

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

A.1. Media

A.1.1 Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harifiah yang berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Badru,dkk 2010).

1. Manfaat Media

Menurut Badru, dkk (2010) banyak manfaat media yang dapat diperoleh dengan menggunakan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Meningkatkan daya sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

2. Jenis-jenis Media

Jenis media secara umum dibagi menjadi :

1. Media Audio

Pengertian media audio adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan

suara. Pesan suara dapat disampaikan dalam media audio adalah pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) dan pesan non-verbal (musik, vokalisasi, bunyi-bunyian lainnya).

2. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang melibatkan indra pengelihatan (mata).

Beberapa media visual diantaranya:

- a. Media visual verbal ; media visual yang berisi pesan verbal atau pesan linguistik berbentuk tulisan. Misalnya buku, majalah, surat kabar, dan lainnya.
- b. Media visual grafis; media visual yang berisi pesan non-verbal dimana pesan berupa simbol-simbol atau unsur-unsur grafis. Misalnya sketsa, foto, gambar, diagram, peta, dan lainnya.
- c. Media visual non-centak; media visual yang berisi pesan dalam bentuk tiga dimensi. Misalnya diorama, miniatur, model, mock up, dan specimen.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan indera pengelihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disalurkan pada jenis media ini bersifat verbal dan non-verbal. Misalnya fim drama, film, dokumenter.

A.1.2 Media *Board Game* Kesehatan Gigi

1. Pengertian *Board Game*

Board game atau permainan papan adalah jenis permainan dimana alat atau bagian dari permainan ditempatkan, dipindahkan pada area yang ditandai atau dibagi dengan menurut seperangkat aturan. Permainan dapat didasarkan pada strategi murni, peluang atau kombinasi keduanya dan biasanya memiliki tujuan untuk dicapai.

Media *Board Game* termasuk media visual, yang pemanfaatannya menggunakan indra pengelihatan, sehingga kemampuan didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatannya. (Himmamie, 2019)

a. Kelebihan media *Board Game*

Menurut fadli (2018), kelebihan penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Menarik minat siswa dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran
- 2) Mengandung unsur melestarikan kearifan lokal berupa permainan tradisional.
- 3) Media bersifat praktis karena ruang papan permainan yaitu tema, materi, dan papan evaluasi dapat dilepas-pasang atau diganti sesuai kebutuhan pengajar.
- 4) Tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada sekolah yang memiliki aturan dilarang membawa telepon seluler dikelas.
- 5) *Board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya.
- 6) Media bersifat inovatif.
- 7) Bahan utama yaitu karton dan stiker mudah didapatkan.

b. Kekurangan media *Board game*

Selain memiliki kelebihan, Fadli (2018) memaparkan bahwa penggunaan *board game* juga memiliki kekurangan antara lain:

- 1) Diperlukannya penjagaan lebih terhadap material-material yang ada pada satu kotak papan permainan seperti pion, kartu, dan sebagainya.
- 2) Memerlukan bantuan tenaga pengajar dalam proses penggunaan media pembelajaran.
- 3) Pada media ini tidak terdapat audio atau suara sehingga masih membutuhkan bantuan guru dalam memberikan contoh plafalan materi yang tepat.

2. Board Game Kesehatan Gigi

Board game Kesehatan Gigi merupakan permainan menggunakan papan berbentuk persegi panjang yang diberi warna. Pada papan di desain gambar struktur gigi yang dibagi menjadi 32 bagian. Masing-masing bagian berisi materi tentang makanan yang menyehatkan gigi dan tidak menyehatkan gigi. Pada bagian atas gigi terdapat 3 kartu yang berisikan kartu gigi berlubang, kartu gigi sehat dan kartu surprise. Permainan menggunakan media *board game* dimulai dari bagian oklusal gambar gigi dan melingkar berjalan kearah sebelah kanan sampai kembali ke posisi semula. Apabila pemain berhenti pada makanan tidak sehat maka pemain tersebut akan mendapat kartu gigi berlubang. Jika pemain berhenti pada petak surprise maka akan mendapat kartu spesial yang berisi pertanyaan yang wajib dibaca dan dijawab pemain lain dengan suara lantang agar dapat didengar dan dipelajari bersama pemain lainnya. Hal ini berguna agar pemain menjadi lebih interaktif dan dapat membantu mengingat memori anak (Syarafina, dkk. 2022).

