

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

A.1. Penyuluhan

A.1.1. Defenisi Penyuluhan

Penyuluhan adalah hubungan timbal balik antara dua orang individu (penyuluh dan klien) untuk mencapai pemahaman tentang diri sendiri tentang masalah-masalah yang dihadapi pada waktu yang akan datang (Maulana, H 2014). Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah upaya yang dilakukan pada bidang kesehatan gigi untuk mengubah kemampuan, kebiasaan dan perilaku individu, sekelompok atau masyarakat untuk memiliki kesehatan gigi dan mulut yang sehat (Arsyad, 2018).

A.1.2. Tujuan Penyuluhan

Menurut Herijulianti (2011), tujuan penyuluhan adalah :

1. Mengedukasi masyarakat tentang kesehatan gigi.
2. Mengingatkan masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut yang baik.
3. Menjelaskan akibat yang akan timbul karena kurang menjaga kebersihan gigi dan mulut.
4. Mendorong perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan langsung ke sekolah.
5. Mengembangkan kerjasama dengan masyarakat melalui RT, RW, Kelurahan dalam melaksanakan penyuluhan langsung kepada masyarakat.

A.2. Media

A.2.1. Pengertian Media

Media penyuluhan merupakan sarana atau upaya untuk menyampaikan informasi kesehatan dan mempermudah penyampaian pesan-pesan kesehatan kepada masyarakat atau klien (Notoatmodjo, 2014).

A.2.2 Tujuan media penyuluhan

Menurut Notoatmodjo (2014) media dapat digunakan untuk :

1. Sebagai sarana untuk pelatihan/penataran/pendidikan
2. Untuk menimbulkan perhatian terhadap suatu permasalahan
3. Untuk mengingatkan tentang suatu pesan/informasi
4. Untuk menyampaikan fakta-fakta, prosedur, tindakan.

A.2.3 Manfaat media

Menurut Notoatmodjo (2014) manfaat dari media yaitu:

1. Membangkitkan minat pada pendidikan.
2. Mencapai lebih banyak sasaran.
3. Membantu untuk mengatasi banyak kendala dalam pemahaman.
4. Menstimulasi tujuan pendidikan untuk menyampaikan pesan yang diterima kepada orang lain.
5. Mempermudah penyampaian materi dan informasi terkait kesehatan.
6. Mempermudah penerimaan materi oleh individu/masyarakat.
7. Mendorong keinginan orang untuk memahami lebih dalam, dan akhirnya mencapai pemahaman yang lebih baik.
8. Membantu untuk menegaskan pengertian yang telah dicapai.

A.2.4 Jenis-jenis Media

Jenis-jenis media dalam penyuluhan yaitu:

1. Media Cetak

Media cetak sebagai alat untuk menyebarkan pesan kesehatan yang sangat bervariasi antara lain sebagai berikut:

a. Booklet

Booklet adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pesan kesehatan dalam bentuk buku dengan menggunakan teks dan gambar.

b. Leaflet

Leaflet adalah suatu bentuk penyampaian informasi atau pesan pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat dan berisi informasi kesehatan berupa kalimat maupun gambar atau kombinasi keduanya.

c. Flyer

Flyer atau selebaran bentuknya menyerupai Leaflet tetapi tidak berlipat.

d. Flipchart

Flipchart di sebut juga lembar balik media penyampaian pesan atau informasi Kesehatan biasanya dalam bentuk buku di mana tiap lembar atau halaman berisi gambar peragaan dan lembaran baliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi yang berhubungan dengan gambar tersebut.

e. Rubrik

Rubrik atau tulisan tulisan pada majalah atau surat kabar yang membahas masalah kesehatan atau hal hal yang berkaitan dengan kesehatan.

f. Poster

Poster informasi Kesehatan atau media cetak biasanya di tempel di tembok dan kendaraan umum

g. Foto yang menerangkan informasi kesehatan.

