

BAB II

TINJAUAN PUSAKA

A. Pengetahuan

A.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut Naomi (2019), pengetahuan (knowledge) merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga.

A.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 di artikan 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*)

Pengetahuan yang dimiliki merupakan kemampuan 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 ini berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian suatu materi atau objek. Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Orang yang telah memahami objek dan materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan terhadap suatu objek yang dipelajari.

A.3 Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Menurut Yuliana (2017), ada faktor penyebab yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

1. Tingkat Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut menerima informasi.

2. Informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan.

3. Lingkungan

Lingkungan mempunyai pengaruh besar terhadap masuknya proses pengetahuan karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

4. Usia

Usia mempengaruhi pola pikir dan daya tangkap seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang.

B. Penyuluhan

B.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut seseorang dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Akhirnya pengetahuan tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilakunya. Dengan kata lain, adanya penyuluhan tersebut dapat membawa akibat terhadap perubahan perilaku sasaran. (Notoadmodjo, 2014).

B.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Notoadmodjo (2014) tujuan aktivitas penyuluhan kesehatan yaitu untuk mencapai tujuan hidup dengan menggunakan cara mempengaruhi perilaku masyarakat baik itu secara individu maupun kelompok menggunakan penyampaian pesan. Adanya perubahan perilaku dari masyarakat ke arah perilaku sehat sebagai akibat dari tercapainya derajat kesehatan masyarakat yang optimal, terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental, dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian (Prasko, 2016).

B.3 Langkah-langkah Penyuluhan

Menurut Herijulianti (2012), langkah-langkah dalam merencanakan penyuluhan kesehatan adalah :

- a. Menentukan topik masalah
- b. Menentukan tujuan penyuluhan
- c. Menentukan sasaran penyuluhan
- d. Menentukan isi penyuluhan
- e. Menentukan metode penyuluhan yang akan digunakan
- f. Memilih alat peraga atau media penyuluhan
- g. Menyusun rencana penilaian
- h. Menyusun rencana pelaksanaan

C. Media

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada sasaran sehingga mudah dimengerti oleh sasaran/pihak yang dituju. Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melalui media cetak, elektronik dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatannya (Kenre, 2022).



C.1 Tujuan Penggunaan Media Promosi Kesehatan

Media sangat diperlukan dalam pelaksanaan promosi kesehatan menurut Jatmika (2019) antara lain, karena:

- media dapat mempermudah penyampaian informasi
- media dapat menghindari kesalahan persepsi
- media dapat memperjelas informasi
- media dapat mempermudah pengertian
- media dapat mengurangi komunikasi verbalistik
- media dapat menampilkan objek yang tidak dapat ditangkap dengan mata.
- media dapat memperlancar komunikasi

C.2 Jenis Media

Media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis:

- 1) Media grafis (visual diam), media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Media grafis adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Contohnya: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan. Contohnya: boneka, model dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Contohnya: slide, film, penggunaan OHP dan lain-lain (Rivai, 2010).

D. Pengertian Boneka Gigi

Boneka gigi adalah alat peraga yang berbentuk gigi sebenarnya. Alat peraga ini berbentuk tiga dimensi sehingga menimbulkan bentuk yang nyata (Sudjana, 2012). Boneka gigi digunakan sebagai alat peraga untuk memperjelas materi atau informasi yang akan dilakukan, sehingga boneka gigi ini dapat digunakan sebagai media penyuluhan peningkatan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

D.1 Manfaat Boneka Gigi

Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga penyuluhan yang digunakan dengan cara bermain boneka sangat mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam

permainan boneka dengan ikut memainkannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak. Bercerita dengan menggunakan media boneka menjadi salah satu model edukatif yang efektif untuk mendidik anak. Sebab, boneka merupakan mainan yang universal. Baik anak perempuan atau anak laki-laki, secara alami akan tertarik pada boneka. Bermain dengan boneka bukan hanya aktivitas mengisi waktu bermain anak atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, anak dirangsang untuk melatih dan mengembangkan kreativitas melalui imajinasi kemampuan kerja otak (Gunawan, 2010).

D.2 Kelebihan Dan Kelemahan Boneka Gigi

Kelebihannya:

- menimbulkan minat siswa/i karena bentuk dan warna yang menarik.
- membantu memperjelas makan yang baik dan tidak baik untuk kesehatan gigi.

Kekurangannya:

- biaya yang diperlukan cukup besar.
- perlu keterampilan dalam membuat dan menggunakannya.

Media tiga dimensi merupakan tiruan dari beberapa nyata benda yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau ruwet untuk dibawa ke dalam kelas untuk dipelajari siswa. Penelitian ini adalah jenis model padat berupa boneka gigi sebagai tiruan dari gigi sehat dan tidak sehat pada manusia. Media boneka gigi digunakan untuk membantu proses pembelajaran mengenai makan yang baik dan makan yang tidak baik untuk kesehatan gigi khususnya pada anak usia dini. Media boneka gigi ini berbentuk sebuah boneka gigi yang bahagia dan sedih. Bahan gigi dan makan yang baik dan tidak baik untuk kesehatan gigi menggunakan kain flanel sehingga aman untuk anak-anak dan dalamnya berisi dakron. Media boneka gigi yang akan digunakan sebagai

media pembelajaran dengan cara menempelkan makan yang baik dan tidak baik untuk kesehatan gigi pada gigi yang senang dan sedih.

E. Kesehatan Gigi dan Mulut

E.1 Pengertian Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi adalah keadaan rongga mulut, termasuk gigi geligi dan struktur jaringan pendukungnya bebas dari penyakit dan rasa sakit, berfungsi secara optimal, yang akan menjadikan percaya diri. Gigi dan mulut merupakan bagian penting yang harus dipertahankan kebersihannya sebab melalui organ ini berbagai kuman dapat masuk (Sriyono, 2009).

E.2 Cara Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut

Ada beberapa cara merawat gigi dan mulut sebagai berikut:

1. Kurangi mengonsumsi makanan yang mengandung gula seperti permen, atau makanan bertepung karena sisa makanan tersebut dapat melekat pada gigi.
2. Tidak menggunakan gigi untuk menggigit atau mencongkel benda keras (misal membuka tutup botol).
3. Memakai sikat gigi yang berbulu banyak, halus, dan kecil sehingga dapat menjangkau bagian dalam gigi.
4. Menggosok gigi minimal dua kali sehari dengan pasta gigi yang mengandung fluoride, pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.
5. Perbanyak konsumsi buah dan sayur yang dapat membersihkan gigi seperti apel, wortel, dan stawbery.
6. Berkumur menggunakan larutan antiseptik
7. Kontrol rutin ke klinik gigi minimal 6 bulan sekali (Thioritz, 2019).

F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan, variabel dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Variabel bebas (independen) yakni variabel peneliti yang sifatnya mempengaruhi variabel lainnya.
2. Variabel terikat (dependen) yakni variabel peneliti yang sifatnya dipengaruhi oleh variabel lainnya (terpengaruh).



G. Definisi operasional

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

1. Penyuluhan adalah informasi yang disampaikan kepada peserta berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut anak.
2. Pengetahuan adalah pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu yang benar.
3. Boneka gigi adalah media tiga dimensi berupa benda tiruan berbentuk gigi yang digunakan pada penyuluhan. Dengan cara menempelkan benda tiruan berupa makan baik dan tidak baik untuk kesehatan gigi.