

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan yakni salah satu upaya yang bisa menunjang pengetahuan, proses komunikasi dua arah antara komunikator (penyuluh) serta komunikan dalam suatu interaksi merupakan kegiatan dari penyuluhan. Penyuluhan kesehatan gigi serta mulut secara dini perlu dilaksanakan karena penyuluhan kesehatan gigi serta mulut yakni salah satu usaha guna meminimalisir adanya penyakit gigi serta mulut (Aini *et al.*, 2022). Beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian penyuluhan diantaranya:

1. Suhardjo mengatakan bahwa penyuluhan adalah suatu upaya merubah perilaku manusia yang dilakukan melalui pendekatan edukatif.
2. Subejo mengatakan bahwa penyuluhan merupakan suatu proses perubahan perilaku dikalangan masyarakat supaya mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan.
3. Samsudin mengatakan bahwa penyuluhan merupakan pendidikan non formal yang bertujuan mengajak orang lain untuk melakukan sesuatu yang lebih bermamfaat.

A.2 Pengertian penyuluhan kesehatan

Penyuluhan kesehatan gigi merupakan salah satu upaya untuk mencegah terjadinya penyakit gigi serta meningkatkan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia Sekolah Dasar (Nisa *et al.*, 2021). Meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga kesehatan gigi.

A.3 Tujuan penyuluhan kesehatan

Penyuluhan memiliki tujuan untuk mengubah perilaku dari berbagai aspek, yaitu dari segi pengetahuan, sikap, dan tindakan yang tidak sehat menuju arah perilaku yang sehat hingga dapat tercipta sebuah definisi dan

pemahaman yang baik terkait kesehatan gigi dan mulut. Pelaksanaan kegiatan penyuluhan kesehatan tidak bisa dilakukan dengan optimal jika antara sasaran dan media penyuluhan yang digunakan kurang tepat. (Jumriani *et al.*, 2022)

A.4 Media Penyuluhan Kesehatan

media merupakan sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi yang berasal dari seseorang yang memberikan pesan kepada seseorang yang menerima pesan, baik itu melalui perangkat keras maupun perangkat lunak. Terdapat 3 jenis media yang bisa digunakan dalam kegiatan penyuluhan, yaitu media auditif, visual, dan audiovisual. media audiovisual termasuk kedalam multimedia yang mengandung dua unsur yaitu unsur visual (gambar) dan unsur audio (suara) di waktu yang bersamaan. Pemberian edukasi dan penyuluhan menggunakan media audiovisual dapat ditangkap oleh individu penerima pesan/informasi dengan dua alat indera, yakni indra pendengaran untuk audio dan indra penglihatan untuk visualnya. (Aini *et al.*, 2022)

B. Truth And Dare

B. 1 Pengertian Permainan *Truth And Dare*



Gambar 2.1 Kartu *Truth And Dare*

Media permainan kartu Truth or Dare adalah media permainan yang terdiri dari dua kartu, yaitu kartu Truth yang artinya menjawab dengan jujur “ya / tidak” dan kartu Dare, yang artinya menjawab dengan alasan disertai bukti atau tantangan. menyatakan bahwa media permainan kartu bahasa dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam penguasaan

kosakata, dan strategi permainan kartu *Truth And Dare* merupakan salah satu strategi baru dalam pembelajaran yang mana bisa mengajak siswa lebih aktif, dalam belajar lebih kritis dalam berfikir, yang bertujuan agar siswa saling bekerja sama antar kelompok belajar, serta menumbuhkan kreativitas siswa (Haq, 2021)

B.2 Cara Bermain *Truth And Dare*

Menurut (Haq, 2021) cara memainkan permainan *truth and dare* ini yaitu:

1. Penulis membagi kelas menjadi enam kelompok.
2. Permainan dimulai dari kelompok pertama.
3. Wakil kelompok pertama maju kedepan dan memulai permainan dengan cara memutar permainan sampai permainan itu berhenti di anak panahnya, Jika anak panah berhenti di Truth maka perwakilan kelompok mengambil kartu bertulisan "Truth" di bagian atas, dan begitu pula sebaliknya jika hasil anak panah yang diputar DARE perwakilan kelompok mengambil kartu tulisan "Dare" di bagian atas,
4. Perwakilan kelompok membacakan perintah atau pertanyaan yang tertulis di sisi dalam kartu.
5. Kelompok pertama menjawab pertanyaan atas dasar diskusi kelompoknya dalam waktu 90 detik.
6. Jika jawaban benar, maka mendapatkan poin 100, jika tidak dapat menjawab atau jawaban dikemukakan salah, maka pertanyaan tadi akan dilemparkan ke kelompok selanjutnya.
7. Permainan yang sama seperti kelompok pertama lalu dilanjutkan bagi kelompok 2, kelompok 3 dan seterusnya.
8. Kelompok yang mendapat poin terbanyak adalah pemenang dari permainan truth or dare ini.

B.3 Manfaat Permainan *Truth or Dare*

Menurut (Haq, 2021) manfaat dari permainan truth or dare yaitu:

1. Media permainan *truth or dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan

dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif.

2. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri atau berkelompok

B.4 Kelebihan Permainan Truth And Dare

Permainan Truth and Dare yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan menurut (Haq, 2021)

1. dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.
2. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri atau motivator dan validator.
3. Suasana komprehensif selama permainan dapat memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa yang lainnya

B.5 Kekurangan Permainan Truth And Dare

Permainan Truth and Dare yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kekurangan menurut (Haq, 2021)

1. Media pembelajaran dalam permainan truth or dare ini belum bisa terlepas dari peran guru.
2. Membutuhkan waktu yang lama.
3. Membutuhkan persiapan lebih lama karena guru harus benar-benar mengetahui materi.

C. Media Edukasi

C.1 Media Spinning Wheel



Gambar 2.2 Media Spinning Wheel

1. Pengertian *Spinning Wheel*

Media pembelajaran *Spinning Wheel* merupakan papan permainan yang berbentuk lingkaran yang diadopsi dari permainan meja roulette. Papan permainan *Spinning Wheel* yang telah dimodifikasi untuk variasi media pembelajaran adalah dengan memasukkan gambar-gambar tentang\ kompetensi dasar alat dan bahan kearsipan sehingga siswa akan tertarik untuk mendengarkan materi atau informasi yang diberikan guru ataupun temannya dan diharapkan dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan (Salsabila et al., 2020) Media ini dapat membantu siswa/i untuk menjawab pertanyaan dari hasil putaran yang mereka putar dari papan tersebut. Peserta didik akan dilatih untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah di paparkan sebelumnya untuk mengasah kemampuan dan daya tangkap mereka.

D. Pengetahuan

D.1 Defenisi Pengetahuan

Ilmu pengetahuan (science) terdiri dari seperangkat pengetahuan yang digunakan untuk mencari, menemukan, dan meningkatkan pemahaman atas suatu masalah yang menjadi kajian dengan menggunakan seperangkat konsep dan teori, dan dengan menggunakan seperangkat metode ilmiah yang objektif, metodologis, sistematis, dan universal. Maka dari itu, sebuah ilmu pengetahuan secara hakiki harus dapat dijelaskan tentang apa yang menjadi objek kajiannya (ontologi), bagaimana ilmu pengetahuan itu terbentuk dan apa yang membentuk batang tubuhnya (epistemologi), apa manfaatnya bagi umat manusia (aksiologi), serta bagaimana prosedur untuk mempelajarinya (metodologi). Ilmu merupakan bagian dari pengetahuan yang objek telaaahnya adalah dunia empiris dan proses mendapatkan pengetahuannya sangat ketat, yaitu menggunakan metode ilmiah. Ilmu menggabungkan logika deduktif dan induktif, dan penentu kebenaran ilmu tersebut adalah dunia empiris yang merupakan sumber dari ilmu itu sendiri. (Ridwan *et al.*, 2021)

D.2 Tingkat Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a. Pengetahuan dalam ranah kognitif

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari.

b. Penerapan (*Application*)

1. Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik

mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas.

b. Sintesis (*Synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik.

c. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.

