

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui tehnik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup sehat Diantari, (2019)

Penyuluhan kesehatan adalah pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan informasi-informasi pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dengan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap Notoatmodjo, S. (2012).

A.2 Tujuan penyuluhan

Tujuan penyuluhan ada tiga bagian yaitu : Jangka pendek , Jangka menengah Jangka Panjang.

1. Jangka pendek

Tercapainya perubahan penyuluhan pengetahuan dan masyarakat.

2. Jangka menengah

Adanya peningkatan pengertian, sikap, dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat kearah perilaku sehat.

3. Jangka panjang

Masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari hari.

A.3 Sasaran penyuluhan

Secara umum, Sasaran penyuluhan dapat dibedakan menjadi :

1. Masyarakat umum dengan orientasi masyarakat pedesaan sesuai dengan orientasi kebijakan pembangunan.
2. Masyarakat sekolah sebagai masyarakat yang mudah dicapai, meliputi sekolah umum, sekolah kejuruan, terutama yang menghasilkan tenaga yang bertugas dalam pembinaan masyarakat.
3. Kelompok masyarakat tertentu, misalnya kader kesehatan yang membantu menggerakkan dan menyebarkan informasi.

B. Pengetahuan

B.1 Pengertian pengetahuan

Menurut Notoatmodjo, S. (2012), pengetahuan (*knowledge*) merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu penginderaan terjadi melalui pancaindera, yakni : indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga.

B.2 Tingkat pengetahuan

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah disepakati sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu ini merupakan tingkat yang paling rendah.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui.

3. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4. Analisis (*Analysis*)

Analisi adalah suatu kemampuan menyatakan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (*syntesis*)

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan untuk melaksanakan atau bagian bagian di dalam suatu keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

B.3 Faktor mempengaruhi tingkat pengetahuan

Pengetahuan Abdul Rosid (2011) pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang akan dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu :

1. Pengalaman diperoleh dari pengalaman sendiri maupun orang lain pengalaman yang sudah diperoleh dapat memperluas pengetahuan seseorang.
2. Keyakinan biasanya diperoleh secara turun temurun dan tanpa ada pembuktian terlebih dahulu.
3. Fasilitas sebagai sumber informasi yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, misalnya radio, tv, majalah, buku, dan lain lain.
4. Kebudayaan setempat dan kebiasaan di dalam keluarga dapat mempengaruhi pengetahuan, persepsi dan sikap seseorang terhadap sesuatu.

Menurut Fadil, Putra. (2011) faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, berikut :

1. Faktor internal

- a. Usia semakin tua usia seseorang maka proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.
- b. Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara memperoleh kebenaran pengetahuan.
- c. Intelegensia diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru.
- d. Jenis kelamin beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya.

2. Faktor eksternal

- a. Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri.
- b. Pekerjaan memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.
- c. Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan.
- d. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, massal tv, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

C. Puzzle

C.1 Pengertian *puzzle*

Menurut Indriana, dina. (2011). Berpendapat bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.

C.2 Manfaat permainan *puzzle*

Menurut Ayu, suryastini. (2014) menyatakan berbagai manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut.

- a. *Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- b. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.
- c. Melatih koordinasi tangan.

C.3 Jenis jenis *puzzle*

Menurut Situmorang, (2012) menyebutkan bahwa terdapat lima jenis *puzzle*, yaitu:

- 1) *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak yang dijumlahkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan.
- 2) *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pertanyaan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir .
- 3) *The Thing puzzle*, yaitu yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan. Pada akhirnya deskripsi kalimat akan berjumlah dengan gambar yang telah disediakan.

- 4) *The letter (s) readniess puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai huruf-huruf dan nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.
- 5) *Crossword puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf/angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal. *Puzzle* jenis ini yang sering disebut sebagai teka-teki silang atau TTS.



