

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

A.1. Media

A.1.1 Pengertian Media

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*).

Menurut Khadijah (2016), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

A.1.2 Manfaat Media

Menurut Isran & Rohani (2018) manfaat media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

A.1.3 Jenis Media

Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah :

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
- 2) Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- 3) Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi.

A.2. Media Kartu Kuartet

A.2.1 Pengertian Media Kartu Kuartet

Menurut Medisty (Sunanih, dkk. 2020) kartu kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu yang terdapat gambar serta keterangan berupa tulisan sehingga dapat menjelaskan gambar tersebut. Media permainan ini termasuk pada media pembelajaran visual, yang pemanfaatannya menggunakan indra penglihatan, sehingga kemampuan didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

Kelebihan menggunakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran mudah diakses, tidak menggunakan listrik, tidak membutuhkan alat pendukung, dapat sesuai dengan gaya belajar selayaknya bermain, dapat dimainkan disetiap waktu. Kekurangan dari media kartu kuartet yaitu, penggunaannya hanya bisa dimainkan melalui

indra penglihatan dan keterbatasan ukuran kartu kuartet terhadap penggunaan untuk kelompok – kelompok besar.

Langkah – langkah penggunaan media kartu kuartet, sebagai berikut :

- 1) Permainan kartu kuartet dilakukan dalam kelompok kecil berjumlah 4 orang siswa dan siswa duduk melingkar.
- 2) Kartu dibagikan dengan setiap siswa masing – masing mendapat 4 kartu, dan sisa kartu ditempatkan ditengah.
- 3) Setelah masing – masing mendapat kartu, pemain melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama.
- 4) Pemain pertama menyebutkan kategori yang diinginkan, apabila semua pemain tidak memiliki kartu maka pemain pertama harus mengambil 1 kartu yang ada ditengah. Pemain kedua menyebutkan kategori yang diinginkan. Jika pemain lain mempunyai kategori kartu yang diinginkan, maka pemain tersebut harus memberkan kartunya. Jika pemain lain tidak memiliki kartu yang disebutkan maka pemain tersebut harus mengambil kartu yang ada ditengah.
- 5) Apabila pemain sudah mengumpulkan semua objek yang ada di kategori, maka pemain tersebut harus membacakan penjelasan kartu. Apabila belum mengumpulkan semua objek yang ada dikategori, maka permainan dilanjutkan ke pemain selanjutnya.
- 6) Langkah diatas dilakukan berulang sampai semua kartu habis dan mendapatkan kategorinya.



Gambar 2.1 Kartu Kuartet (Nurfila,dkk., 2022).

A.3. Pengetahuan

A.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan individu untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya (Widyawati, 2020). Pengetahuan merupakan hasil "tahu" dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga (Menurut Notoadmojo dalam Naomi, 2019).

A.3.2 Tingkat Pengetahuan

Nurmala (2018) menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan ilmu yang berguna dalam membangun perilaku manusia, sehingga tingkat pengetahuan dalam ranah kognitif terdiri dari 6 level, yaitu :

- 1) Mengetahui (*know*), merupakan level terendah dalam ranah psikologis.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari sekedar pemahaman.

- 3) Penerapan (*application*), adalah tingkat individu yang mampu memanfaatkan pengetahuan yang telah dipahami dan diterjemahkan secara intensif ke dalam situasi kehidupan yang konkrit.
- 4) Analisis (*analysis*), adalah tingkat kemampuan individu untuk menggambarkan hubungan materi dengan materi yang lebih lengkap dalam komponen tertentu.
- 5) Sintesis (*synthesis*), adalah tingkat keahlian individu untuk mengorganisasikan suatu rumusan baru dari yang sudah ada.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), adalah tingkat ahli individu dalam mengevaluasi materi yang diberikan.

A.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam (Babual, 2021) faktor - faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

a. Faktor Internal

1. Tingkat Pendidikan

Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang akan pola hidup.

2. Pekerjaan

Pekerjaan merupakan zona untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung maupun tidak langsung.

3. Umur

Umur merupakan tingkat kedewasaan dan kekuatan individu dalam berpikir dan bekerja.

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan

Lingkungan merupakan keadaan di sekitar manusia yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perilaku orang atau kelompok.

2. Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi sikap dalam memperoleh informasi.

A.3.4 Pengukuran Pengetahuan

Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga. Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuesioner menurut Arikunto (2016), yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2016) tingkat pengetahuan seseorang diinterpretasikan dalam skala yang bersifat kualitatif, sebagai berikut :

- 1) Baik (jika jawaban terhadap kuesioner 76 – 100% benar)
- 2) Cukup (jika jawaban terhadap kuesioner 56 – 75% benar)
- 3) Kurang (jika jawaban terhadap kuesioner <56% benar)

A.4. Menyikat Gigi

A.4.1 Perilaku Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah tindakan untuk membersihkan kotoran atau debris yang melekat pada permukaan gigi, yang dilakukan setelah makan pagi dan malam sebelum tidur. Tujuan menyikat gigi yaitu menghilangkan pertumbuhan plak yang menjadi faktor kerusakan kesehatan gigi dan mulut (Antika, 2018).

