

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Definisi Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada masyarakat, kelompok, atau individu yang bertujuan memperoleh pengetahuan sehingga mengubah perilaku sasaran (Notoatmodjo, 2014).

Penyuluhan kesehatan adalah suatu bagian atau cabang dari ilmu kesehatan yang menunjang keberhasilan pelaksanaan program-program kesehatan yang lain. Artinya, untuk mencapai keberhasilan dari setiap kegiatan kesehatan yang akan di informasikan ke masyarakat harus melalui kegiatan promosi kesehatan (Diana,dkk 2016). Promosi Kesehatan merupakan suatu kegiatan yang mempunyai masukan (input), proses dan keluaran (output). Kegiatan promosi kesehatan guna mencapai tujuan yakni perubahan perilaku, dipengaruhi oleh banyak factor (Notoatmodjo,2012).

A.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Nurbayani, dkk (2017) tujuan penyuluhan kesehatan gigi adalah :

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

A.3 Langkah-Langkah Penyuluhan

Menurut Agustin (2018), Langkah-langkah yang dapat dilakukan pada penyusunan perencanaan penyuluhan adalah sebagai berikut:

1. Mengkaji masalah kesehatan gigi dan mulut

2. Menetapkan masalah kesehatan gigi dan mulut
3. Penentuan prioritas masalah
4. Menetapkan tujuan
5. Menentukan sasaran
6. Penentuan materi/isi penyuluhan
7. Penentuan metode yang tepat
8. Penentuan jenis media alat peraga yang akan digunakan
9. Jadwal kegiatan penyuluhan
10. Rencana penilaian hasil penyuluhan

A.4 Media Atau Alat Peraga

Media dibuat untuk memudahkan pemahaman materi yang akan disampaikan. Media yang dipilih harus bergantung pada jenis sasaran, tingkat pendidikan sasaran, aspek yang ingin dicapai, metode yang digunakan dan sumber daya yang ada.

Alat bantu peraga adalah alat yang digunakan oleh penyuluh dalam menyampaikan pesan atau pengajarannya. Alat peraga ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap sasaran itu diterima atau ditangkap melalui panca indra. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Dengan kata lain, alat bantu peraga ini dimaksudkan kepada suatu objek.

B. Media Permainan Ular Tangga

B.1. Definisi Ular Tangga

Salah satu permainan yang umum dimainkan anak-anak yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kesehatan gigi dan mulut. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan kooperatif yang menarik, ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraksi jika dimainkan bersama-sama (Handayani, 2018).

Menurut Ratnaningsih (2014) menyimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah

100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.



Gambar 2.1. Contoh media ular tangga kesehatan gigi dan mulut

B.2 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Menurut (Aisy, 2015), Dalam Permainan Ular Tangga, tentunya memiliki Peraturan atau langkah-langkah permainan yang harus diikuti selama permainan berlangsung.

1. Permainan Ular tangga dilakukan diatas papan.
2. Permainan ular tangga dimainkan oleh tiga orang atau lebih.
3. Papan permainan dibuat dalam kotak-kotak kecil.
4. Beberapa kotak kecil Digambar sejumlah tangga dan ular tangga serta gambar kesehatan gigi.
5. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan dadu dan pion sesuai jumlah pemainnya.
6. Setiap pemain memulai permainan dari kotak pertama dengan pionnya dan secara bergiliran melempar dadu.
7. Pion dijalankan sesuai dengan jumlah dadu yang muncul.
8. Biasanya bila Pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka pemain mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak ada, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
9. Setiap pemain yang sudah mencapai finish, Pemain selanjutnya mendapatkan giliran untuk bermain sampai pemain seterusnya.

B.3 Manfaat permainan ular Tangga

Menurut (Andang Ismail,2012), pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, social, maupun emosional.