2. Pengetahuan Dalam Ranah Afektif

a. Penerimaan (*Receiving*)

Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif.

b. Menanggapi (*Responding*)

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Atau dapat pula dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikut sertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

c. Penilaian (*Valuing*)

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu

d. Organisasi (*Organization*)

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

e. Karakteristik (*Characterization*)

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

1. Pengetahuan Dalam Ranah Psikomotor

a. Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

b. Memanupulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan.

c. Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.

d. Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif .

E. Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan sehat dari jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta unsur-unsur yang berhubungan dalam rongga mulut yang memungkinkan individu makan, berbicara dan berinteraksi sosial tanpa disfungsi, gangguan estetik, dan

ketidaknyamanan karena adanya penyakit, penyimpangan oklusi dan kehilangan gigi sehingga mampu hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian dari kesehatan tubuh secara keseluruhan. Kesehatan gigi dan mulut dapat merefleksikan kesehatan tubuh secara keseluruhan termasuk jika terjadi kekurangan nutrisi dan gejala penyakit lain di tubuh .

Salah satu penyakit gigi dan Pemeliharaan kesehatan gigi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

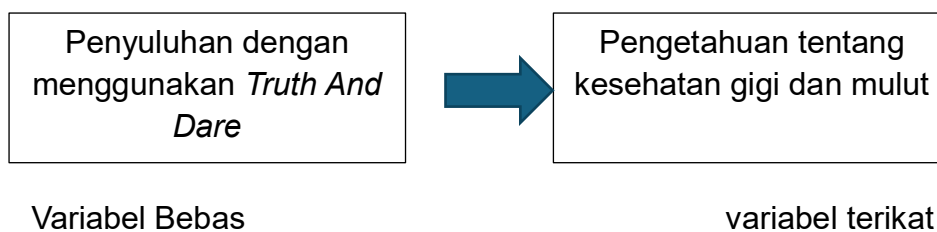
- a. Menyikat gigi minimal dua kali sehari dengan menggunakan pasta gigi yang mengandung fluor sebesar biji kacang. Waktu yang tepat menyikat gigi adalah pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.
- b. Mengurangi konsumsi makanan dan minuman yang mengandung gula,coklat,permen, biskuit,es crem,minuman bersoda.
- c. Gunakan benang gigi (*dental floss*) untuk menjangkau sisa-sisa makanan yang mungkin masih terselip di dalam mulut.
- d. Menghentikan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu perkembangan oklusi dan rahang seperti menghisap ibu jari, benapas melalui mulut, mendorong lidah, menggigit bibir bawah. Akibat kebiasaan buruk tersebut dapat menyebabkan gigitan terbuka dan gigitan silang.

Memeriksa kesehatan gigi ke dokter gigi 6 bulan sekali, Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan sikap dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.(Aqidatunisa *et al.*, 2022).

F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep atau variabel yang akan diamati (diukur) melalui penelitian. Agar dapat diukur dan diamati, maka konsep tersebut harus dijabarkan ke dalam variabel-variabel. Variabel mengandung penelitian ukuran atau ciri yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok lain. Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu :

- a. Variabel bebas (Independen) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini variabel bebas adalah penyuluhan dengan menggunakan permainan roda putar.
- b. Variabel terikat (Dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pengetahuan, sikap dan tindakan tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut.



G. Definisi Operasional

1. Penyuluhan dengan permainan *Truth And Dare*

Penyampaian informasi tentang cara menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan permainan menggunakan 2 kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*..

2. Pengetahuan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Pemahaman, respon dan praktik oleh sasaran yang dilihat dengan memberikan soal kuisioner yang berisi 15 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban yaitu a,b,c dan d Tingkat pengetahuan diukur dengan menggunakan kategorikal (baik, sedang, buruk).