

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

Penyuluhan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendidik individu atau kelompok, memberikan informasi, dan untuk membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku yang berbeda dalam kehidupan yang baik. Penyuluhan pada dasarnya adalah kegiatan informal mengubah masyarakat ke keadaan yang lebih baik seperti yang diharapkan (Notoatmodjo, 2014).

Penyuluhan kesehatan merupakan cara memberikan informasi kepada masyarakat tentang hidup sehat sehingga mereka dapat mengubah perilakunya. Ini juga merupakan intervensi mandiri untuk membantu masyarakat mengatasi masalah kesehatan (Yetiani, N. 2020).

A.1 Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan kesehatan menurut Prasco (2016) tujuan peneliti penyuluhan kesehatan yaitu

- a. Tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal.
- b. Terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental dan sosial, sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian.
- c. Tujuan penyuluhan kesehatan untuk mengubah perilaku perseorangan dan masyarakat dalam bidang kesehatan

A.2 Jenis-Jenis Penyuluhan

Untuk mencapai hasil yang optimal, penyuluhan disampaikan menggunakan metode yang sesuai dengan jumlah sasaran (Notoatmodjo, 2018). Jenis jenis metode penelitian, yaitu :

a. Metode individual

Metode individual digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik pada suatu perubahan perilaku atau inovasi.

b. Metode penyuluhan kelompok

Metode penyuluhan kelompok harus mengingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal sasaran. Penyuluhan pada kelompok besar metodenya berbeda dengan penyuluhan pada kelompok kecil.

c. Metode penyuluhan massa

Metode penyuluhan massa digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat yang sifatnya massal atau publik

B. Pengetahuan

B.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu, yang dapat diarahkan melalui alat. Keingintahuan ini dapat menghasilkan pengetahuan yang berbeda-beda, ada yang langsung, ada yang tidak langsung, ada yang variabel, ada yang subjektif, dan ada yang khusus. Jenis dan sifat pengetahuan ini tergantung pada sumber informasi dan bagaimana informasi itu diperoleh. Ada juga pengetahuan yang benar dan pengetahuan yang salah (Suhartono, *dalam* Suwanti dkk, 2017).

B.2 Tingkatan Pengetahuan

Benyamin Bloom *dalam* Darsini, dkk, (2019) seorang ahli psikologi pendidikan yang mengupas mengenai konsep pengetahuan :

1. Tahu (*Know*)

Pada tingkat ini, diartikan mampu mengingat hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya berdasarkan informasi yang telah diterima.

2. Pemahaman

Pada tingkat ini, diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari seperti kemampuan menjelaskan materi, kemampuan memperluas arti.

3. Penerapan (*Application*)

Pada tingkat ini, diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana siswa/i menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.

4. Analisis

Pada tingkat ini, diartikan bahwa kemampuan memecah sesuatu menjadi bagian-bagian komponennya sehingga dapat memahaminya dengan lebih baik.

5. Sintesis

Sintesis adalah proses menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan sesuatu yang baru. Ini dapat dilakukan dalam bentuk menciptakan komunikasi yang unik, rencana atau aktivitas yang lengkap, atau serangkaian hubungan abstrak.

6. Evaluasi

Evaluasi adalah kemampuan untuk menentukan apakah sesuatu baik untuk menjadi tujuan berdasarkan kriteria yang jelas.

B.3 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Secara umum faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Darsini, dkk, 2019).

1. Faktor Internal

- a. Usia

Usia adalah angka yang memberi tahu berapa usia seseorang. Semakin tua seseorang, semakin dewasa mereka dan semakin mampu berpikir dan bekerja secara efektif.

b. Jenis Kelamin

Perbedaan cara perempuan dan laki-laki menanggapi sesuatu terjadi karena perempuan memiliki pusat verbal di kedua bagian otaknya, sedangkan laki-laki hanya memiliki pusat verbal di otak kirinya.

2. Faktor Eksternal

a. Pendidikan

Pendidikan adalah cara untuk membantu orang lain tumbuh dan belajar dengan cara yang akan membantu mereka mencapai tujuan mereka, aman dan bahagia.

b. Pekerjaan

Terkadang, pekerjaan yang dilakukan seseorang akan memberi mereka kesempatan untuk mempelajari banyak hal baru, atau melakukan beberapa pekerjaan yang akan membantu mereka mengembangkan keterampilan mereka.

c. Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan sebagai cara untuk mendapatkan kebenaran dengan mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh di masa lalu untuk memecahkan masalah. Pengalaman merupakan suatu kejadian yang dialami seseorang pada masa lalu.

d. Sumber informasi

Akses terhadap informasi adalah salah satu cara yang membantu orang belajar. Teknologi berubah sehingga orang dapat mengakses banyak informasi dari berbagai sumber.