Gambar 2.1 Jigsaw puzzle

D. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut

D.1 Pengertian pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya meningkatkan kesehatan. Salah satu penyebab seseorang meradang dan stomatitis pada kelompok usia sekolah menjadi perhatian yang penting dalam pembangunan kesehatan yang satunya disebabkan oleh rentannya kelompok usia sekolah dari gangguan kesehatan gigi dan mulut. Hal ini dilandasi oleh kurangnya pengetahuan dan kesadaran pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut Machfoedz, I., (2015).

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya yang sangat penting dilakukan dalam mencegah terjadinya penyakit-penyakit rongga mulut seperti karang gigi dan karies 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 diri seseorang tersebut. Sekaligus berkaitan dengan kepercayaan dan keyakinan terhadap dirinya (Donna, P. 2007).

D.2 Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut

1. Membersihkan gigi

Penyikatan gigi bertujuan untuk menghindari plak. Plak bisa menyebabkan kerusakan gigi, misalnya gigi berlubang. Waktu menyikat gigi sebaiknya dilakukan teratur, minimal 2 kali sehari pagi hari setelah sarapan dan sebelum tidur malam. Pemilihan sikat gigi pada anak sebaiknya dipilih dipilih sikat gigi yang ukurannya kecil dengan tangkai yang mudah digenggam dan bulu sikatnya halus (*soft*). Bagian kepala sikat menyempit agar mudah menjangkau bagian dalam rongga mulut anak (Yulianti, R.P., & Muhlissin, A. 2011).

2. Pemakaian pasta

Pasta gigi adalah pasta atau bisa disebut dengan istilah gel yang digunakan untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut dengan cara mengangkat plak dan sisa makanan, termasuk menghilangkan dan mengurangi bau mulut. Banyaknya pasta yang diberikan pada anak-anak dianjurkan sebesar biji kacang polong (Meganita, Utami. 2012).

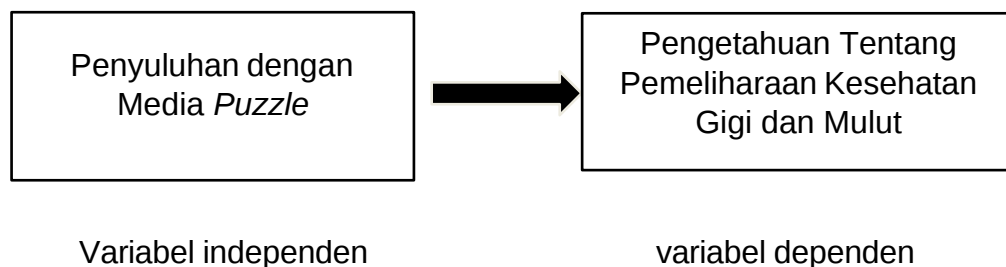
3. Diet sehat

Diet yang baik sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua makanan, termasuk susu memiliki beberapa jenis gula yang dapat menyebabkan kerusakan gigi. Berikut hal-hal yang dapat dilakukan dalam melakukan diet sehat, mengonsumsi buah-buahan dan sayur-sayuran. Gabungan ini harus setengah dari apa yang anak makan setiap hari dan mengurangi makanan manis yang melebihi khususnya seperti permen yang mudah lengket. (Ratnaningsih, Tri, dkk. 2016)

4. Melakukan pemeriksaan ke dokter gigi

Dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dilakukan kontrol ke dokter gigi setiap enam bulan sekali. Dengan cara ini, masalah dan penyakit yang ada di dalam rongga mulut dapat diketahui sejak dini sehingga pengobatannya pun relatif memerlukan waktu yang singkat (Pintauli, S. Taizo, H. 2012).

E. Kerangka Konsep



F. Definisi operasional

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

1. *Puzzle* merupakan suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang menguji pengetahuan seseorang.

2. Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang terhadap sesuatu yang di dapat melalui gambaran anak cara menyikat gigi yang baik dan benar.
3. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kebersihan gigi dan mulut seseorang. Seperti menyikat gigi, makan-makanan yang bergizi, Kontrol gigi 6 bulan sekali.