

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan merupakan kegiatan penambahan pengetahuan yang diperurutkan bagi masyarakat melalui penyebaran pesan, penyuluhan kesehatan merupakan gabungan dari berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar sehingga harapannya dengan adanya penyuluhan kesehatan dapat membuat masyarakat lebih sadar akan pentingnya pola kehidupan yang sehat (Absah, 2011).

Penyuluhan adalah hubungan timbal balik antara dua orang individu (penyuluh dan klien) untuk mencapai pengertian tentang diri sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi pada waktu yang akan datang (Maulana, H 2014).

A.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Herijulianti (2011), tujuan penyuluhan adalah :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi.
2. Mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
3. Menjelaskan akibat yang akan timbul dari kelalaian menjaga kebersihan gigi dan mulut.
4. Menanamkan perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan ke sekolah.
5. Menjalinkan kerjasama dengan masyarakat melalui RT, RW, Kelurahan dalam memberikan penyuluhan langsung kepada masyarakat.

A.3 Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi-informasi pesan, menanamkan, keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga

mau dan bias melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap (Notoadmodjo, 2012).

Penyuluhan kesehatan diselenggarakan guna meningkatkan pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan kemampuan masyarakat dalam upaya kesehatan. Penyuluhan kesehatan diselenggarakan untuk mengubah perilaku seseorang atau kelompok, masyarakat agar hidup sehat melalui komunikasi, informasi dan edukasi.

A.4 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Menurut Herijulianti, dkk., dalam Puspitasari (2019), Herijulianti, dkk., dalam Puspitasari (2019), Tujuan dari penyuluhan kesehatan yaitu :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi 2.
2. Mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
3. Menjabarkan akibat yang akan timbul dari kelalaian menjaga kebersihan gigi dan mulut
4. Menanamkan perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan ke sekolah.

B. Pengetahuan

B.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2014) pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda.

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu penginderaan sehingga menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga), dan indra penglihatan (mata) (Notoatmodjo, 2014)

Pengetahuan adalah setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Rachmawati, 2019).

B.2 Tingkat Pengetahuan

Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan menurut Budiman dan Riyanto (2013) yakni:

1) Tahu (know)

Tahu diartikan hanya sebagai recall (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2) Memahami (comprehension)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan dengan benar tentang objek yang diketahui tersebut

3) Aplikasi (application)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain

4) Analisis (analysis)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan, atau memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5) Sintesis (synthesis)

Sintesis menunjuk suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

6) Evaluasi (evaluation)

Berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku di masyarakat .

Salah satu kelebihan dari bermain truth or dare yakni bias mendorong siswa guna berpartisipasi aktif dalam aktifitas pembelajaran . Hal ini di sebabkan media permainan dapat memberikan umpan balik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis serta efisien (Nuraeni, 2019).

B.3 Faktor - faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Budiman dan Riyanto (2013), yaitu :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah proses sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dan merupakan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan Semakin tinggi pendidikan seseorang makan semakin cepat menerima dan memahami suatu informasi sehingga pengetahuan yang dimiliki juga semakin tinggi.

2. Media massa / sumber

Informasi mempengaruhi pengetahuan seseorang jika sering mendapatkan informasi tentang suatu pembelajaran maka akan menambah pengetahuan dan wawasannya, sedangkan seseorang yang tidak sering menerima informasi tidak akan menambah pengetahuan dan wawasannya.

3. Sosial budaya dan Ekonomi

Tradisi atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk akan menambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan ekonomi juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu sehingga ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi proses masuknya pengetahuan kedalam individu karena adanya interaksi timbal balik ataupun yang akan direspon pengetahuan oleh individu. Lingkungan yang baik akan pengetahuan yang didapatkan akan baik tapi jika lingkungan kurang baik maka pengetahuan yang didapat juga akan kurang baik.

5. Pengalaman

Pengalaman seseorang tentang sesuatu permasalahan akan membuat orang tersebut mengetahui bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dan pengalaman sebelumnya yang telah dialami sehingga pengalaman yang didapat bisa dijadikan sebagai pengetahuan apabila mendapatkan masalah yang sama

6. Usia

Semakin bertambahnya usia maka akan semakin berkembang pula daya Tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh juga akan semakin membaik dan bertambah.

7. Sikap

Merupakan respons tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju ,baik atau tidak baik, dan sebagainya).

C. Permainan *Truth Or Dare*

C.1 Pengertian Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth or Dare* yaitu sebuah permainan yang berguna saat memberikan layanan bimbingan kelompok (Nisa, 2017).

Menurut Priatmoko dkk dalam Iklima (2019) permainan *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth or Dare*.

C.2 Manfaat Permainan *Truth or dare*

Menurut Notoatmodjo (2014) manfaat dari permainan *truth or dare* adalah:

- 1) Menimbulkan minat sasaran pendidikan.
- 2) Mencapai sasaran yang lebih banyak.
- 3) Membantu dalam mengatai banyak hambatan dalam pemahaman.
- 4) Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan - pesan yang diterima kepada orang lain.
- 5) Mempermudah penyampaian bahan atau informasi kesehatan.
- 6) Mempermudah penerimaan informasi oleh siswa/i
- 7) Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik.
- 8) Membantu menegakkan pengertian yang diperoleh.

