

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan

2.1.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan, menurut Notoatmodjo (2012), adalah kegiatan nonformal yang berfokus pada pemberian pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan sikap dan perilaku masyarakat. (Putu, Ni Manis, 2018).

Penyuluhan kesehatan gigi merupakan strategi efektif untuk mencegah penyakit gigi dan meningkatkan kesehatan gigi serta mulut anak-anak di sekolah dasar (Arsyad, 2018). Penyuluhan ini memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi. (Nisa dkk., 2021)

2.1.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Ira, 2017 tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk mengubah pengetahuan, pemahaman, dan pandangan yang sudah ada, serta meyakinkan orang untuk mengadopsi perilaku baru berdasarkan informasi yang diterima (Saputra, 2024).

2.1.3 Metode Penyuluhan

Menurut Saputra (2024), metode penyuluhan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. metode didaktik yang memberikan informasi secara langsung dari pemateri kepada responden tanpa interaksi.
2. metode sokratik yang mendorong partisipasi aktif responden.

2.2 Media Penyuluhan

Media penyuluhan kesehatan adalah semua cara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari penyampai, baik melalui media tertulis, digital (seperti radio, TV, dan komputer), atau media luar ruang. Tujuannya adalah agar orang yang dituju bisa meningkatkan pengetahuan mereka dan

diharapkan bisa mengubah perilaku mereka menjadi lebih baik dalam hal kesehatan (Notoatmodjo, 2005). Promosi kesehatan terbagi tiga, yaitu:

1. Media tertulis

Penyampaian pesan kesehatan dapat dilakukan melalui media tertulis seperti booklet, leaflet, rubrik, dan poster yang strategis di tempat-tempat umum.

2. Media digital

Berbagai jenis media digital, termasuk televisi, radio, dan format video, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kesehatan dengan cara yang menarik dan mudah diakses.

3. Media luar ruangan

Media luar ruangan adalah cara untuk menyampaikan pesan di luar, baik menggunakan media tertulis/cetak maupun digital/elektronik yang bersifat tetap. Contohnya adalah spanduk, banner, dan televisi layar lebar. (Jatmika dkk., 2019).

2.3 Media Power Point

2.3.1 Pengertian Power Point

Microsoft PowerPoint, sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto (2010), adalah perangkat lunak berbasis multimedia yang memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi dengan cara yang efektif dan menarik. Microsoft PowerPoint juga dapat menggabungkan berbagai elemen media, seperti teks, warna, gambar, grafik, dan animasi. (Heru Aliwardhana, 2021).



Gambar 2.1 Contoh *Power Point*

2.3.2 Fungsi Media *Power Point*

Menggunakan media *power point* sangat mempermudah kita dalam melakukan presentasi atau penyuluhan dikarenakan adanya gambar/foto, audio, video, hingga animasi. Hal ini membuat presentasi atau penyuluhan menjadi lebih menarik. Menurut (Tarigan, 2020) dalam media *power point* dapat di definisikan sebagai media yang biasanya membahas materi untuk di presentasikan oleh guru atau pembicara seminar.

2.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Power Point*

Media pembelajaran, termasuk PowerPoint, memiliki kelebihan dan kekurangan. Wati (2016) mengidentifikasi beberapa kelebihan Microsoft PowerPoint yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, antara lain:

1. Menarik

- Tampilan Microsoft PowerPoint yang menarik dengan berbagai warna, animasi, dan gambar dapat meningkatkan minat siswa
- Microsoft PowerPoint menawarkan presentasi yang visual dan menarik, membuat materi lebih mudah dipahami

2. Memudahkan

Microsoft PowerPoint membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efisien dan efektif.

3. Bersifat kondisional

Microsoft PowerPoint dapat digunakan berulang kali dan dibagikan kepada banyak orang, membuatnya sangat fleksibel.

4. Praktis

Microsoft PowerPoint sangat praktis dalam penggunaan dan penyimpanan, memudahkan akses materi di mana saja.

