

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses pengindraan terhadap suatu objek. Pengindraan tersebut berlangsung melalui pancaindra manusia, yaitu mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit. Tingkat pengetahuan yang terbentuk dipengaruhi oleh kekuatan persepsi individu terhadap objek yang diamati. Dari seluruh pancaindra, sebagian besar informasi yang diperoleh manusia bersumber dari penglihatan dan pendengaran (Wardani, dan Ratna 2013).

2. Tingkat pengetahuan

Menurut Riswahyuni (2020), pengetahuan terbagi menjadi enam tingkatan dalam ranah kognitif, yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tingkat ini menunjukkan kemampuan mengingat kembali materi yang pernah dipelajari sebelumnya, baik berupa fakta khusus maupun keseluruhan isi materi. Pada tahap ini seseorang dapat menyebutkan, mendefinisikan, menjelaskan, atau menguraikan informasi yang telah diterima.

b. Memahami (*Comprehension*)

Tahap memahami mengacu pada kemampuan menjelaskan secara benar suatu objek atau materi yang diketahui serta menafsirkannya

dengan tepat. Seseorang yang berada pada tingkat ini mampu memberikan contoh, membuat kesimpulan, memprediksi, serta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi berarti kemampuan menggunakan pengetahuan atau materi yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Pada tahap ini, individu dapat menerapkan hukum, teori, prinsip, rumus, maupun metode ke dalam kondisi yang berbeda dari konteks awalnya.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menguraikan suatu objek atau materi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, namun tetap dalam satu struktur yang saling berkaitan. Kemampuan ini ditunjukkan dengan keterampilan membedakan, memisahkan, mengelompokkan, serta menggambarkan bagian-bagian dari keseluruhan.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merujuk pada kemampuan menyusun atau menggabungkan berbagai bagian menjadi suatu kesatuan baru. Dengan kata lain, sintesis melibatkan keterampilan untuk merangkai formulasi baru dari elemen-elemen yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan menilai atau memberikan justifikasi terhadap suatu objek atau materi. Penilaian tersebut dapat dilakukan berdasarkan kriteria yang ditetapkan sendiri maupun

kriteria yang sudah tersedia.

B. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

1. Pengertian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

Pengetahuan mengenai kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya pencegahan dalam mengatasi berbagai masalah di bidang tersebut. Melalui pendidikan kesehatan gigi, diharapkan dapat terjadi perubahan perilaku, baik pada individu maupun masyarakat, dari kebiasaan yang kurang sehat menuju perilaku hidup sehat (Ramadhan, 2016).

2. Penyebab masalah kesehatan gigi dan mulut

Kurangnya pengetahuan tentang cara merawat kebersihan gigi dan mulut menjadi salah satu faktor penyebab utama timbulnya masalah kesehatan, seperti karies, gingivitis, radang gusi, maupun stomatitis. Kondisi ini banyak dijumpai pada anak usia sekolah yang rentan mengalami gangguan kesehatan gigi dan mulut, karena minimnya kesadaran serta pemahaman terhadap pentingnya menjaga kesehatan gigi (K.K, Pandelaki, 2013).

3. Akibat masalah kesehatan gigi dan mulut

Gangguan pada gigi dapat menimbulkan berbagai dampak, mulai dari terganggunya fungsi mengunyah, makanan yang mudah terselip, bau mulut, hingga gangguan pada sistem pencernaan. Selain itu, masalah gigi juga dapat menyebabkan rasa nyeri, menurunkan kenyamanan psikologis, bahkan menimbulkan disabilitas baik fisik maupun mental. Oleh sebab itu, pengetahuan memegang peran penting dalam upaya menjaga

kesehatan gigi dan mulut (Ramadhan, 2016).

4. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut

Perawatan gigi dan mulut sangat erat hubungannya dengan pengendalian plak. Cara paling sederhana yang bisa dilakukan setiap hari adalah menyikat gigi secara teratur sebagai langkah pencegahan dasar.

C. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Mony (2021), terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan memiliki hubungan erat dengan pengetahuan. Umumnya, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin luas pula wawasan yang dimilikinya. Namun, hal ini tidak berarti bahwa individu dengan pendidikan rendah pasti memiliki pengetahuan yang rendah.