A.4.2 Cara Menyikat Gigi yang Baik dan Benar

Kementerian Kesehatan (2012), memberikan panduan cara menyikat gigi yang benar adalah :

- 1) Menyiapkan sikat gigi yang memiliki bulu sikat soft/medium dengan permukaan yang rata, kepala sikat gigi kecil sehingga dapat menjangkau bagian gigi paling belakang dan memiliki tangkai sikat yang lurus. Menggunakan pasta gigi yang mengandung fluor.
- 2) Berkumur-kumur dengan air bersih sebelum menyikat gigi.
- 3) Menyikat gigi dari gigi belakang kiri atas, seluruh permukaan gigi disikat dengan gerakan maju mundur pendek-pendek atau memutar

selama lebih kurang 2 menit. (Sedikitnya 8x gerakan setiap permukaan gigi).

- 4) Berikan perhatian khusus pada daerah pertemuan antara gigi dan gusi.
- 5) 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.
- 6) Untuk permukaan bagian dalam gigi rahang bawah depan, gunakan sikat gigi dengan cara di miringkan.
- 7) Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek maju mundur.
- 8) Sikatlah lidah dan palatum (langit-langit mulut) dengan gerakan maju mundur dan berulang.
- 9) Menyikat jangan terlalu keras terutama pada servikal, karena akan menyebabkan gusi turun, sehingga terasa linu, dan menjadi karies.
- 10) Setelah menyikat gigi, berkumurlah 1 kali saja, sehingga lapisan fluor masih menempel di gigi.
- 11) Sikat gigi dibersihkan dengan air mengalir sampai bersih dan disimpan tegak dengan kepala sikat diletakkan di bagian atas.

Putri, dkk (2011) menyatakan bahwa pada prinsipnya terdapat 6 pola dasar gerakan dalam menyikat gigi :

1. Teknik vertical

Gerakan menyikat gigi ke atas dan ke bawah dalam keadaan rahang atas dan rahang bawah tertutup. Gerakan ini untuk permukaan gigi yang menghadap ke bukal/labial, sedangkan untuk permukaan gigi yang menghadap lingual/palatal, gerakan menyikat gigi ke atas dan ke bawah dalam keadaan mulut terbuka.

2. Teknik horizontal

Gerakan menyikat gigi ke depan dan ke belakang dari permukaan bukal dan lingual. Letak bulu sikat tegak lurus pada permukaan

labial, bukal, palatinal, lingual dan oklusal dikenal sebagai scrub brush.

3. *Roll* teknik (modifikasi *stillman*)

Teknik *roll* merupakan gerakan sederhana, paling dianjurkan, efisien dan menjangkau semua bagian mulut. Bulu sikat ditempatkan pada permukaan gusi, jauh dari permukaan oklusal. Ujung bulu sikat mengarah ke akar gigi. Gerakan perlahan lahan melalui permukaan gigi sehingga permukaan bagian belakang kepala sikat bergerak dalam lengkungan

4. *Vibratory* teknik

Ada 2 cara, yaitu :

a. *Charter's* teknik

Pada permukaan bukal dan labial, sikat gigi dipegang dengan tangan dalam posisi horizontal. Ujung bulu-bulu sikat gigi diletakkan pada permukaan gigi membentuk sudut 45 derajat pada daerah leher gigi. Tekan pada daerah leher gigi dan sela-sela gigi kemudian getarkan minimal 10 kali pada tiap-tiap area dalam mulut. Gerak berputar dilakukan terlebih dahulu untuk membersihkan daerah mahkota gigi

b. *Bass* teknik

Pada teknik ini yang dibersihkan adalah daerah saku gusi, sedangkan tepi gusi tidak dapat dipijat. Sikat gigi yang digunakan adalah sikat gigi yang berbulu lembut, teknik ini biasa dianjurkan untuk pasien-pasien setelah tindakan operasi.

5. *Fone's* teknik atau teknik sirkuler

Bulu sikat ditempatkan tegak lurus pada permukaan bukal dan lingual dengan gigi dalam keadaan oklusi. Sikat digerakkan dalam lingkaran-lingkaran besar sehingga gigi dan gusi rahang atas dan rahang bawah disikat sekaligus.

6. Teknik fisiologis

Teknik ini menggunakan sikat gigi dengan bulu yang lembut. Dilakukan penyikatan dari mahkota ke arah gusi.

