

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PENGETAHUAN

A.1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indera penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa, peraba, dan sebagainya. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata). Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2012).

A.2. Tingkat pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2012), tingkatan pengetahuan dibagi menjadi enam yaitu :

1. Pengetahuan (*Knowlege*) adalah kemampuan untuk menghafal, mengingat atau mengulangi informasi yang diberikan.
2. Pemahaman (*Comprehention*) adalah kemampuan untuk menginterperestasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.
3. Aplikasi (*Application*) adalah kemampuan menggunakan informasi, teori dan aturan pada situasi baru.
4. Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan mengurai pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
5. Sintesis (*Syinthesis*) adalah kemampuan mengumpulkan komponen yang sama guna membentuk satu pola pemikiran baru.
6. Evaluasi (*Evaluation*) adalah kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

A.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut (Fitriani dalam Yuliana, 2017):

1. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi proses dalam belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin mudah seseorang tersebut untuk menerima sebuah informasi. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dipendidikan normal, akan tetapi dapat diperoleh juga pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif, kedua aspek ini membentuk sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui akan menumbuhkan sikap positif terhadap objek tersebut, pendidikan tinggi seseorang didapatkan informasi baik dari orang lain maupun media massa. Semakin banyak informasi yang masuk, semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan.

2. Media massa/atau sumber informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek (*immediate impact*), sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Kemajuan teknologi menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang informasi baru. Sarana komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, penyuluhan, dan lain-lain yang mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang.

3. Sosial budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau tidak. Status ekonomi

seseorang juga akan menentukan ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada pada lingkungan tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

5. Pengalaman

Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman pribadi ataupun pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan.

6. Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang sehingga pengetahuan yang akan diperoleh akan semakin banyak.

A.4. Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif (Nursalam, 2016), yaitu:

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. Pengetahuan Baik | : 76%-100% |
| 2. Pengetahuan Cukup | : 56%-75% |
| 3. Pengetahuan Kurang | : <56% |

B. Menyikat Gigi

B.1. Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah tindakan untuk menyingkirkan kotoran atau debris yang melekat pada permukaan gigi, terutama dilakukan setelah makan pagi dan malam sebelum tidur sehingga mengurangi masalah kesehatan gigi (Antika, 2018).

B.2. Tujuan Menyikat Gigi

Menurut Salamah (2020), mengatakan Tujuan menyikat gigi ialah untuk membersihkan plak dan menyingkirkan sisa makanan yang menempel pada permukaan gigi. Menyikat gigi juga merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga agar gigi tetap dalam keadaan yang bersih dan sehat.

Gigi mempunyai peranan antara lain:

1. estetika (gigi dapat membentuk wajah kita, sehingga amat berpengaruh dalam menentukan kecantikan dan ketampanan seseorang).
2. Untuk menghancurkan makanan, serta untuk membantu dalam berbicara.

B.3. Cara Menyikat Gigi

Menurut Hidayat dkk (2016), cara menyikat gigi yang baik dan benar adalah sebagai berikut:

- a. Posisi sikat gigi membentuk 45 derajat, kemudian gosok gigi anda secara lembut dan perlahan dengan cara memutar.
- b. Gunakan gerakan yang sama, yaitu memutar untuk menyikat bagian permukaan gigi dalam.
- c. Gosok semua permukaan gigi yang digunakan untuk mengunyah, yaitu gigi geraham. Dengan cara menggunakan ujung bulu sikat gigi dengan tekanan ringan sehingga bulu sikat tidak membengkok.

- d. Gosok gigi dengan posisi tegak dan gerakkan perlahan keatas dan kebawah untuk membersihkan bagian gigi depan bagian dalam.
- e. Menyikat lidah setelah selesai menggosok gigi dapat membersihkan bakteri sehingga napas segar.

B.4. Frekuensi dan Waktu Menyikat gigi

a. Frekuensi Menyikat gigi

Menurut manson (dalam putri, dkk, 2010), menyikat gigi sebaiknya dua kali sehari yaitu setiap pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.

b. Waktu menyikat gigi

Waktu menyikat gigi yang baik dan benar minimal dua kali sehari yakni sesudah sarapan pagi dan juga malam sebelum tidur. Waktu tidur produksi air liur berkurang sehingga menimbulkan suasana asam dimulut, maka mulut semakin asam dan kuman akan tumbuh subur sehingga dapat membuat gigi berlubang (Budiman, 2009).