3. Cara dan Aturan Bermain Boar Game Kesehatan Gigi

a. Alat Permainan

1. Papan permainan yang dibuat dari bahan karton berukuran 30cm x 45cm berwarna dan berbentuk struktur gigi yang terdiri dari 32 petak
2. Pion
3. Dadu
4. Kartu

Terdapat 3 jenis kartu dengan intruksi yang berbeda antar lain:

- Kartu gigi sehat : kartu potongan (kartu penentu pemenang)
- Kartu gigi berlubang : kartu berisi informasi seputar tentang menyikat gigi

- Kartu surprise : kartu teka teki yang wajib dijawab oleh pemain tersebut

b. Cara bermain

- 1) Peserta permainan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
- 2) Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan urutan permainan.
- 3) Permainan dilakukan selama kurang lebih 20 menit.
- 4) Pemain mengguncang dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang tertera di dadu.
- 5) Pemain mengambil kartu yang sesuai dengan gambar kotak dimana pion pemain berada.
- 6) Apabila pion pemain berada dikotak makanan sehat, maka pemain tersebut mengambil kartu gigi sehat.
- 7) Apabila pion pemain berada dikotak makanan tidak sehat, maka pemain tersebut mengambil kartu gigi berlubang, yang berisikan informasi seputar tentang menyikat gigi dan harus dibacakan dengan lantang.
- 8) Apabila pion pemain berada dikotak surprise, maka pemain tersebut mengambil kartu surprise yang berisikan teka teki yang harus dijawab oleh pemain tersebut. Jika pemain tersebut benar menjawab maka pemain tersebut dapat mengambil/mengumpulkan kartu gigi sehat.
- 9) Apabila pemain dapat menyatukan keempat potongan gambar kartu gigi sehat menjadi satu kesatuan gigi yang utuh maka pemain tersebut dinyatakan menang.

A.2 Pengetahuan

A.2.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka (Donsu, 2017). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra pengelihatn (Notoatmodjo, 2012).

Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal dan sangat erat hubungannya. Diharapkan dengan pendidikan yang tinggi maka semakin luas pengetahuannya. Tetapi orang yang berpendidikan rendah tidak mutlak berpengetahuan rendah. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan non formal. Pengetahuan akan suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif.

Kedua aspek ini akan menentukan sikap seseorang. Semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap semakin positif terhadap objek tertentu (Notoatmojo, 2012).

A.2.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan tiap orang akan berbeda-beda tergantung dari mana pengindraannya masing-masing terhadap objek atau sesuatu. Secara garis besar terdapat 6 tingkatan pengetahuan, yaitu:

a. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang dimiliki baru sebatas berupa mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga tingkatan

pengetahuan pada tahap ini merupakan tingkatan paling rendah. Kemampuan pengetahuan pada tingkat ini adalah seperti menguraikan, menyebutkan, mendefenisikan, menyatakan.

b. Memahami (*Comprehension*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini dapat diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan tentang objek atau sesuatu dengan benar. Seseorang yang telah faham tentang pelajaran atau materi yang telah diberikan dapat menjelaskan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan objek atau sesuatu yang telah dipelajarinya tersebut. Contohnya dapat menjelaskan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

c. Aplikasi (*Application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini yaitu dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajarinya pada situasi kondisi nyata atau sebenarnya.

d. Analisis (*Analysis*)

Kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis yang dimiliki seperti dapat menggambarkan (membuat bagian), memisahkan dan mengelompokan, membedakan atau membandingkan.

e. Sistesis (*Synthesis*)

Pengetahuan yang dimiliki adalah kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh. Kemampuan sintesis ini seperti menyusun, merencanakan, mengkategorikan, mendesain dan menciptakan.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini berupa kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Evaluasi dapat digambarkan sebagai proses merencanakan,

memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan.

Tahapan pengetahuan tersebut menggambarkan tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang setelah melalui berbagai proses seperti mencari, bertanya, mempelajari atau berdasarkan pengalaman.