2. Media Elektronik

Jenis media elektronik yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi tentang Kesehatan adalah sebagai berikut:

a. Televisi

Televisi dapat menyampaikan informasi kesehatan dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum, tanya jawab, pidato, cerdas cermat, dan sebagainya..

b. Radio

Informasi atau pesan kesehatan melalui radio dapat datang dalam berbagai bentuk, seperti obrolan atau tanya jawab, radio spot, sandiwara, dan sebagainya..

c. Video

Video juga merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan.

d. Slide

Penyampaian pesan atau informasi kesehatan dapat melalui Slide.

e. Film strip

Film strip juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan

3. Media papan (*Billboard*)

Papan atau *Billboard* yang dipasang di tempat tempat umum dapat diisi dengan informasi. ini juga dapat mencakup pesan pesan yang ditulis pada lembaran seng yang ditempel pada kendaraan umum seperti bus ataupun taksi.

A.2.5 Media Permainan *Truth Or Dare*

A.2.5.1 Pengertian Permainan *Truth Or Dare*

Permainan Truth and Dare berasal dari kata "Truth" yang berarti kebenaran dan "Dare" yang berarti berani. Menurut Sigit Priatmoko, permainan ini adalah sebuah permainan yang melibatkan pertanyaan

yang harus dijawab secara jujur dan tantangan yang harus diatasi dengan berani.

Indayanti memaparkan permainan *Truth and Dare* yang dimainkan dengan cara berkelompok yang menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* terdiri dari pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban “Ya atau Tidak”, sedangkan kartu *Dare* terdiri dari pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan penjelasan dan penjabaran yang disertai berbagai alasan.

A.2.5.2 Cara Bermain Permainan *Truth or Dare*

Menurut Priatmoko, dkk (2008), cara memainkan permainan *truth and dare* ini yaitu:

1. Peneliti membagi kelas menjadi enam kelompok
2. Permainan dimulai dari kelompok pertama
3. Wakil kelompok pertama melempar sebuah koin untuk mengundi jenis kartu apa yang akan dimainkan
4. Perwakilan kelompok mengambil kartu *Truth* dari guru di depan kelas jika hasil sisi koin bertuliskan "T" di atasnya, dan jika hasil sisi koin bertuliskan "D" di atasnya, perwakilan kelompok mengambil kartu *Dare*.
5. Perwakilan kelompok membacakan intruksi atau pertanyaan yang tertulis di sisi belakang kartu
6. Kelompok pertama menjawab pertanyaan berdasarkan diskusi kelompoknya dalam waktu 90 detik
7. Jika jawaban benar, maka anda akanmendapatkan poin seratus, jika anda tidak dapat menjawab atau memberikan jawaban yang salah, maka pertannyaan tersebut akan di berikan kepada kelompok selanjutnya
8. Kelompok 2 dan 3 melanjutkan permainan yang sama seperti kelompok pertama sebelumnya.

9. Pemenang dalam permainan Truth and Dare ini adalah kelompok dengan jumlah poin tertinggi.

A.2.5.3 Manfaat Permainan *Truth Or Dare*

Menurut Prafianti dan Indayanti dkk (2017) manfaat dari game *Truth Or Dare* yaitu:

1. Memiliki manfaat untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini karena media permainan ini memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif.
2. Media permainan ini juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik secara berkelompok maupun secara mandiri.

A.2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Truth Or Dare*

Kelebihan dari permainan *Truth Or Dare* menurut Priatmoko, dkk (2008) adalah sebagai berikut:

1. Dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan
2. Siswa terlibat secara langsung dalam permainan *Truth Or Dare*, dengan guru hanya bertindak sebagai juri, motivator, dan fasilitator
3. Suasana kompetitif selama permainan *Truth Or Dare* dapat mendorong siswa untuk menjadi yang terbaik diantara teman mereka.

Menurut Attaqiana, dkk (2014) kekurangan dari game *Truth Or Dare* yaitu:

1. Media pembelajaran dalam permainan *Truth Or Dare* ini belum bisa terlepas dari peran guru.
2. Membutuhkan banyak waktu

3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mempersiapkan karena guru harus benar-benar memahami materi.

A.2.6 Pengetahuan

A.2.6.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari proses penggunaan alat indera terhadap suatu objek. Indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan perabaan berpartisipasi dalam proses ini. Indera pendengaran dan penglihatan adalah indera yang paling sering digunakan untuk memperoleh pengetahuan manusia (Notoatmodjo, 2014).