B.4 Keunggulan permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran

Labibah, dkk (2015) menyebutkan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Cara psikologis, ular tangga terbukti dapat Meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak akan fokus dan berkonsentrasi sepenuhnya dengan media elektronik seperti, handphone, komputer, play station. Pakar psikologi juga menyebutkan bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibanding dengan permainan elektronik.
2. Terdapat warna yang beragam sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa.
3. Merupakan media visualisasi yang *eye cathcing* sehingga dapat digunakan sebagai media belajar.
4. Permainan ini mengandalkan penglihatan sehingga media visual berupa permainan ular tangga dapat memperkuat ingatan.
5. Merupakan salah satu permainan dengan media visualisasi yaitu mengkombinasikan fakta dan gagasan dalam bentuk kata dan gambar, sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

C. Pengetahuan

C.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau open behavior (Donsu, 2017). Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang di milikinya.

Pengetahuan adalah hasil rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu melalui alat indra yang dimilikinya. Setiap orang memiliki pengetahuan yang berbeda tergantung dari bagaimana indera masing-masing manusia terhadap objek atau sesuatu (Masturoh & Anggita, 2018). Menurut Notoatmodjo, (2018) Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indra pendengaran, indra penciuman, indra penglihatan, dan indera peraba.

C.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018) tingkat pengetahuan dibagi 6 tingkatan pengetahuan, yaitu:

1. Tahu (know)

Pengetahuan yang didapatkan seseorang sebatas hanya mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga dapat di artikan pengetahuan pada tahap ini adalah tingkatan paling rendah.

2. Memahami (comprehension)

Pengetahuan yang menjelaskan sebagai suatu kemampuan menjelaskan objek atau sesuatu dengan benar.

3. Aplikasi (application)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini adalah dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajari.

4. Analisis (analysis)

Kemampuan menjabarkan suatu materi atau suatu objek ke dalam sebuah komponen-komponen yang ada kaitan satu sama lain.

5. Sintesis (synthesis)

Adalah sebuah pengetahuan yang dimiliki kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai fungsi elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh.

6. Evaluasi (evaluation)

Pengetahuan ini dimiliki pada tahap berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian suatu materi atau objek.

C.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

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

1. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

2. Media massa/informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan.

3. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan itu baik atau tidak.

4. Lingkungan

Lingkungan mempunyai pengaruh besar terhadap masuknya proses pengetahuan karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

5. Pengalaman

Pengetahuan merupakan cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan yang dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain.

6. Usia

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

C.4 Pengukuran Pengetahuan

Menurut Nursalam (2016) pengetahuan seseorang dapat diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu :

1. Pengetahuan Baik : 76 % - 100 %
2. Pengetahuan Cukup : 56 % - 75 %
3. Pengetahuan Kurang : < 56 %

D. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

D.1 Pengertian Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Pemeliharaan Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian sangat penting dari kesehatan yang dapat mencerminkan secara menyeluruh, termasuk nutrisi, apabila kekurangan nutrisi dapat terjadi gangguan kesehatan umum yang berdampak pada kehidupan sehari-hari (Salamah, 2020). Kebersihan gigi yang buruk dapat menyebabkan menumpuknya sisa makanan pada celah gigi dan mengakibatkan terjadinya karies, dengan mengajarkan cara menyikat gigi yang baik perlu dilakukan dan diajarkan orang tua pada anak (Amila & Hasibuan, 2020). Pemeliharaan kebersihan gigi harus dilakukan setiap hari sehingga gigi terbebas dari kerusakan gigi. Oleh karena itu, pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya dimulai pada usia dini agar kesehatan gigi anak dapat terjaga dengan baik (Erwin, 2022).

D.2 Tujuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Tujuan memelihara kesehatan gigi dan mulut adalah menghindari penyakit gigi dan mulut yang bisa menjadi pusat infeksi. Di dalam rongga mulut sering terjadi penyakit seperti karies, karang gigi. Untuk mengatasi permasalahan penyakit tersebut, diperlukan perilaku positif terhadap kesehatan gigi dan mulut (Menurut Telaumbanua, 2019).

