

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

A.1 Pemanfaatan

Menurut Poerwadarminto (2002), pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah.

A.2 Media

A.2.1 Pengertian

Menurut Asyhar (2020) Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi dapat dikatakan bahwa fungsi media untuk menyampaikan pesan.

1. Jenis-jenis media

Menurut Susanti dan Zulfiana (2018), jenis media secara umum dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
- b. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- c. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contohnya adalah televisi, film suara.

A.2.2 Media *make a match*

a. Pengertian *make a match*

Menurut Rusman (2018) media pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran kooperatif, salah satu keunggulan media ini siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan media ini dimulai dengan siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal.

Pelaksanaan media *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Hal hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

b. Langkah – langkah permainan *make a match*

Menurut Rusman (2018), langkah-langkah permainan *make a match* yaitu:

- 1) Menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau/topik yang cocok untuk sesi rievew (satu sisi kartu berupa kartu soal dan satu sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dengan kartunya
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

c. Kelebihan dan kelemahan *make a match*

Menurut Mulyatiningsih (2014), kelebihan permainan *make a match* yaitu:

- 1) Tercipta suasana aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 4) Kerja sama antar siswa terwujud.

Menurut Mulyatiningsih (2014), kelemahan permainan *make a match* yaitu:

- 1) Persiapan peneliti harus lebih matang terutama dari segi alat dan bahan kegiatan.
- 2) Siswa perlu dibimbing lebih dulu dalam melakukan kegiatan.
- 3) Ada beberapa siswa yang bermain-main dalam pelaksanaannya.
- 4) Dibutuhkan penguasaan kelas yang baik.

A.3 Pengetahuan

A.3.1 Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindera, yakni: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga (Notoadmodjo dalam Naomi, 2019).

A.3.2 Tingkat pengetahuan

Menurut Wawan A dan Dewi M (2018), terdapat 6 tingkat pengetahuan yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali termasuk (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan atau rangsangan yang diterima.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat mempresentasikan materi tersebut secara luas.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang nyata.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

A.3.3 Faktor- faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Wawan dan Dewi (2018), ada enam faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental).

4. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk menekunin.

5. Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

6. Kebudayaan

Kebudayaan lingkungan sekitar, apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

A.4 Kesehatan

A.4.1 Pengertian kesehatan

Kesehatan menurut *World Health Organization* (WHO) didefinisikan sebagai suatu keadaan sejahtera secara fisik, mental dan bukan hanya sekedar tidak memiliki penyakit. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 tahun 2009, kesehatan merupakan keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual untuk hidup produktif secara sosial maupun ekonomi. Kesehatan merupakan hal yang sangat penting kaitannya dengan produktivitas seseorang. Pada hakikatnya, setiap manusia membutuhkan kehidupan yang sehat untuk menunjang keberlangsungan hidupnya (Sulistriani dan Hargono, 2018).

Kesehatan terdiri dari kesehatan individu, kesehatan keluarga dan kesehatan masyarakat. Khusus kesehatan keluarga, WHO menyatakan bahwa kesehatan keluarga mengandung arti sebagai lembaga sosial primer dalam promosi kesehatan dan kesejahteraan keluarga. Dalam kesehatan keluarga, keluarga merupakan kunci utama bagi kesehatan secara perilaku sehat sakit, oleh karena itu keluarga terlibat langsung mengambil keputusan dan terapeutik pada setiap tahap sehat-sakit anggota keluarga (Setiadi, 2008 dalam Sulistiarini dan Hargono, 2018).

A.5 Kesehatan gigi dan mulut

A.5.1 Pengertian kesehatan gigi dan mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan kondisi bebas dari rasa sakit, gigi rusak, kelainan kongenital dan penyakit periodontal lainnya (Zuhriza dkk., 2021). Hal ini dapat dibuktikan, masih banyak masyarakat yang tidak peduli dengan masalah kesehatan gigi dan mulut dan akan datang ke layanan kesehatan ketika sakit gigi atau mengalami masalah dirongga mulut.

Ada beberapa cara menjaga kesehatan gigi dan mulut antara lain:

1. Menyikat gigi

Untuk dapat menyikat gigi dengan baik, gunakan sikat gigi dengan gerakan yang pendek dan lembut serta dengan tekanan yang ringan. Pusatkan konsentrasi pada daerah tempat plak biasa menumpuk, yaitu ditepi gusi (perbatasan gigi dan gusi), permukaan kunyah gigi dimana banyak terdapat *pit and fissure* atau celah celah yang kecil, disekitar tambalan gigi, dan gigi bagian belakang.