Istilah "pengetahuan" mengacu pada tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang sesuatu. Semua yang dia ketahui selalu terdiri dari apa yang dia ketahui dan apa yang dia ketahui serta apa yang dia ingin ketahui. Hasil dari "tahu", yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, disebut pengetahuan. Panca indra manusia mengendalikan sensasi ini. Sektor yang sangat penting, pengetahuan atau kognitif, memengaruhi tindakan seseorang. Perilaku yang didasarkan pada pengetahuan akan bertahan lebih lama daripada perilaku yang tidak (Rachmawati, 2019).

A.2.6.2 Tingkat Pengetahuan

Tahu (*Know*)

Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena padatingkat ini seseorang hanya mampu melakukan *recall* (mengingat kembali) memori yang telah telah dipelajari sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

1. Memahami (*Comprehension*)

Kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan suatu konsep dengan benar disebut memahami. Seseorang yang memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan.

2. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi ialah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu, dapat menjelaskannya, dan menggunakan prinsip yang dipelajari dalam berbagai situasi.

3. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan konsep abstrak yang baru mereka pelajari untuk diterapkan pada situasi dunia nyata sehingga mereka dapat mendefinisikan atau memecahkan suatu masalah.

4. Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan untuk menyusun suatu formula baru melalui sintesis adalah kemampuan untuk merangkum bagian-bagian dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam hubungan yang logis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk melakukan penelitian terhadap sesuatu didasarkan pada standar yang telah dibuat sendiri atau menggunakan standar yang sudah ada disebut evaluasi.

A.2.6.3 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013), hal-hal yang mempengaruhi pengetahuan meliputi:

1. Pendidikan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013), pendidikan adalah proses meningkatkan sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut Sriningsih dalam Rulhiyah (2021), menerima dan memahami informasi lebih cepat dengan pendidikan yang lebih tinggi.

2. Informasi/Media Massa

Informasi mempengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang yang menerima informasi tentang suatu pembelajaran dengan sering

akan menambah pengetahuan dan wawasannya, sedangkan seseorang yang tidak menerima informasi dengan sering tidak akan menambah pengetahuan dan wawasannya..

3. Sosial Budaya dan Ekonomi

Adat atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa memikirkan apakah itu baik atau buruk akan menambah pengetahuan mereka bahkan jika mereka tidak melakukannya. Status ekonomi seseorang juga menentukan ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk melakukan kegiatan tertentu, sehingga pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh status ekonominya.

4. Lingkungan

Proses masuknya pengetahuan ke dalam individu dipengaruhi oleh interaksi timbal balik dan bagaimana pengetahuan akan direspon oleh individu. Lingkungan yang baik akan memberikan pengetahuan yang baik, tetapi lingkungan yang buruk juga akan memberikan pengetahuan yang buruk.

5. Pengalaman

Pengalaman dapat berasal dari pengalaman orang lain atau diri sendiri, sehingga pengalaman dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Mengalami masalah tertentu akan memberi mereka pengetahuan tentang cara menyelesaikannya, dan pengalaman sebelumnya akan memberi mereka pengetahuan untuk menggunakan pengalaman tersebut saat menghadapi masalah yang sama di masa depan.

6. Usia

Daya tangkap dan pola pikir seseorang akan berkembang seiring bertambahnya usia, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh juga akan lebih baik dan lebih banyak.

A.2.7 Kesehatan Gigi dan Mulut

A.2.7.1 Definisi Kesehatan Gigi dan Mulut

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 89 Tahun 2015 tentang Upaya Kesehatan Gigi dan Mulut, kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan sehat dari jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta komponen yang berhubungan dalam rongga mulut yang memungkinkan seseorang makan, berbicara, dan berinteraksi dengan orang lain tanpa mengalami disfungsi, gangguan estetik, atau ketidaknyamanan karena penyakit, penyimpangan oklusi, atau kehilangan gigi, sehingga memungkinkan seseorang untuk hidup produktif secara sosial dan Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh secara keseluruhan. Kesehatan gigi dan mulut dapat menunjukkan kekurangan nutrisi, gejala penyakit lainnya, dan kesehatan tubuh secara keseluruhan (Kementerian Kesehatan RI, 2019).