D.3 Cara Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

Menurut (Telaumbanua, 2019) Kebersihan gigi dan mulut akan membuat gigi dan jaringan sekitarnya sehat. Ada beberapa cara memelihara kesehatan gigi dan mulut, diantaranya :

1. Sikat gigi setiap hari minimal 2 kali sehari yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.
2. Membatasi makanan manis dan mengandung pati.
3. Kunjungi klinik gigi setiap 6 bulan sekali.
4. Merawat gigi sesuai saran dokter.
5. Menjaga pola makan sehat.
6. Rajin mengonsumsi makanan berserat dan buah-buahan.
7. Memilih pasta gigi yang mengandung fluoride.

D.4 Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan tindakan yang dianjurkan untuk menghilangkan kotoran atau plak pada permukaan gigi dan merupakan tindakan pencegahan atau menghindari masalah kesehatan gigi dan mulut (Listrianah, 2017).

D.5 Frekuensi menyikat Gigi

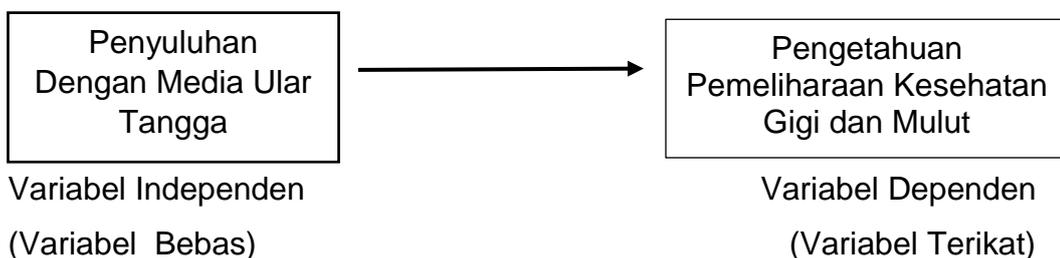
Menurut (Muliadi dkk.,2022), waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah setelah makan pagi dan malam sebelum tidur, menyikat gigi setelah makan bertujuan mengangkat sisa-sisa makanan yang menempel di permukaan ataupun di sela-sela gigi dan gusi. Sedangkan menggosok gigi sebelum tidur berguna untuk menahan perkembangbiakan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur tidak diproduksi ludah yang berfungsi membersihkan gigi dan mulut secara alami waktu menyikat gigi.

D.6 Teknik Menyikat Gigi

1. Teknik menyikat gigi vertikal adalah teknik menyikat gigi dengan gerakan vertikal dimulai dari rahang atas, dimana gerakan menyikat gigi dari atas ke bawah dan di rahang bawah dari bawah ke atas.
2. Teknik horizontal adalah teknik menyikat gigi secara horizontal ke kiri dan kekanan. Teknik ini biasanya direkomendasikan untuk anak-anak dan gerakannya horizontal pada permukaan oklusal gigi.
3. Teknik fonetik (lingkaran) adalah teknik yang menggunakan gerakan menyikat melingkar pada gusi dan permukaan (Keloay,2019).

E. Kerangka Konsep

Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan penelitian maka penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut:



Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu :

1. Variabel bebas (independent) yakni yang sifatnya mempengaruhi atau sebab terpengaruh, Contohnya Penyuluhan dengan media ular tangga.
2. Variabel terikat (dependen) yakni sifatnya tergantung akibat atau Terpengaruh, Contohnya Pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

F. Definisi Operasional

1. Penyuluhan adalah suatu kegiatan memberikan informasi-informasi meningkatkan pengetahuan individu, kelompok, dan masyarakat sehingga dapat diterapkan perilaku sehat.
2. Media bermain ular tangga adalah media permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 4 baris dan 5 kolom dengan no 1-20, serta bergambar ular dan tangga.
3. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indra pendengaran, indra penciuman, indra penglihatan, dan indra peraba.

Alat Ukur: kuesioner

$$\begin{aligned} \text{Rumus} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{3} \\ &= \frac{10 - 0}{3} \\ &= 3,33 \end{aligned}$$

Adapun yang termasuk kriterianya, yaitu:

Baik	: 7 – 10
Sedang	: 4 – 6
Buruk	: 0 – 3