e. Minat

Minat akan menyebabkan seseorang ingin mencoba hal-hal baru untuk belajar lebih banyak. Ini akan membantu mereka sukses, dan akan menjadi kekuatan pendorong dalam hidup mereka.

f. Lingkungan

Lingkungan dapat berdampak besar pada seberapa baik individu belajar dan berperilaku, dan juga dapat mempengaruhi proses memperoleh pengetahuan baru.

g. Sosial budaya

Sistem sosial budaya dapat mempengaruhi seberapa mudah kita menerima informasi baru. Seseorang yang berasal dari lingkungan tertutup mungkin lebih sulit menerima informasi baru, apalagi jika berasal dari beberapa tempat tertentu.

C. Menyikat Gigi

C.1 Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah kegiatan atau rutinitas yang paling penting untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut. Menyikat gigi harus dilakukan dengan cara yang benar agar dapat mencegah berbagai masalah dan menyingkirkan plak serta membersihkan sisa-sisa makanan (Rani Rahmawati, 2021).

C.2 Tujuan Menyikat Gigi

Tujuan menyikat gigi menurut (Rani Rahmawati, 2021) :

1. Menyingkirkan plak atau mencegah pembentukan plak
2. Membersihkan sisa makanan
3. Merangsang jaringan gusi
4. Melapisi permukaan gigi

C.3 Teknik Menyikat Gigi

Menurut (Tonglo, 2020) teknik menyikat gigi yang baik dan benar yaitu :

1. Pada bagian gigi yang menghadap ke arah bibir atau gigi bagian depan dilakukan dengan cara atas bawa (*vertical*).

2. Pada bagian gigi yang menghadap ke arah pipi sebaiknya dilakukan dengan cara memutar (*roll*)
3. Pada bagian dalam gigi yang menghadap ke arah lidah dan ke arah langit-langit dilakukan dengan cara mengait keluar secara perlahan.
4. Pada bagian pengunyahan dilakukan dengan cara maju mundur (*horizontal*)
5. Sikat lidah secara perlahan dengan gerakan satu arah dari atas ke bawah.

Menyikat gigi dilakukan 2 kali dalam sehari yaitu pada pagi hari setelah sarapan dan pada malam hari sebelum tidur dengan durasi 1-2 menit. Sikat gigi sebaiknya diganti dalam 3 bulan sekali dan penggunaan sikat gigi tidak dengan cara berbagi (Lestari, 2021).

C.4 Metode Menyikat Gigi

Menurut (Suryani, 2018) menjelaskan ada beberapa metode menyikat gigi diantaranya :

- a. *Scrub*, gerakan secara horizontal. Dimana ujung bulu sikat diletakan di area gusi dan gigi, kemudian digerakan maju mundur secara berulang.
- b. *Roll*, menyikat dengan cara ini merupakan cara paling sederhana dengan menggerakkan sikat secara memutar mulai dari 6 permukaan gigitan belakang, gusi dan permukaan gigi seluruhnya. Bulu sikat diletakan di area batas gusi dan gigi dengan posisi paralel.
- c. *Bass*, cara menyikat gigi dengan meletakkan bulu sikatnya membentuk sudut 45° dengan sumbu tegak gigi. Getarkan sikat gigi di tempat tanpa mengubah posisi bulu sikat.
- d. *Stillman*, metode dengan cara bulu sikat dari arah gusi ke gigi secara berulang. Setelah sampai di permukaan gigitan, bulu sikat digerakan memutar. Bulu sikat diletakkan di area batas gusi dan

gigi sambil membentuk sudut 45^0 dengan sumbu tegak gigi seperti pada metode bass.

- e. *Fones*, mengutarakan metode gerakan sikat secara horizontal. Gigi ditahan pada posisi menggigit. Gerakan dilakukan memutar dan mengenai seluruh permukaan gigi atas dan bawah.

D. Media

D.1 Pengertian Media

Menurut (Ekayani, 2017) media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses belajar lebih efektif serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pelajar. Media pembelajaran mencakup cukup luas dan mendalam sebagai metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

D.2 Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya :

1. Memperjelas penyajian agar tidak terlalu verbalistik (kata-kata tertulis maupun lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat.
3. Menimbulkan gairah belajar, adanya interaksi langsung antara siswa/i dengan lingkungan.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
5. Memberikan pengalaman serta menimbulkan persepsi yang sama (Ekayani, 2017).