Kekurangan power point, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan Microsoft PowerPoint membutuhkan waktu dan upaya yang besar dalam proses persiapan dan penyusunan.
2. Penggunaan Microsoft PowerPoint terbatas pada sistem operasi Windows, sehingga tidak kompatibel dengan sistem operasi lain.
3. Microsoft PowerPoint memerlukan keahlian lebih untuk dapat digunakan secara optimal dan menghasilkan presentasi yang berkualitas. (Tarigan, 2020).

2.4 Media Kartu *Truth Or Dare*

2.4.1 Pengertian Kartu *Truth Or Dare*

Truth or Dare adalah permainan kartu kelompok yang terdiri dari dua jenis kartu: Truth (pertanyaan jujur) dan Dare (tantangan), dengan masing-masing jenis kartu berjumlah sepuluh. (Sitohang dkk., 2023).



Gambar 2.2 Contoh Kartu *Truth Or Dare*

2.4.2 Cara Bermain Kartu *Truth Or Dare*

Langkah-langkah bermain media kartu *truth or dare* terdiri dari :

1. Peneliti membagi kelompok menjadi empat kelompok, terdiri empat orang dalam satu kelompok, kemudian peneliti menjelaskan cara bermain kartu *truth or dare*.
2. Permainan dimulai dengan cara cabut nomor, kemudian siswa yang mendapat nomor pertama dapat melempar koin terlebih dahulu.
3. Siswa yang bermain harus memilih kartu berdasarkan hasil koin yang mereka dapatkan, yaitu kartu Truth jika koin bertuliskan 'Truth' dan kartu Dare jika koin bertuliskan 'Dare'.
4. Siswa yang mendapat pertanyaan atau tantangan harus menjawab dan melakukan tantangan tersebut.
5. Siswa diberi waktu menjawab pertanyaan dalam 60 detik.
6. Siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan harus mengambil satu kartu lagi sebagai hukuman.
7. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah.

2.4.3 Kelebihan Dan Kekurangan Kartu *Truth Or Dare*

Permainan *truth or dare* yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah keuntungan (Sitohang dkk., 2023). Keuntungan tersebut meliputi:

1. Mudah dibawa dan disimpan
2. Mudah dibuat
3. Mudah dalam penyajian
4. Dapat dijadikan permainan yang menyenangkan
5. Meningkatkan interaksi siswa
6. Merangsang kemampuan berpikir siswa
7. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Permainan *truth or dare* memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

1. Pertanyaan pada kartu Truth dan Dare belum sepenuhnya relevan dengan materi yang ingin diukur

2. Manajemen waktu yang buruk dapat berdampak negatif pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2.5. Pengetahuan

2.5.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah apa yang kita dapatkan setelah kita mengenal sesuatu. Kita mengenal melalui panca indera kita, yaitu melihat, mendengar, mencium, merasakan, dan meraba. Sebagian besar pengetahuan kita berasal dari apa yang kita lihat dan dengar.(Darsini dkk., 2019).

Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai hasil dari usaha manusia untuk memahami objek atau sesuatu yang ada di sekitarnya, yang melibatkan pengalaman dan pemahaman.(Darsini dkk., 2019).

2.5.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2021), pengetahuan mempunyai 6 tingkatan yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tingkat pengetahuan ini melibatkan kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, dengan fokus pada detail spesifik dan konsep-konsep penting.

2. Memahami (*Comprehension*)

Kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan materi dengan benar, serta memberikan contoh dan menyimpulkan.

3. Aplikasi (*Application*)

Kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam situasi nyata dan konteks yang berbeda.

4. Analisis (*Analysis*)

Menganalisis objek atau materi dengan menggambarkan, membedakan, dan mengelompokkan bagian-bagiannya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Menyusun rumusan baru dari elemen-elemen yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian atau justifikasi terhadap suatu materi berdasarkan kriteria tertentu.

