

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

A.1 Pengetahuan

A.1.1 Pengertian Pengetahuan

Dalam Bahasa Inggris, istilah *knowledge* digunakan untuk menyebut pengetahuan. Berdasarkan Kamus yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pengetahuan diartikan sebagai segala hal yang diketahui, seperti keterampilan atau keahlian, serta informasi yang berkaitan dengan suatu topik, misalnya dalam konteks mata pelajaran (Ridwan. M, et al.; 2021).

A.1.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut (Tjut Alini, 2021), pengetahuan tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

- (1) Mengetahui (*Know*): Merujuk pada kemampuan untuk mengingat kembali informasi atau materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- (2) Memahami (*Comprehension*): Menggambarkan kemampuan untuk menjelaskan dan menafsirkan suatu materi atau objek dengan benar.
- (3) Menerapkan (*Application*): Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dalam situasi nyata atau kondisi sebenarnya.
- (4) Menganalisis (*Analysis*): Kemampuan untuk menguraikan suatu materi atau objek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, namun tetap dalam satu kesatuan struktur yang saling terkait.
- (5) Mensintesis (*Synthesis*): yaitu kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen menjadi suatu bentuk baru yang terpadu.
- (6) Mengevaluasi (*Evaluation*): Mengacu pada kemampuan memberikan penilaian atau keputusan terhadap suatu objek atau

materi berdasarkan kriteria tertentu.

A.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2010) dalam (Hendrawan. A. K, et al.; 2020) faktor - faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

a. Faktor Internal

1. 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 social budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi sikap dalam memperoleh informasi.

A.1.4 Kriteria Pengetahuan

Menurut Arikunto (2019) dalam (Irawan, 2022) tingkat pengetahuan 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 <55% benar)

A.2 Menyikat Gigi

A.2.1 Pengertian 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) dalam Simamora et al.; (2024).

A.2.2 Cara Menyikat Gigi yang Baik dan Benar

Menurut Senjaya (2013) dalam (Saadah et al., 2021), cara menyikat gigi berikut ini dinilai efektif.

- 1) Gunakan pasta gigi berflourida sebesar ukuran satu biji jagung tanah bersama sikat gigi yang sesuai.
- 2) Sebelum mulai menyikat, bersihkan mulut terlebih dahulu.
- 3) Pastikan rahang atas dan bawah berada dalam posisi sejajar, lalu lakukan gerakan menyikat secara vertikal (dari atas ke bawah dan sebaliknya).
- 4) Untuk bagian yang digunakan mengunyah, gunakan gerakan maju mundur sedikitnya 8 kali.
- 5) Bagian gigi yang dekat dengan pipi dibersihkan dengan gerakan kombinasi antara melingkar dan vertikal.
- 6) Untuk permukaan bagian dalam gigi depan bawah (yang menghadap ke arah lidah), sikat dengan gerakan keluar dari mulut.
- 7) Bagian belakang gigi bawah yang berada di sisi lidah dibersihkan dengan gerakan seperti mengungkit ke luar.
- 8) Sementara itu, untuk bagian belakang gigi atas yang menghadap ke langit-langit, gunakan gerakan mendorong ke luar.

A.2.3 Syarat - Syarat Sikat Gigi yang Baik

Upaya menjaga kebersihan gigi dan mulut anak dapat dimulai dengan mengajarkan teknik menyikat gigi yang memenuhi standar

kualitas tertentu. Sikat gigi yang baik memiliki beberapa kriteria, diantaranya :

- 1) Bulu sikat sebaiknya halus dan memiliki ujung yang membulat.
- 2) Bulu yang lembut tidak akan merusak lapisan email gigi maupun gusi. Namun, jika sikat gigi digunakan terlalu lama, bulu-bulunya bisa menjadi tidak teratur.
- 3) Bulu sikat yang sudah rusak dapat membuat permukaannya tidak merata, sehingga menghambat proses pembersihan gigi secara optimal. Selain itu, kepala sikat yang terlalu besar bisa menyulitkan untuk membersihkan area gigi di bagian belakang rahang (Muliadi et al., 2022).

A.2.4 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. Purwaningsih, et al.; (2022) menerapkan perilaku menyikat gigi 2 kali yaitu setelah sarapan di pagi hari 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.2.5 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.

A.3 Media

A.3.1 Pengertian Media

Kata "media" berasal dari Bahasa Latin "*medium*", yang secara

harfiah berarti sesuatu yang berada di tengah, menjadi perantara, atau alat penyampai. Dalam Bahasa Arab, media diartikan sebagai alat yang menjembatani atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana yang menghubungkan sumber pesan dengan penerima pesan, serta mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar (Magdalena, 2021) dalam (Ramadani, et al.; 2023).

A.3.2 Manfaat Media

Menurut Nasution, (2013) dalam (Susanti, 2021) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu :

- (1) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam belajar.
- (2) Menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahaminya dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.
- (3) Mendukung penerapan berbagai metode pembelajaran yang beragam, sehingga suasana kelas tidak membosankan bagi siswa dan guru tetap bersemangat dalam mengajar.
- (4) Mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, tidak hanya sekadar mendengarkan, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktikkan, dan lainnya.

A.3.3 Jenis Media

Menurut Widyastuti (2022:24) dalam (Simamora. R, 2021), jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 jenis yaitu :

- (1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Jenis alat bantu visual ini terbagi menjadi dua yaitu alat bantu visual diam berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan

potongan gambar, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta dan lain-lain. Sementara alat bantu visual gerak yaitu proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

- (2) Media Audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik, contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, lab bahasa dan lain-lainnya.
- (3) Media audio visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Ditinjau dari karakteristik media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu :
 1. Media audio visual diam berupa tv diam, film rangkai bersuara, halaman, buku bersuara
 2. Media audi visual gerak berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara dan lain-lain.
- (4) Multi media, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pedengaran melalui media teks, visual komunikasi dan informasi.

A.4 Media *Kartu Kuartet*

A.4.1 Pengertian Media *Kartu Kuartet*

Menurut (Sulastri. H. M, et al.; 2020), *kartu kuartet* adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang terdiri dari beberapa kartu berisi gambar dan penjelasan tertulis untuk memperjelas isi gambar tersebut. Media ini tergolong media visual karena penggunaannya melibatkan indera penglihatan, sehingga efektivitasnya bergantung pada kemampuan melihat peserta didik.

Keunggulan *kartu kuartet* sebagai media pembelajaran meliputi kemudahan akses, tidak memerlukan listrik atau alat bantu tambahan, mendukung gaya belajar sambil bermain, dan bisa digunakan kapan

saja. Namun, kelemahannya adalah hanya dapat digunakan oleh peserta didik yang memiliki kemampuan visual yang baik dan kurang cocok untuk kelompok besar karena ukuran kartu yang terbatas.

A.4.2 Langkah – Langkah Penggunaan Media *Kartu Kuartet*

Langkah – langkah penggunaan media *kartu kuartet*, dilakukan sebagai berikut :

- 1) Setiap siswa bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa, dan mereka duduk melingkar.
- 2) Setiap siswa menerima 4 kartu, dan sisa kartu ditempatkan ditengah.
- 3) Setelah setiap siswa menerima 4 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 memberikan 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.

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 menjaga kebersihan gigi dan mulut.
3. Pengetahuan adalah hasil tahu dari seseorang terhadap sesuatu yang didapat melalui pemahaman siswa/i tentang menjaga kebersihan gigi dan mulut.