A.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang menurut Mubarak (2015) :

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai baru diperkenalkan.

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). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru.

4) Minat

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

menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

5) Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecendrungan pengalaman yang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

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.2.4 Pengukuran Pengetahuan

Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga. Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuesioner menurut Arikunto (2016), yaitu :

$$\text{Tingkat Pengetahuan} = \frac{\text{jumlah nilai benar}}{\text{jumlah soal}} 100\%$$

Menurut Arikunto (2016) tingkat pengetahuan seseorang 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 <56% benar)

A.3 Pengetahuan Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah tindakan yang dilakukan untuk membersihkan debris dan plak dari permukaan gigi sebagai penyebab kerusakan gigi dalam mulut

A.3.1 Cara Menyikat Gigi

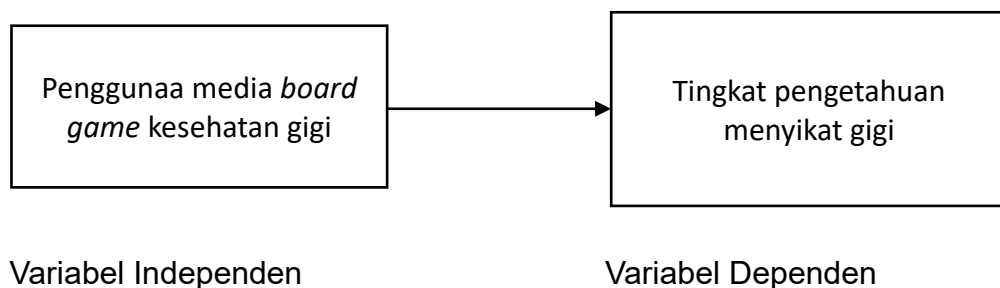
Langkah-langkah penting yang harus dilakukan dalam menyikat gigi (Rahmadhan, 2010) :

1. Bersihkan permukaan gigi bagian luar yang menghadap ke bibir dan pipi dengan cara gerakan sikat gigi naik dan turun. Mulai pada rahang atas terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan yang rahang bawah.
2. Bersihkan permukaan kunyah gigi (gigi geraham) sebelah kanan dan kiri dengan gerakan maju mundur sebanyak 10-20 kali.
3. Bersihkan permukaan dalam gigi yang menghadap ke lidah dan langit-langit dengan menggunakan teknik modifikasi bass untuk lengkung gigi sebelah kanan dan kiri. Lengkung gigi bagian depan dapat dilakukan dengan cara memegang sikat gigi secara vertikal menghadap ke depan. Menggunakan ujung sikat gigi dengan gerakan menarik dari gusi ke arah mahkota gigi. Dilakukan pada rahang atas dan dilanjutkan rahang bawah.
4. Sikat lidah dengan menggunakan sikat gigi yang bertujuan untuk membersihkan permukaan lidah dan bakteri yang menempel.
5. Berkumur untuk menghilangkan bakteri-bakteri sisa dari proses menyikat gigi
6. Menyikat gigi minimal dua kali dalam sehari, pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur. Waktu menyikat gigi 2-3 menit dengan menggunakan bulu sikat gigi yang lembut.
7. Mengganti sikat gigi dan menggunakan pasta yang mengandung floure. Sikat gigi yang sudah berusia 3 bulan sebaiknya diganti karena sikat gigi tersebut akan kehilangan kemampuannya untuk membersihkan gigi dengan baik. Apabila kerusakan sikat gigi terjadi sebelum berusia 3 bulan merupakan tanda bahwa saat menyikat gigi tekanannya terlalu kuat.

8. Menjaga Kebersihan sikat gigi merupakan hal yang paling utama karena sikat gigi adalah salah satu sumber menempelnya kuman penyakit.

B. Kerangka Konsep

Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan penelitian maka penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut:



C. Defenisi Operasional

1. Media *board game* kesehatan gigi adalah media permainan yang berisi informasi tentang tujuan menyikat gigi, waktu menyikat gigi, cara menyikat gigi, durasi menyikat gigi, pemilihan sikat gigi yang baik dan penggunaan pasta gigi
2. Pengetahuan menyikat gigi adalah pemahaman seseorang tentang menyikat gigi.