B.5. Alat Dan Bahan Menyikat Gigi

Menurut Pratiwi (2009), alat dan bahan yang digunakan untuk menyikat gigi antara lain:

a. Sikat Gigi

Pilih kepala sikat yang ramping atau bersudut, sehingga mempermudah pencapaian sikat di daerah mulut bagian belakang yang sulit terjangkau, pilih bulu sikat yang halus sehingga tidak merusak email dan gusi.

b. Pasta Gigi

Jumlah pasta gigi yang diletakkan pun tidak perlu sepanjang permukaan bulu sikat, melainkan seperlunya saja. Jadi bukan jumlah pasta gigi yang berpengaruh terhadap kebersihan gigi, tetapi cara menyikatnya. Kemudian, busa yang terbentuk saat menyikat gigi,

sebaiknya tidak ditelan. Pasta gigi juga dapat membantu menguatkan struktur gigi dengan kandungan fluor.

c. Gelas Kumur Berisi Air

Digunakan untuk kumur-kumur setelah selesai dilakukan penyikatan.

d. Cermin

Dalam menyikat gigi sebaiknya dilakukan di depan cermin, untuk melihat permukaan gigi mana yang belum di sikat.

B.6. Akibat Tidak Menyikat Gigi

Hal-hal yang dapat terjadi apabila tidak menyikat gigi, yaitu:

a. Bau mulut

Bau mulut merupakan suatu keadaan yang tidak menyenangkan, apabila pada saat berbicara dengan orang lain mengeluarkan bau tidak sedap yang disebabkan oleh sisa-sisa makanan yang membusuk di dalam mulut (Tarigan, 2013).

b. Karang gigi

Karang gigi merupakan jaringan keras yang melekat erat pada gigi yang terdiri dari bahan-bahan mineral. Karang gigi merupakan suatu faktor iritasi terhadap gusi sehingga dapat menyebabkan peradangan pada gusi (Tarigan, 2013).

c. Gusi berdarah

Penyebab gusi berdarah karena kebersihan gigi kurang baik, sehingga terbentuk plak pada permukaan gigi dan gusi. Bakteri-bakteri pada plak menghasilkan racun yang merangsang gusi sehingga mengakibatkan radang gusi dan gusi mudah berdarah (Tarigan, 2013).

d. Gigi berlubang

Gigi berlubang atau karies gigi adalah hasil interaksi dari bakteri di permukaan gigi, plak, dan diet (khususnya komponen karbohidrat yang dapat difermentasikan oleh bakteri plak menjadi asam, terutama asam laktat dan asetat) sehingga terjadi demineralisasi jaringan keras gigi dan memerlukan cukup waktu untuk kejadiannya. (Putri, dkk, 2010).



Gambar 1. Poster Menyikat Gigi

(Insiva dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva)

C. Media

C.1. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium”. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Sudiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa.

C.2. Jenis-Jenis Media

1. Media Visual

Media visual adalah suatu bentuk gambar yang hanya bisa dilihat, tetapi tidak memiliki unsur suara atau audio. Adapun pengertian media gambar yang lain, media gambar adalah sesuatu yang bisa diwujudkan secara visual 2 dimensi sebagai pemikiran atau curahan yang bermacam-macam.

2. Media audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Contohnya: tape recorder, mp3, dll.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media dengan penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Contohnya video, VCD, FILM, TV dan dll.

D. Media Permainan Ular Tangga

D.1. Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua atau lebih. Permainan ular tangga juga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, papan permainan dibagi dalam kotak–kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sebuah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan permainan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga berlainan (Saraswati, 2010).

D.2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Saraswati (2010). Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan media ular tangga antara lain sebagai berikut:

1. Belajar matematika sederhana (penjumlahan dan pengurangan).
2. Menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tersebut.
3. Belajar sabar mengantri atau menunggu giliran.
4. Belajar memahami konsep akibat.
5. Belajar membaca.
6. Belajar berkomunikasi
7. Meningkatkan kualitas kedekatan dan bersamaan antar pemain.
8. Bermain peran ketika melakukan perintah atau menjawab pertanyaan sesuai dengan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut. Hal ini ternyata cukup bagus untuk memunculkan ide dan kreatifitas.
9. Belajar memahami kalimat tanya, permintaan atau perintah.

D.3. Langkah- langkah Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut (Astuti, 2011):

1. Permainan dimulai dengan mengajak 2 dua orang atau lebih.
2. Pemain memilih pion sebagai alat untuk bermain. Pion yang dipilih tetap yang dari awal permainan hingga akhir dan tidak boleh diganti.
3. Memutuskan siapa yang akan bermain pertama kali dalam permainan. Mungkin dengan melemparkan sebuah dadu dengan jumlah hasil terbesar mengambil giliran pertama. Dapat juga dengan menggunakan suit atau hompimpa antar pemain jika pemain lebih dari dua.
4. Melempar dadu dan berjalan menggunakan pion yang telah dipilih oleh pemain sesuai dengan jumlah angka yang ditunjukkan oleh dadu. Semua pemain bergiliran melempar dadu dan menjalankan pionnya.
5. Pemain mendapat giliran sekali lagi untuk melemparkan dadu, jika dadu menunjukkan jumlah angka 6.

