

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media**

Menurut Suryadi dkk (2018) media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

##### **A.1.1 Manfaat Media**

Menurut Satrianawati (2018), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang berguna yaitu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak agar muncul motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, sarana, dan prasarana, memperjelas materi yang disampaikan oleh guru saat mengajar, dan yang terutama pembelajaran jadi lebih kondusif.

##### **A.1.2. Jenis Media**

Menurut Arsyad (2018), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses media pembelajaran dan dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

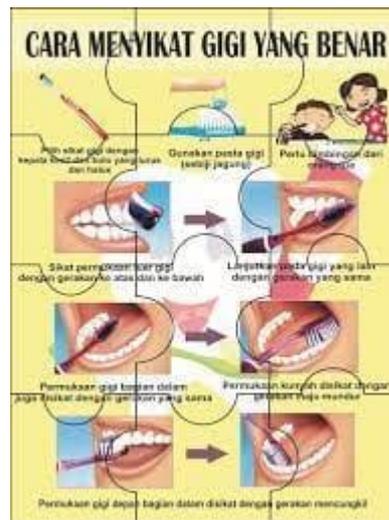
1. Media cetak, media ini mengutamakan pesan-pesan visual, biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Yang termasuk dalam media ini adalah booklet, leaflet, flyer (selebaran), flip chart (lembar balik), rubric atau tulisan pada surat kabar atau majalah, poster, foto yang mengungkapkan informasi kesehatan.
2. Media elektronik, media ini merupakan media yang bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan didengar dan penyampaiannya melalui alat bantu elektronika. Yang termasuk dalam media ini adalah televisi, radio, video film, cassette, CD, VCD.

- Media luar ruang, media menyampaikan pesannya di luar ruang, bisa melalui media cetak maupun elektronik misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan televisi layar lebar.

## A.2 Puzzle

### a. Pengertian Puzzle

Menurut Misbach dan Muzamil (2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle, merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.



Gambar 2.1 Puzzle Cara Menyikat Gigi)

### b. Bentuk – bentuk Puzzle

Muzamil M (2010), menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu :

#### 1. Puzzle Konstruksi

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak

yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan tangan puzzle, dan suka berimajinasi.

## 2. Puzzle Batang (*Stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

## 3. Puzzle Lantai

Terbuat dari bahan sponge (karet/busanya) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

### **A.3 Pengetahuan**

#### **A.3.1. Defenisi Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indra pendengaran, indra penciuman, indra penglihatan, dan indra peraba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui indera penglihatan yaitu mata dan pendengaran yaitu telinga (Muliadi, Inanto, Marjianto, 2021).

#### **A.3.2. Tingkat Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2012) 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 diartikan 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 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

### **A.3.3. Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2016), ada faktor penyebab yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

1) Tingkat Pendidikan

Pendidikan adalah upaya untuk memperbaiki karakter seseorang yang mungkin dia miliki keterampilan yang baik. Pelatihan ini mempengaruhi sikap dan perilakunya melalui pendewasaan untuk mengajar

2) Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Biasanya, informasi akan diproses terlebih dahulu agar penerima mudah memahami informasi yang diberikan. Sederhananya, informasi sudah diolah menjadi bentuk yang bernilai atau bermakna.

3) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang mengelilingi seseorang, baik lingkungan fisik, biologis atau sosial.

### 3) Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang sehingga pengetahuan yang diperoleh akan semakin banyak (Fitriani dalam Yuliana, 2017).

#### **A.3.4. Pengertian Menyikat Gigi**

Menyikat gigi adalah rutinitas yang penting dalam menjaga dan memelihara kesehatan gigi dari bakteri dan sisa makanan yang melekat dengan menggunakan sikat gigi. Menyikat gigi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga agar gigi tetap dalam keadaan yang bersih dan sehat (Ramadhan, 2016).

#### **A.3.5. Tujuan Menyikat Gigi**

Menurut Pintauli, S dkk (2012), tujuan menyikat gigi adalah sebagai berikut:

1. Menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak
2. Membersihkan sisa-sisa makanan atau debris
3. Merangsang jaringan gingiva
4. Melapisi permukaan gigi dengan flour

#### **A.3.6. Teknik Menyikat Gigi**

Teknik menyikat gigi yang baik dan benar menurut Tonglo (2020) yaitu:

1. Sikat permukaan gigi yang menghadap ke arah bibir atau gigi bagian depan dengan gerakan naik turun secara merata.
2. Sikat permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan memutar.

3. Sikat gigi bagian dalam yang menghadap ke arah langit-langit dengan gerakan mencungkil keluar secara perlahan.
4. Sikat permukaan gigi pengunyahan dengan gerakan maju mundur.
5. Sikat permukaan lidah dengan gerakan searah secara perlahan.