C.3 Tujuan Metode Permainan *Truth Or Dare*

Menurut Chayatle dalam Fuadiyah (2013) tujuan dari permainan *truth or dare* antara lain :

1) Icebreaker

Memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.

2) Membangun kerjasama tim

Latihan ini digunakan untuk memperbaiki hubungan masing - masing individu dan kelompok dalam satu kelompok.

3) Komunikasi

Latihan yang digunakan untuk komunikasi ini dirancang agar peserta dapat mengetahui ketrampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki

4) Kemampuan

fasilitator atau presentasi Ketrampilan memfasilitasi ditunjuka kepada orang yang perlu mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara dimuka umum atau presentasi.

5) Latihan

Pembangkit semangat Latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk.

6) Pembelajaran

Latihan ini dirancang bagi peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.

7) Persepsi

Latihan persepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.

8) Evaluasi

Sebagian besar latihan evaluasi ditunjukan kepada para pesert untuk mengevaluasi diri sendiri atau program.

9) Manajemen diri

Latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.

C.4 Bentuk Permainan *Truth Or Dare*

1. Peneliti Memberikan kuesioner sebelum, dilakukan permainan *truth or dare* kepada siswa/i
2. Setelah diberikan kuesioner siswa/i mengisi kuesioner tersebut
3. Setelah mengisi kuesioner siswa/i, lanjut memainkan permainan *truth or dare*
4. Sebelum bermain, Seluruh siswa di bagi menjadi 2 kelompok yang berisi 16 orang setiap kelompok
5. Setelah diberikan kelompok, setiap orang dari kelompok pertama melakukan permainan *truth or dare*
6. Setelah itu setiap orang dari kelompok 1 melambungkan koin
7. Peneliti membagi kelas menjadi dua kelompok melakukan pelemparan koin yang berisi koin diatas huruf *truth* atau *dare*
8. Salah satu sampel yang dipilih secara acak
9. Hasil pelemparan terdapat 4 kemungkinan :

Jika sampel yang dipilih secara acak mewakili kelompok 1 dan hasil pelemparan koin menunjukkan kartu *Truth* maka tiap sampel pada kelompok 1 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel, ketika siswa menjawab soal dari kartu *truth* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil membacakan kartu tersebut . Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagiakan oleh peneliti, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan jawaban yang benar dan mempraktekkan .

Jika sampel yang dipilih secara acak mewakili kelompok 1 dan hasil pelemparan koin menunjukkan *Dare* maka setiap sampel pada kelompok 2 akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagiakan oleh peneliti, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan

kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil mempraktek kan gerakan kepada sampel tersebut.

tiap sampel pada kelompok 1 akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagikan oleh peneliti . Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagiakan oleh peneliti, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan jawaban yang benar sambil mempraktekkan sesuai isi kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Truth* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan jawaban yang benar sesuai isi kartu tersebut.

Jika sampel yang dipilih secara acak mewakili kelompok 2 dan hasil pelemparan koin menunjukkan *Truth* ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Truth* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil mempraktekkan sesuai isi kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Dare* pada maka tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Dare*, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan mempraktekkan sambil membacakan isi kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel ketika siswa menjawab ternyata yang salah dari isi kartu *Truth* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil membacakan isi kartu tersebut.

Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Dare* pada tiap sampel ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, Sedangkan tiap sampel pada kelompok akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagikan oleh peneliti, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil mempraktekkan sesuai isi kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel, ketika siswa menjawab pertanyaan yang salah dari isi soal kartu *Truth* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil membacakan kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel, ketika siswa melakukan tantangan yang salah dari isi kartu *Dare* ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil membacakan kartu dan mempraktekkan sesuai isi jawaban tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel, ketika siswa menjawab isi ternyata salah, si peneliti menunjukkan kartu jawaban nya dan memberitahukan sambil membacakan kartu tersebut, Sedangkan tiap sampel pada kelompok 2 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel.

Jika sampel yang dipilih secara acak mewakili kelompok 2 dan hasil pelemparan koin menunjukkan *Dare* maka, tiap sampel pada kelompok 2 akan melakukan tantangan berdasarkan kartu *Dare* yang di bagikan oleh peneliti. Sedangkan tiap sampel pada kelompok 1 akan diberikan pertanyaan dengan memberikan kartu *Truth* pada tiap sampel.

Setelah kartu *Truth* dan *Dare* dibagikan kepada tiap sampel berdasarkan hasil pelemparan koin. Peneliti melakukan penilaian dengan mencocokkan antara jawaban sampel dengan jawaban yang ada pada kartu.

10. Setelah selesai bermain dilanjutkan membagi kuesioner setiap sampel menjawab, setelah dijawab sampel si peneliti mengambil kembali kartu kuesioner

D. Menyikat gigi

D.1 Defenisi Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah cara yang umum dianjurkan untuk membersihkan berbagai kotoran yang melekat pada permukaan gigi dan gusi (Rachmawati, 2019).