2.5.3 Pengukuran Pengetahuan

Menurut Wardani, 2011 pengukuran pengetahuan dilakukan melalui tanya jawab atau kuesioner yang sesuai dengan jenjang pengetahuan responden, seperti menerapkan, mensintesis, mengevaluasi, memahami, dan menganalisis. Angket untuk mengukur tingkat pengetahuan umumnya ada dua jenis, yaitu subjektif seperti soal essay, dan objektif, seperti soal pilihan berganda, multiple choice. (Darsini dkk., 2019).

2.5.4 Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Rogers yang dikutip oleh Afnis (2018), proses adopsi perilaku yang berasal dari pengetahuan melibatkan beberapa langkah sebelum seseorang mengadopsi perilaku baru, yaitu:

1. Awareness (Kesadaran): Individu menyadari adanya rangsangan yang datang kepadanya.
2. Interest (Ketertarikan): Individu mulai merasa tertarik pada rangsangan tersebut.
3. Evaluation (Penilaian): Individu mempertimbangkan baik dan buruknya rangsangan tersebut bagi dirinya, yang dapat membuat sikap individu menjadi lebih positif.
4. Trial (Percobaan): Individu mulai mencoba perilaku baru.
5. Adaption (Penerimaan): Individu telah mengadopsi perilaku baru sesuai dengan pengetahuan, sikap, dan kesadarannya terhadap rangsangan.

2.5.5 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Darsini dkk. (2019), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal.

2.5.5.1 Faktor Internal

1. Umur

Dalam kutipan Iestari (2018), Hurlock berpendapat bahwa umur seseorang yang dihitung pada saat dilahirkan sampai berulang tahun. Dengan bertambahnya usia, kemampuan kognitif dan pola pikir seseorang semakin meningkat, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap informasi.

2. Jenis kelamin

Sekitar tahun 1850, para peneliti melakukan penelitian dengan melihat otaknya untuk membedakan laki-laki dan perempuan, dan dari hasil penelitian tersebut ada perbedaan di antara otak laki-laki dan perempuan, termasuk dalam melakukan hal serupa.

2.5.5.2 Faktor Dari Luar

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan bimbingan yang bertujuan membantu individu mencapai tujuan hidup dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Umumnya, semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin mudah mereka menerima informasi.

2. Pekerjaan

Pekerjaan adalah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan penghasilan atau memenuhi kebutuhan, Pekerjaan tidak hanya sebagai sumber penghasilan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan individu. Kadang-kadang, pekerjaan memberi kesempatan untuk belajar lebih banyak, tetapi bisa juga membuat sulit untuk mendapatkan informasi. Pekerjaan dianggap sebagai kewajiban untuk mendukung diri sendiri dan keluarga. (Rahmawati dan Umbul, 2014).

3. Pengalaman

Pengalaman adalah sumber pengetahuan yang membantu seseorang menemukan kebenaran dengan mengingat kembali apa

yang telah dipelajari di pengalaman sebelumnya untuk menyelesaikan persoalan. Pengalaman adalah kejadian di waktu lampau. Umumnya, dengan semakin banyaknya pengalaman, pengetahuan seseorang juga akan semakin bertambah.

4. Sumber informasi

Kemudahan akses informasi melalui teknologi dapat membantu seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

5. Minat

Minat dapat memotivasi seseorang untuk mengeksplorasi hal baru dan meningkatkan pengetahuan mereka, serta membantu mencapai tujuan dan keinginan mereka.

6. Lingkungan

Lingkungan tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga biologis dan sosial yang mempengaruhi cara individu menerima pengetahuan

7. Sosial Budaya

Faktor sosial dan budaya memainkan peran penting dalam membentuk bagaimana seseorang merespons dan menerima informasi. Orang dari lingkungan isolatif cenderung sulit menerima informasi baru, terutama di komunitas terpencil.