#### **A.3.7. Waktu Menyikat Gigi**

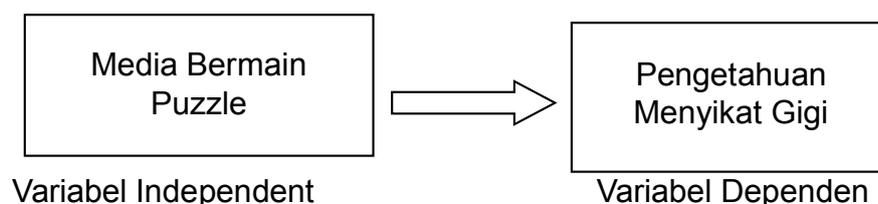
Menurut Sariningsih (2016), menggosok gigi yang baik adalah tiga kali sehari yakni sesudah makan pagi, sesudah makan siang, dan sebelum tidur. Menggosok gigi selama 2-3 menit dapat menghapus plak 26% lebih banyak dibandingkan menggosok gigi selama 45 detik.

#### **A.3.8. Lamanya Menyikat gigi**

Lamanya menyikat gigi yang dianjurkan adalah minimal 5 menit, tetapi sesungguhnya ini terlalu lama. Umumnya orang melakukan menyikat gigi maksimum 2-3 menit. Cara penyikatan gigi harus sistematis supaya tidak ada gigi yang terlewat, yaitu mulai dari posterior ke anterior dan berakhir pada bagian posterior sisi lainnya (Putri dkk, 2010).

### **B. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti.



### **C. Defenisi Operasional**

Untuk menegtahui tujuan akan dicapaidalam penelitian ini penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut:

1. Media bermain Puzzle merupakan suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang menguji pengetahuan seseorang.
2. Pengetahuan menyikat gigi terhadap pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau mengingat terhadap sesuatu yang dipelajari tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah desain penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk mendeskripsikan atau menguraikan suatu keadaan didalam suatu komunitas atau masyarakat. Penelitian deskriptif ini yang menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media puzzle terhadap pengetahuan menyikat gigi pada siswa SDN 067247 Medan Tuntungan.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **B.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di SDN 067247 Medan Tuntungan.

##### **B.2 Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan mulai bulan Januari-Mei 2023.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **C.1 Populasi Penelitian**

Menurut Handayani (2020), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 30 siswa di SDN 067247 Medan Tuntungan.

##### **C.2 Sampel**

Sampel penelitian ini adalah siswa/i kelas III yang berjumlah 30 orang.

## **D. Jenis Dan Cara Pengumpulan data**

### **D.1 Jenis pengumpulan data**

Jenis data yang digunakan penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan membagikan kuisisioner untuk mengetahui pengetahuan menyikat gigi yang diberikan kepada siswa kelas III SDN 067247 Medan Tuntungan. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang sudah ada dari pihak sekolah SDN 067247 Medan Tuntungan yaitu jumlah siswa, dan nama yang menjadi sampel penelitian

### **D.2 Cara Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini akan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

#### **a. Persiapan**

1. Mengurus surat izin kepada Kepala Sekolah, SDN 067247 Medan Tuntungan
2. Menentukan waktu penelitian
3. Mengidentifikasi siswa/i yang akan menjadi objek penelitian
4. Menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada seluruh responden
5. Persiapan alat dan bahan.

Alat :

- a. Kuisisioner
- b. Alat tulis
- c. Puzzle

#### **b. Prosedur kegiatan**

1. Hari pertama :
  - a. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti kepada seluruh siswa/i
  - b. Menjelaskan cara bermain kepada siswa/i serta membagi kelompok bermain. Kelompok bermain dibagi menjadi 5 kelompok yang berisikan 6-7 orang dalam kelompok

- c. Memberikan lembar kuisisioner pertama pada siswa/i yang berisi 12 soal tentang kesehatan gigi dan mulut

2. Hari Kedua :

a. Melakukan permainan puzzle :

1. Peneliti membagikan puzzle ke setiap kelompok permainan, kemudian peneliti dibantu oleh teman untuk menjadi pembimbing selama bermain.
2. Potongan-potongan puzzle harus disusun sesuai dengan urutannya agar menghasilkan gambar yang utuh, sembari menyusun peneliti menjelaskan cara menyikat gigi yang baik berdasarkan potongan-potongan puzzle kepada siswa/i SDN 067247 Medan Tuntungan
3. Setelah permainan selesai peneliti memanggil seorang siswa untuk menunjukkan cara menyikat gigi yang benar diikuti siswa/i lainnya

b. Memberikan lembar kuisisioner kedua kepada siswa/i setelah dilakukan permainan puzzle, yang berisi 12 pertanyaan

c. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh 4 orang teman

d. Seluruh pertanyaan yang ada pada kuesioner yang dijawab oleh siswa/i disederhanakan untuk mempermudah pengolahan data. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor 1 dan setiap jawaban salah memperoleh skor 0. Untuk mengetahui skor pengetahuan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Rumus} &= \frac{\text{skormaksimum} - \text{skorminimum}}{3} \\ &= \frac{12 - 0}{3} \\ &= 4 \end{aligned}$$