggerakkan dengan jari-jari tangan seperti yang dipakai pada boneka Si Unyil. Salah satu contoh bentuk boneka tangan seperti ditunjukkan dalam gambar berikut ini.



Gambar 2.1 boneka tangan

Manfaat Boneka Tangan

Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka sangat mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkannya. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak 17 sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan., 2020).

Bercerita dengan menggunakan media boneka atau biasa dikenal dengan sebutan hand puppet, menjadi salah satu alat peraga edukatif

yang efektif untuk mendidik anak. Sebab, boneka merupakan mainan yang universal. Baik anak perempuan atau anak laki-laki, secara alami akan tertarik pada boneka. Boneka bayi, hingga boneka manusia. Bermain dengan boneka bukan hanya aktivitas mengisi waktu bermain anak atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, anak dirangsang untuk melatih dan mengembangkan kreatifitas melalui imajinasi kemampuan kerja otak (Gunawan., 2020).

F. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pengertian Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya yang sangat penting dilakukan dalam mencegah terjadinya penyakit-penyakit rongga mulut seperti karang gigi dan karies gigi atau gigi berlubang. Jika ditinjau dari segi fungsinya gigi dan mulut mempunyai peran besar dalam mempersiapkan makan sebelum melalui proses pencernaan yang selanjutnya. Oleh karena gigi dan mulut merupakan salah satu kesatuan dari anggota tubuh yang lain, kerusakan pada gigi dan mulut dapat mempengaruhi kesehatan tubuh secara langsung atau tidak langsung. Selain itu kebersihan gigi dan mulut juga berperan penting dalam menentukan gambaran dan penampilan diri seseorang tersebut. Sekaligus berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan terhadap dirinya (Pratiwi., 2017).

Upaya Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

A. Diet Makanan

Diet makanan merupakan jumlah makanan yang dikonsumsi oleh seseorang. Seperti bagian tubuh yang lain, gigi, tulang dan jaringan lain dalam mulut membutuhkan makanan yang baik sangat penting untuk kesehatan gigi. Jenis makanan yang baik untuk kesehatan gigi dan mulut meliputi: daging atau ikan, susu, sayur atau buah-buahan, dan nasi. Dan jenis makanan yang buruk untuk kesehatan gigi yaitu makanan yang mengandung gula seperti coklat dan permen. Apabila makanan yang

dikonsumsi banyak mengandung gula terutama pada waktu-waktu istirahat, akan mempercepat terjadinya kerusakan pada gigi atau karies. Gula yang lengket, misalnya yang terdapat di dalam manisan adalah yang paling merusak karena dapat berada pada permukaan gigi diantara gigi-gigi untuk waktu yang lama. Proses kerusakan gigi dimulai pada waktu gula bercampur dengan plak yang mengandung bakteri pada gigi akan membentuk asam. Plak ini menahan asam untuk menyerang gigi dimulai dari lapisan gigi terluar yaitu enamel. Dan proses ini terjadi lagi setiap kali makan makanan yang mengandung gula.

B. Menyikat Gigi

Menyikat gigi akan membersihkan gigi dari plak pada semua permukaan gigi, baik dari luar, dalam permukaan gigi. Cara Menyikat Gigi yang Benar yaitu:

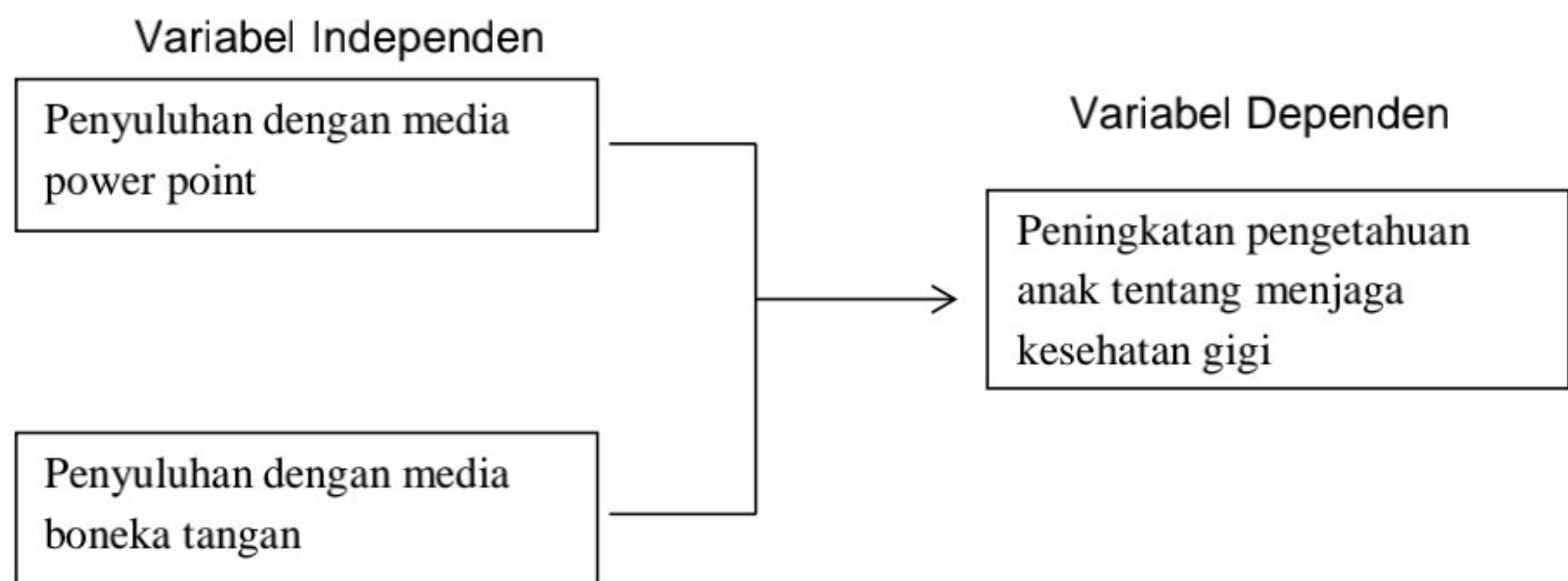
1. Sikat bagian luar setiap gigi atas dengan gerakan pendek dan lembut dari atas ke bawah atau dari pangkal ke ujung gigi berulang-ulang. Berikan perhatian khusus pada pertemuan gigi dan gusi, dengan sikat gigi membentuk sudut 45° antara gigi dan gusi.
2. Lakukan hal yang sama pada semua gigi atas bagian dalam. Ulangi gerakan yang sama untuk permukaan bagian luar dan dalam semua gigi atas dan bawah.
3. Untuk permukaan bagian dalam gigi rahang bawah bagian depan, miringkan sikat gigi. Kemudian bersihkan gigi dengan gerakan atas bawah.
4. Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan gerakan pendek dan lembut maju mundur berulang-ulang.
5. Pilihlah sikat gigi yang kecil, berbulu halus, permukaan datar, dan pakailah pasta gigi yang mengandung fluoride.
6. Menyikat gigi 2 kali dalam sehari, pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.

7. Kontrol ke Dokter gigi 6 bulan sekali Kunjungan berkala ke dokter gigi hendaknya dilakukan teratur setiap enam bulan sekali. Dengan perawatan yang tepat pada gigi, maka akan dapat menghindari berbagai masalah gigi dan gusi seperti gigi berlubang dan karang gigi serta masalah bau mulut.

G. Kerangka Konsep

Kerangka konsep pada penelitian ini “gambaran pengetahuan Siswa tentang menjaga kesehatan gigi dari hasil pemberian penyuluhan dengan menggunakan media power point dan media boneka tangan”.

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



H. Defenisi Operasional

Tabel 2.1 Defenisi Operasional

No	Variabel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1	Pengetahuan menjaga kesehatan gigi	Kemampuan responden penelitian untuk menjawab pertanyaan Pretest dan Posttest tentang <u>menjaga</u>	Lembar pertanyaan	Pemberian skor pada hasil pre dan Post test Kategori Baik : 5-6 Kategori Cukup :	Ordinal	

		kesehatan gigi dengan benar .		3-4 Kategori Kurang 0- 2	
2	Media Penyuluhan	Alat yang digunakan untuk memberikan informasi pada saat penyuluhan dengan menggunakan media	Lembar pertanyaan <i>checklist</i> - Power point - Permainan boneka tangan	Observasi	Nominal