2.6 Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

2.6.1 Pengertian Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Menjaga kebersihan gigi dan mulut sangat penting untuk kesehatan secara keseluruhan, karena mulut memiliki peran besar dalam kesehatan dan kesejahteraan. (Ratih & Yudita, 2019).

2.6.2 Upaya Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Menurut (Notoatmodjo, 2007) Menjaga kesehatan gigi anak sangat penting untuk tumbuh kembangnya, dan pengetahuan adalah salah satu

faktor kunci yang mempengaruhi hal ini. Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman dan pendidikan. (Mufizarni dkk., 2023).

Untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut, lakukan beberapa langkah berikut:

1. Menggosok gigi secara teratur
2. Ganti sikat gigi secara berkala
3. Pilih pasta gigi yang mengandung fluoride
4. Hindari makanan kariogenik
5. Berkumur setelah makan
6. Konsumsi makanan berserat.
7. Mengonsumsi makanan yang kaya kalsium seperti produk susu, telur, dan sayuran hijau
8. Rutin kontrol ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali. (Instalasi Gigi dan Mulut Rumah Sakit jiwa Surakarta, 2019).

2.6.3 Akibat Kurang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

1. Gigi Berlubang

Gigi berlubang (karies gigi) disebabkan oleh kerusakan jaringan gigi akibat bakteri dan sisa makanan. Segera lakukan penambalan jika gigi sudah berlubang untuk mencegah kerusakan lebih lanjut. (Tarigan, 2013).

2. Bau Mulut

Halitosis merupakan istilah medis untuk kondisi bau mulut yang disebabkan oleh produksi senyawa sulfur oleh bakteri di rongga mulut. (Wijayanti dkk., 2024).

3. Karang Gigi

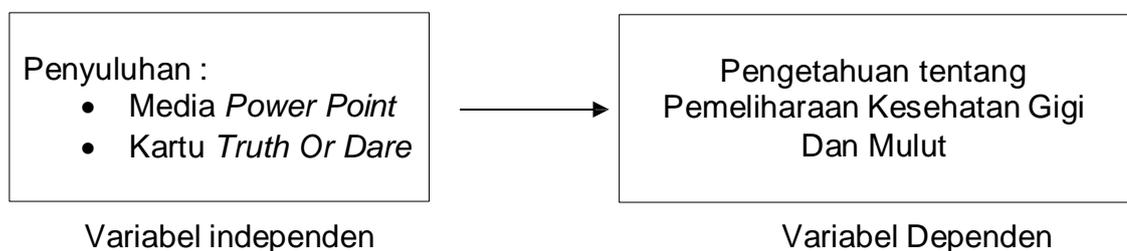
Karang gigi (calculus) adalah endapan keras pada gigi yang berwarna kuning hingga hitam dengan permukaan kasar, Karang gigi terbentuk dari penumpukan plak yang mengeras pada permukaan gigi. (Agung Azhari dkk., 2021).

4. Radang Gusi

Peradangan gusi adalah bentuk awal penyakit periodontal yang disebabkan oleh plak gigi dan dapat disembuhkan dengan perawatan yang baik. (Ambarwati dkk., 2021).

2.7 Kerangka Konsep

Kerangka konseptual, menurut Notoatmodjo (2018), adalah struktur yang menunjukkan hubungan antara variabel yang diteliti dalam suatu penelitian. (Puspitasary & Jenny, 2024).



2.8 Definisi Operasional

Untuk mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini penulis menentukan definisi operasional sebagai berikut :

1. Penyuluhan adalah suatu kegiatan memberikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan individu, kelompok, dan masyarakat sehingga dapat merubah pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
2. Media *power point* adalah perangkat lunak yang berisi tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut, menampilkan gambar yang menarik dan mudah dalam penggunaan.
3. Media kartu *truth or dare* dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, dengan sepuluh kartu *truth* dan sepuluh kartu *dare* yang berisi pertanyaan dan tantangan terkait pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
4. Pengetahuan merupakan hasil dari suatu pemahaman siswa/i atau sikap tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.