(Insiva dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva)

(Insiva dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva)

Anak adalah seseorang yang usianya kurang dari 18 tahun dan

Konsep bermain dan belajar yang banyak digunakan dalam beberapa metode pendidikan anak seringkali tidak memfokuskan pada bermain tapi lebih kearah isi atau tujuan dari sebuah permainan itu sendiri yang cenderung pada perkembangan akademis. Akan tetapi, dengan kondisi itu, sekolah tetap merasa bahwa metode yang digunakan sangat menyenangkan bagi seorang anak karena menggunakan metode bermain. Spekulasi untuk apresiasi bermain oleh pihak sekolah adalah fakta bahwa itu adalah media belajar (Hardiyanti, 2021).

F. Manfaat Bermain Pada Anak Sekolah Dasar

Usia prasekolah biasanya diisi dengan kegiatan pembelajaran berupa bermain sambil belajar, sehingga anak tidak cepat bosan. Bermain sangat penting bagi anak oleh karena itu penting untuk mengetahui manfaat dari bermain itu sendiri (Rachmawati, 2016), manfaat bermain diantaranya adalah:

1. Sikap Sosial

Bermain menginspirasi anak untuk membuang sikap ingin menang sendiri. Anak ditekankan untuk mengevaluasi kembali keinginan temannya, akhirnya sikap egosentris akan menurun. Anak mempelajari kolaborasi guna mendapatkan keinginan. Belajar menunda kepuasan sendiri saat menunggu giliran permainan. Terdorong belajar berkompetisi secara sportif, mempertahankan haknya. Kalah dan menang secara adil, belajar berbagi, serta peduli dengan hak orang lain.

2. Belajar berkomunikasi

Bermain dengan temannya, anak mesti memahami serta dipahami satu sama lain. Hal tersebut menstimulasi serta melatih bagaimanakah komunikasi yang benar, bagaimanakah menghadapi masalah, memecahkannya serta bagaimana membentuk ikatan sosial yang baik.

3. Belajar Organisasi

Bermain dengan teman dapat membuat anak memahami organisasi. Bagaimanakah seharusnya membagi tugas dengan yang lain di sebuah permainan, semisal siapa yang berperan dan berperan guru.

4. Lebih menghargai perbedaan

Bermain merangsang kemahiran empati. Ketika bermain peran, anak bukan hanya memainkan karakter identitasnya namun juga melibatkan perasaan dan pemikiran tokoh. Kegiatan tersebut membantu membangun pemahaman lebih toleransi dan menerima ketidaksamaan yang ada.

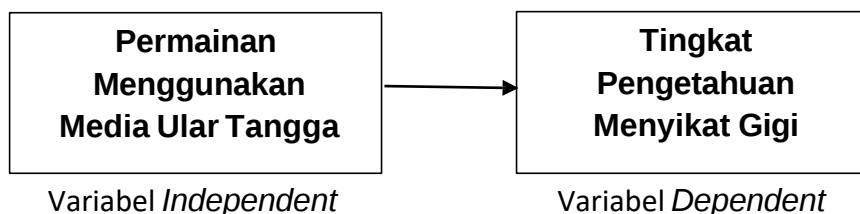
5. Berkompromi dan harmoni

Kesempatan berinteraksi yang sering dan bervariasi serta semakin luas dunianya akan menumbuhkan kesadaran arti perannya disosial, perkawanan pentingnya diplomasi dan strategi membangun ikatan dengan teman lainnya. Anak tidak akan dengan mudah mengambil barang temannya karena tahu konsekuensi ditinggalkan dan diimusuhi.

G. Kerangka Konsep

Variabel yang dikaji dalam penelitian adalah variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

1. Variabel bebas (*Independent*) yaitu variabel yang dapat mempengaruhi.
2. variabel terikat (*Dependent*) yaitu variabel yang dipengaruhi.



H. Defenisi Operasional

Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga adalah media permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus diijalani bidak. Papan permainan ular tangga berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 4 baris dan 5 kolom dengan no 1-20, serta bergambar ular dan tangga.
2. Menyikat gigi adalah tindakan dalam membersihkan gigi dari sisa-sisa makanan yang dilakukan secara terus menerus.