A.4.3 Syarat - Syarat Sikat Gigi yang Baik

1) Ukuran dan bentuk kepala sikat

Sikat gigi yang bagus adalah sikat gigi yang sesuai dengan kebutuhan dan bentuk atau morfologi mulut. Jika memiliki rahang dan gigi yang besar, bentuk kepala sikat kotak dengan bulu sikat yang lebih banyak akan lebih sesuai untuk membersihkan seluruh permukaan gigi. Dan jika memiliki rahang kecil, bentuk kepala sikat oval dengan ujung yang mengecil akan bisa menjangkau seluruh permukaan gigi sampai ke bagian gigi paling belakang.

2) Jenis bulu sikat

Bulu sikat gigi biasanya dibagi berdasarkan tingkat kekerasannya *soft, medium, hard*. Jika memiliki gusi normal yang sehat dan tidak mudah berdarah, maka bisa memilih tingkat kekerasan bulu sikat yang mana saja. Bulu sikat yang keras (*hard*) bisa membersihkan gigi secara optimal. Tetapi, bulu sikat yang keras juga dapat melukai gusi jika digunakan dengan cara yang tidak tepat. Menggunakan bulu sikat yang keras juga dapat menyebabkan gusi mengalami penurunan, sehingga akar gigi yang seharusnya tertutup gusi menjadi terekspos. Akibatnya, gigi menjadi sensitif dan rentan terjadi karies pada akar gigi.

3) Gagang sikat gigi

Gagang sikat gigi yang lurus, mudah dipegang dan tidak licin agar sikat gigi tetap bisa digunakan dengan baik walaupun dalam keadaan basah.

A.4.4 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Dalam menyikat gigi yang perlu diperhatikan adalah frekuensi dan waktu dalam melakukan kegiatan menyikat gigi, karena hal ini

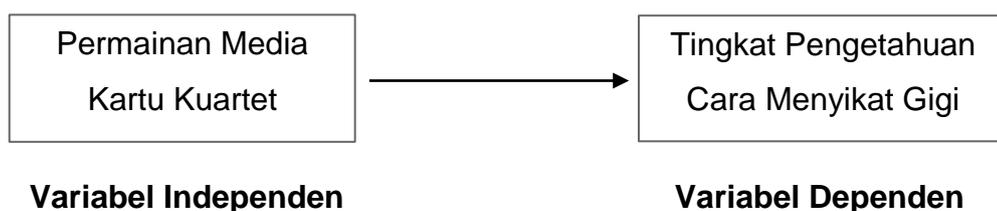
berpengaruh pada kesehatan gigi dan mulut. Putri, dkk (2011) menyikat gigi sebaiknya dilakukan dua kali sehari, yaitu setelah makan pagi dan malam sebelum tidur. Lama menyikat gigi dianjurkan antara 2 – 5 menit dengan cara sistematis supaya tidak ada gigi yang terlewatkan yaitu mulai dari posterior ke anterior dan berakhir pada bagian posterior sisi lainnya.

A.4.5 Manfaat Menyikat Gigi

- a) Membersihkan sisa-sisa makanan.
- b) Mengurangi risiko pembentukan plak dan karang gigi.
- c) Mengatasi masalah bau mulut (Halitosis).
- d) Menghilangkan noda pada permukaan gigi.
- e) Menjaga kesehatan system pernapasan.
- f) Meminimalkan risiko berbagai penyakit gigi dan mulut.

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan (Natoadmojo, 2010). Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan penelitian maka penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut :



C. Definisi Operasional

1. Media adalah alat yang digunakan untuk menilai pengetahuan dengan kartu kuartet.
2. Kartu kuartet adalah media dalam bentuk permainan dengan beberapa jumlah kartu yang berisi gambar serta keterangan tentang cara menyikat gigi.

3. Pengetahuan adalah hasil tahu atau kemampuan dari seseorang terhadap sesuatu yang didapat melalui pemahaman siswa/i tentang cara menyikat gigi dengan alat ukur kuesioner. Bentuk kuesioner penelitian ini adalah *multiple choice*, setiap jawaban yang benar nilainya 1 (satu) dan jawaban yang salah nilainya 0 (nol). Untuk memperoleh pengetahuan responden baik, sedang, dan buruk tingkat pengetahuan digunakan rumus :

$$\begin{aligned}\text{Rumus} &= \frac{\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\ &= \frac{12 - 0}{3} \\ &= 4\end{aligned}$$

Oleh karena itu, pengelompokan skor penilaian kategori baik, sedang, dan buruk adalah sebagai berikut :

- 1) Kategori baik = 9 – 12
- 2) Kategori sedang = 5 – 8
- 3) Kategori buruk = 0 - 4