D.2 Cara Menyikat Gigi

Menurut (Sariningsih, 2012) langkah-langkah cara menyikat gigi yang baik dan benar, yaitu:

1. Siapkan sikat gigi kering dan pasta gigi yang mengandung fluor.
2. Mengoleskan pasta gigi pada sikat gigi sebesar kacang tanah.
3. Berkumur dengan air sebelum menyikat gigi.
4. Menyikat gigi bagian depan dan bagian gigi atas dan bawah dengan gerakan ke atas dan ke bawah.
5. Menyikat gigi bagian samping dan belakang kiri dan kanan.
6. Menyikat seluruh permukaan gigi bagian bagian pengunyahan gigi depan dan belakang baik atas maupun bawah dengan gerakan maju mundur.
7. Menyikat permukaan gigi bagian depan rahang bawah yang menghadap kelidah dengan gerakan ke arah keluar rongga mulut atau dengan gerakan mencungkil.
8. Menyikat permukaan gigi bagian dibelakang rahang bawah yang menghadapke lidah dengan gerakan memutar atau roll. Menyikat

permukaan gigi bagian depan rahang atas yang menghadap kelangit-langit dengan gerakan ke arah keluar rongga mulut atau dengan gerakan mencungkil.

9. Menyikat permukaan gigi bagian belakang rahang atas yang menghadap kelangit-langit dengan gerakan memutar.
10. Berkumur hanya 1 kali agar kandungan fluor yang berada di dalam pasta gigi tidak terbuang.

D.3 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Menurut (Sariningsih, 2012) agar plak tidak bertambah tebal, menyikat gigi harus rutin dilakukan setiap hari. Penyikatan gigi sebaiknya dilakukan dua kali sehari pada saat setelah makan pagi dan malam sebelum tidur dengan waktu menyikat gigi minimal 2 menit. Menyikat gigi harus dilakukan dengan cara sistematis agar tidak ada bagian gigi yang terlewat (Putri dkk, 2019).

D.4 Tujuan Menyikat Gigi

Menurut (Julianti, 2019) tujuan menyikat gigi, yaitu:

1. Menjaga gigi agar mejadi bersih dan sehat.
2. Mencegah timbulnya penyakit gigi dan mulut seperti karang gigi, lubang gigi dan sebagainya.
3. Membuat mulut terasa segar.
4. Membersihkan gigi dari plak agar terhindar dari kuman.

D.5 Akibat Tidak Menyikat Gigi

Apabila tidak menyikat gigi akan menimbulkan masalah kesehatan gigi, yaitu sebagai berikut:

1. Bau Mulut

Bau mulut merupakan suatu keadaan yang tidak menyenangkan, apabila pada saat berbicara pada orang lain yang merupakan salah satu

penyebab dari sisasisa makanan yang membusuk dimulut karena lupa menyikat gigi (Tarigan, 2013).

2. Karang gigi

Karang gigi merupakan suatu massa yang mengalami kalsifikasi yang terbentuk dan melekat erat pada permukaan gigi gigi (Putri dkk, 2019).

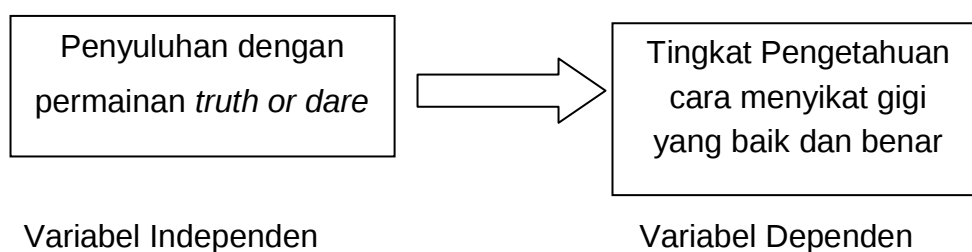
3. Gigi Berlubang

Gigi berlubang adalah hasil interaksi dari bakteri di permukaan gigi, plak atau bio film dan diet (khususnya komponen karbohidrat yang dapat difermentasikan oleh bakteri menjadi asam, terutama asam laktat dan asetat) sehingga terjadi demineralisasi jaringan keras gigi dan memerlukan cukup waktu untuk kejadiannya (Putri dkk, 2019).

E. Kerangka konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu hubungan antara konsep konsep atau variable yang akan di amati peneliti yang dilakukan

1. Variabel bebas (indpenden) yaitu sifatnya mempengaruhi atau sebagai terpengaruh
2. Variable terikat (dependen) yaitu sifatnya tergantung akibat atau terpengaruh



F. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat dengan tujuan agar peneliti dapat mengoprasionalkan variable variable sehingga dapat di observasikan dan diukur atau dimanfaatkan untuk mengarahkan pada pengukuran atau pengamatan, terhadap variabel variabel yang bersangkutan serta pengembangan .

1. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut adalah informasi yang di peroleh dari penyuluhan tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar
2. Permainan *Truth Or Dare* adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth Or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth Or Dare*