A.2.7.2 Makanan yang menyehatkan gigi

Mengonsumsi makanan yang seimbang, kaya serat, seperti buah-buahan dan sayuran, sangat penting untuk menjaga kesehatan gigi Anda. Buah-buahan dan sayuran seperti brokoli, semangka, apel, dan lainnya membantu menyehatkan gigi. Mengonsumsi sayur dan buah dapat meningkatkan produksi air liur untuk membantu Anda membersihkan diri sendiri. Anda juga dapat mengunyah permen karet yang mengandung sorbitol atau tanpa gula. Selain itu, disarankan untuk mengunyah keju setelah makan makanan yang mengandung karbohidrat karena ini dapat meningkatkan produksi air liur, yang dapat membantu membersihkan diri sendiri dan mengurangi jumlah bakteri yang ada di plak (Sariningsih, 2012).

A.2.7.3 Makanan yang merusak gigi

Makanan yang mengandung gula tinggi dan berbagai jenis makanan manis dan lengket, seperti permen, coklat, jeli, biskuit, dan es krim, dapat menyebabkan gigi berlubang (Sariningsih, 2012).

A.2.7.4 Sikat Gigi

Alat fisioterapi oral, seperti sikat gigi, dapat digunakan untuk membersihkan gigi dan mulut secara menyeluruh. Alat ini dapat digunakan untuk membersihkan sisa makanan dan debris yang melekat pada gigi (Putri et al., 2019).

A.2.7.5 Pasta Gigi

Saat menyikat gigi, pasta gigi biasanya digunakan untuk membersihkan dan menghaluskan permukaan gigi geligi serta memberikan rasa nyaman di mulut karena aromanya yang membuat mulut terasa nyaman dan segar. Pasta gigi juga biasanya ditambahkan dengan bahan pengikat, pelembap, pengawet, fluor, dan air gigi (Putri et al., 2019).

A.2.7.6 Macam bulu sikat gigi

Menurut Priyambado dan Musdalifa (2019), bulu sikat gigi biasanya dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan kekakuan: lembut (soft), sedang (medium), dan keras. Seberapa baik masing-masing kategori ini menghilangkan plak.

A.2.7.7 Cara memelihara sikat gigi yang baik dan benar

Menurut (Sariningsih, 2012) metode yang tepat untuk menjaga kebersihan sikat gigi adalah sebagai berikut:

1. Setelah digunakan, bersihkan sikat gigi dengan mengocoknya dengan air dalam gelas atau membilasnya di bawah air mengalir.
2. Keringkan sikat gigi dan simpan dengan kepala di atas setelah digunakan.
3. Mengganti sikat gigi secara teratur jika sudah 3 bulan pemakaian, bulu sikat rusak, atau bulu sikat mekar.
4. Untuk mencegah penyebaran kuman, simpan sikat gigi Anda di tempat yang aman dan jaga jarak dengan sikat gigi orang lain.
5. Untuk mencegah penularan penyakit melalui sikat gigi, setiap orang harus memiliki sikat gigi sendiri. Tidak boleh digunakan sikat gigi bersama dengan orang lain.

A.2.7.8 Menyikat Gigi

A.2.7.8.1 Definisi Menyikat Gigi

Menurut Rachmawati (2019), pembersihan berbagai kotoran yang melekat pada gusi dan permukaan gigi biasanya dilakukan dengan menyikat gigi.

A.2.7.8.2 Cara Menyikat Gigi

Menurut Sariningsih (2012), langkah-langkah yang diperlukan untuk menyikat gigi dengan benar adalah sebagai berikut:

1. Siapkan pasta gigi yang mengandung fluor dan sikat gigi kering
2. Beri pasta gigi sebesar kacang tanah pada sikat gigi.
3. Menggunakan air untuk berkumur sebelum menyikat gigi.
4. Dengan gerakan ke atas dan ke bawah, sikat gigi depan dan bagian atas dan bawah.
5. Menyikat gigi belakang dan samping kanan dan kiri.
6. Dengan gerakan maju mundur, sikat seluruh permukaan gigi bagian pengunyahan gigi depan dan belakang.
7. Dengan menggunakan gerakan mencungkil atau ke arah keluar rongga mulut, sikat permukaan gigi bagian depan rahang bawah yang menghadap kelidah.
8. Dengan gerakan memutar atau roll, sikat permukaan gigi bagian dibelakang rahang bawah yang menghadap ke lidah. Dengan gerakan mencungkil, sikat permukaan gigi bagian depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit.
9. Dengan gerakan memutar, sikat permukaan gigi bagian belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit.
10. Berkumur hanya sekali agar kandungan pasta gigi yang mengandung fluor tetap ada.