D.3 Jenis Media

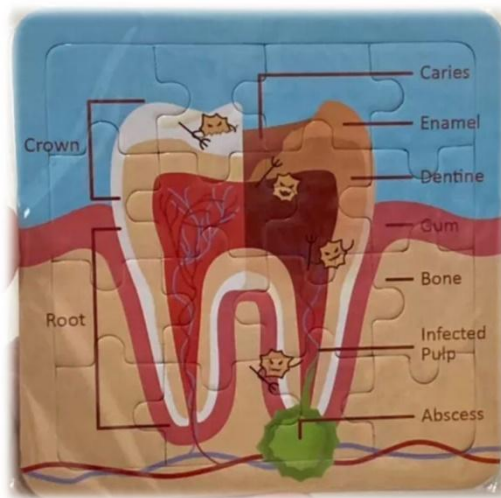
Menurut (Rudy Brets *dalam* Ekayani, 2017) ada tujuh klasifikasi media, yaitu:

1. Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film, tv.
2. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara.
3. Media audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio
7. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

E. Puzzle

E.1 Pengertian Puzzle

Puzzle adalah model teka-teki yang memiliki bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Puzzle merupakan permainan populer yang dinikmati anak-anak. Selain itu, puzzle dapat digunakan untuk mempresentasikan hal-hal yang disukai anak, seperti kartun, angka, buah-buahan, mobil, dan binatang (Pangastuti, 2019).



Gambar 2.1 Puzzle Anatomi Gigi

Sumber : www.kompasiana.com

E.2 Manfaat Puzzle

Didalam permainan puzzle ada manfaat yang dapat kita ambil, menurut (Pangastuti, 2019). Manfaat puzzle adalah sebagai berikut :

a. Merangsang motorik halus anak

Permainan ini membantu anak belajar menyusun kepingan-kepingan gambar, melihat bentuk kepingan, dan memecahkan masalah.

b. Melatih kesabaran

Puzzle juga melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

c. Meningkatkan kemampuan berpikir

Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikirnya dan tetap fokus saat menyelesaikan potongan gambar.

d. Melatih koordinasi tangan dan mata

Bagus untuk melatih koordinasi tangan dan mata anak. puzzle dapat membantu anak mencocokkan potongan dan menyatukannya, dan juga dapat membantu anak mengingat bentuk.

e. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan dalam belajar dan pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

f. Meningkatkan keterampilan sosial

Bermain puzzle dengan berinteraksi langsung dapat membantu anak-anak belajar bagaimana bersikap sopan dan kooperatif. Bermain dengan orang lain juga membuat anak lebih baik dalam pemecahan masalah.

E.3 Jenis-jenis Puzzle

Media permainan puzzle sangat banyak jenisnya. Menurut (Sunarti, 2017) jenis puzzle yang dapat digunakan, yaitu :

1. *Spelling Puzzle*

Puzzle yang terdiri dari huruf-huruf acak kemudian digabungkan dengan kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan.

2. *Jigsaw Puzzle*

Puzzle yang berupa beberapa pertanyaan dan jawaban, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf untuk dirangkai menjadi sebuah kata.

3. *The Thing Puzzle*

Puzzle yang berupa deskripsi sebuah kalimat yang berhubungan dengan gambar benda untuk digabungkan.

4. *The Letter(s) Readiness Puzzle*

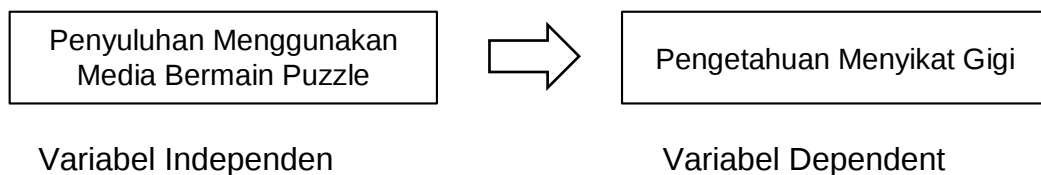
Puzzle yang berupa gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

5. *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berupa pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban kedalam kotak yang tersedia.

F. Kerangka Konsep

Dengan penelitian ini, penulis mengamati beberapa variabel yang terdiri dari :



Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel independen (mempengaruhi) adalah penyuluhan menggunakan media bermain puzzle, sedangkan yang menjadi variabel dependen (terpengaruh) adalah pengetahuan menyikat gigi pada siswa/i kelas V SD Negeri 060811 Medan Area.

G. Definisi Operasional

- a. Penyuluhan menggunakan media bermain puzzle merupakan kegiatan memberikan informasi tentang cara menyikat gigi dengan menggunakan media bermain puzzle (media teka-teki yang berisi sebuah kalimat yang berhubungan dengan gambar).
- b. Pengetahuan tentang menyikat gigi adalah hasil tahu seseorang tentang menyikat gigi yang dapat dilihat dengan memberikan kuesioner sebelum dan sesudah penyuluhan.