Adapun tata cara menyikat gigi adalah:

- a. Tempatkan sikat gigi dengan sudut 45° pada permukaan gigi. Bulu sikat harus menyentuh batas kedua permukaan gigi dan gusi.
- b. Gerakkan sikat dengan gerakan kecil, perlahan, dan memutar pada gigi atas dan bawah.
- c. Bersihkan permukaan dalam gigi belakang dengan cara menggerakkan sikat ke arah depan dan belakang dengan perlahan.
- d. Bersihkan bagian dalam permukaan gigi depan atas dengan mengarahkan kepala sikat secara vertikal, kemudian sikat dengan gerakan ke atas dan bawah secara perlahan.
- e. Bersihkan bagian dalam permukaan gigi depan bawah dengan mengarahkan kepala sikat secara vertikal, kemudian sikat dengan gerakan ke atas dan bawah secara perlahan.
- f. Gerakkan sikat ke depan dan belakang untuk membersihkan permukaan kunyah gigi.

2. *Flossing* dengan benang gigi

Dental floss atau benang gigi merupakan alat bantu untuk membersihkan sela gigi dan dibawah gusi. Langkah-langkah membersihkan gigi dengan benang gigi antara lain:

- a. Ambil *dental floss* kira kira sepanjang 45 cm, lalu gabung kedua ujungnya pada jari tengah kamu agar tidak lepas.
- b. Gerakkan maju mundur dengan lembut disela sela gigi mengikuti bentuk gigi sampai masuk kebawah gusi, jangan gosok terlalu kuat karena melukai gusi.
- c. Gunakan bagian yang belum dipakai untuk membersihkan sela lainnya.

3. Makan makanan yang menyehatkan gigi

Sayur-sayuran dan buah-buahan merupakan sumber vitamin dan mineral serta serat mutlak harus ada pada menu makanan sehari-hari, selain tentunya asupan karbohidrat dari makanan pokok dan protein dan lauk-pauk. Susu juga dianjurkan untuk dikonsumsi untuk melengkapi kebutuhan gizi dan nutrisi tubuh. Berbagai masalah nutrisi juga akan terlihat dirongga mulut terlebih dahulu sebelum terlihat dibagian tubuh yang lain. Hal ini dikarenakan pergantian rutin antara sel lama dengan sel baru yang melapisi rongga mulut terjadi cukup cepat yaitu sekitar 3 sampai 7 hari.

4. Mengurangi makan manis dan lengket

Makanan yang manis dan lengket akan menempel lebih lama dipermukaan gigi tentunya lebih lama pula gigi akan terpapar oleh asam yang merusak. Selain makanan manis, sebaiknya hindari juga minuman manis seperti sirup, teh manis, atau minuman bersoda, karena minuman ini mengandung kadar gula yang cukup tinggi. Setelah makan atau minum sebaiknya berkumur dengan air dan tunggu kira-kira 1 jam agar kadar asam berkurang dan gigi kembali kuat setelah itu sikat gigi.

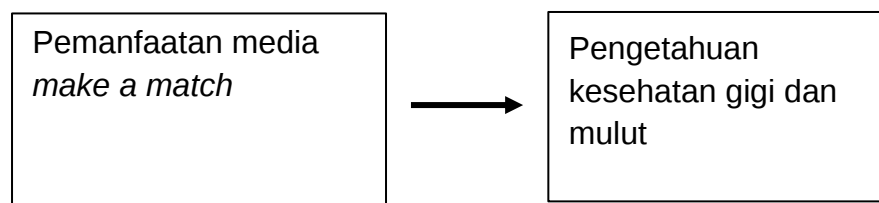
5. Kontrol ke dokter gigi

Tujuan utama pergi kedokter gigi setiap 6 bulan sekali adalah sebagai tindakan pencegahan. Mencegah kerusakan gigi, penyakit gusi, dan kelainan-kelainan lain yang beresiko bagi kesehatan gigi dan mulut. Setiap kunjungan rutin, dokter gigi akan memeriksa semua gigi, kondisi gusi dan rongga mulut untuk mencari tanda-tanda penyakit atau masalah lain, tujuannya adalah untuk memelihara kesehatan rongga mulut dan mencegah masalah yang mungkin ada agar tidak bertambah parah dengan cara merawatnya sesegera mungkin.

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu uraian konsep-konsep serta variabel-variabel yang akan diukur (diteliti) (Notoatmodjo, 2015). Variabel yang digunakan adalah :

1. Variabel *independent* atau bebas adalah variabel yang sifatnya mempengaruhi.
2. Variabel *dependent* atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat oleh variabel independent. Maka dapat digambarkan kerangka konsep sebagai berikut :



Variabel Independent

Variabel Dependent

Gambar 2.1 Kerangka Konsep

C. Defenisi Operasional

1. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut adalah pemahaman dari siswa tentang kesehatan gigi dan mulut.
2. Media *make a match* adalah media yang digunakan untuk peningkatan pengetahuan yang berbentuk kartu kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Media ini digunakan untuk melatih siswa bekerjasama dan melatih kecepatan berfikir.
3. Kesehatan gigi dan mulut adalah kondisi gigi dan mulut yang sehat, dicapai dengan cara menyikat gigi, makan makanan yang menyehatkan gigi dan kontrol periodik ke dokter gigi.