A.2.7.8.3 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Sikat gigi harus dilakukan secara teratur agar plak tidak terlalu tebal (Sariningsih, 2012). Menurut Putri et al. (2019), penyikatan gigi

seharusnya dilakukan dua kali sehari, yaitu setelah makan pagi dan malam sebelum tidur, dengan waktu penyikatan minimal dua menit. Ini harus dilakukan secara sistematis agar tidak ada gigi yang terlewat.

A.2.7.8.4 Tujuan Menyikat Gigi

Menurut Julianti (2019), menyikat gigi memiliki empat tujuan:

1. Menjaga gigi bersih dan sehat.
2. Mencegah penyakit mulut dan gigi seperti lubang gigi, karang gigi, dan lainnya.
3. Memberikan sensasi segar di mulut.
4. Membersihkan plak agar terhindar dari kuman.

A.2.7.8.5 Akibat Tidak Menyikat Gigi

Jika tidak menyikat gigi secara teratur, dapat mengalami masalah kesehatan gigi seperti berikut:

1. Bau Mulut

Menurut Tarigan (2013), bau mulut adalah kondisi yang tidak menyenangkan yang muncul ketika sedang berbicara dengan orang lain. Lupa menyikat gigi adalah salah satu faktor penyebab sisa makanan yang membusuk di mulut

2. Karang gigi

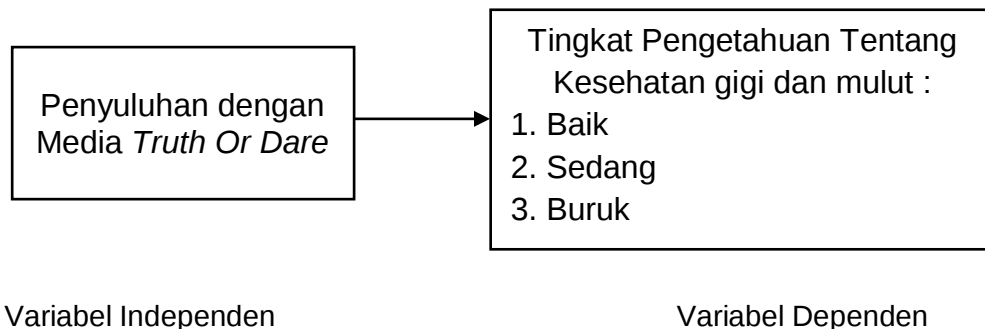
Karang gigi adalah massa yang mengalami kalsifikasi yang melekat pada permukaan gigi (Putri et al., 2019).

3. Gigi Berlubang

Interaksi bakteri di permukaan gigi, plak atau biofilm, dan diet (khususnya komponen karbohidrat yang dapat difermentasikan oleh bakteri menjadi asam, terutama asam laktat dan asetat) menyebabkan gigi berlubang, yang membutuhkan waktu yang lama untuk terjadi (Putri et al., 2019).

B. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan penjelasan dan visualisasi hubungan atau korelasi antara variabel penelitian dan konsep lain (Notoatmodjo, 2010).



C. Defenisi Operasional

Penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai:

1. Penyuluhan dengan media *Truth Or Dare* adalah pemberian informasi kepada responden melalui permainan kartu yang berisi tentang kesehatan gigi dan mulut.
2. Pengetahuan merupakan pemahaman dari responden tentang kesehatan mulut dan gigi dengan melihat kriteria dari tingkat pengetahuan.

BAB III

METODOLOGI PENEITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran Penyuluhan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Siswa/I Kelas VII SMP Negeri 1 Patumbak.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

B.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Patumbak, Jl Perjuangan III Dusun 4, Sigara Gara, Kec Patumbak.

B.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

C.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah seleruh subjek yang terdapat pada penelitian (Notoatmodjo,2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/I kelas VII 6 SMP Negeri 1 Patumbak yang berjumlah 30 orang.

C.2 Sampel Penelitian

Sampel termasuk bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019). Jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa/I kelas VII 6 SMP Negeri 1 Patumbak yang berjumlah 30 orang. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan cara *total sampling*. *Total samping* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan semua sampel (Sugiyono, 2019).