2. Informas/MediaMassa

Informasi mencakup proses mengumpulkan, mengolah, menyimpan, hingga menyebarkan data dengan tujuan tertentu. Seiring perkembangan teknologi, hadir beragam media massa yang dapat memperluas wawasan serta memengaruhi pengetahuan masyarakat mengenai berbagai inovasi baru.

3. Lingkungan

Lingkungan sekitar turut menentukan proses penerimaan pengetahuan individu. Hal ini terjadi karena adanya interaksi, baik secara langsung maupun tidak, yang kemudian direspon dan dipelajari oleh seseorang

sehingga menambah pengetahuannya.

4. Pengalaman

Pengalaman, baik dalam bekerja maupun belajar, akan membentuk pengetahuan serta keterampilan profesional. Selain itu, pengalaman praktis juga melatih kemampuan individu dalam mengambil keputusan melalui keterpaduan penalaran ilmiah dan etika berdasarkan masalah nyata di bidang kerjanya.

5. Usia

Bertambahnya usia berpengaruh pada kemampuan berpikir dan daya tangkap seseorang. Semakin dewasa, biasanya individu memiliki pengetahuan yang lebih matang seiring dengan berkembangnya pola pikir.

D. Penyuluhan kesehatan

1. Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah sebuah upaya dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada individu, kelompok, maupun masyarakat. Tujuannya agar penerima pesan memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai kesehatan, yang pada akhirnya diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih sehat (Eva Y, 2018).

2. Tujuan Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia secara individu, kelompok, maupun

masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup sehat (Bancin, Sitorus dan Anita, 2022).

3. Metode penyuluhan (Nasution, 2018).

Metode penyuluhan merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan suatu kegiatan penyuluhan agar hasil yang dicapai optimal. Beberapa metode yang dapat digunakan antara lain:

a. Metode penyuluhan individual (perorangan)

1) Bimbingan dan penyuluhan

Metode ini dilakukan melalui interaksi langsung antara petugas dengan klien secara lebih intensif. Dengan cara ini, setiap permasalahan yang dialami klien dapat dikaji serta diberikan bantuan penyelesaian yang sesuai.

2) Wawancara

Wawancara sebenarnya merupakan bagian dari bimbingan dan penyuluhan. Melalui tanya jawab antara petugas kesehatan dan klien, dapat digali informasi mengenai alasan klien belum atau tidak melakukan perubahan perilaku. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah perilaku yang dijalankan memiliki dasar pemahaman dan kesadaran yang kuat. Jika belum, maka penyuluhan lanjutan perlu diberikan.

b. Metode penyuluhan kelompok

1) Kelompok besar

Metode ini digunakan apabila jumlah peserta penyuluhan lebih

dari 15 orang. Media dan teknik yang dipilih harus menyesuaikan dengan jumlah peserta agar penyampaian pesan tetap efektif adalah:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi tentang kesehatan.

b. Metode seminar

Metode seminar adalah suatu cara dimana sekelompok orang berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

c. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide, dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga.

2) Kelompok kecil

a) Metode diskusi

Metode diskusi kelompok adalah pembicara yang direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan di antara 5-20 peserta (sasaran) dengan

seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.

b) Metode curah pendapat

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah dimana semua peserta mencari solusi dari yang didiskusikan dan sekaligus mengevaluasi bersama pendapat tersebut.

c) Metode panel

Metode panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpi.

d) Metode bermain peran

Metode ini berupa memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia tanpa diadakan latihan, yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.

4. Langkah-langkah Penyuluhan

a. Mengkaji kebutuhan kesehatan

- 1) Menentukan permasalahan kesehatan yang dialami individu maupun kelompok.
- 2) Menyusun prioritas masalah yang perlu ditangani terlebih dahulu melalui kegiatan penyuluhan kesehatan

- b. Menyusun perencanaan penyuluhan
 - 1) Menetapkan tujuan yang ingin dicapai.
 - 2) Menentukan siapa yang menjadi sasaran penyuluhan.
 - 3) Merancang materi atau isi pesan kesehatan yang akan disampaikan
- c. Memilih metode yang tepat
 - 1) Memilih jenis media atau alat peraga yang sesuai.
 - 2) Menentukan kriteria evaluasi keberhasilan kegiatan.
 - 3) Melaksanakan kegiatan penyuluhan.
 - 4) Melakukan penilaian terhadap hasil yang diperoleh.
 - 5) Menyusun tindak lanjut berdasarkan hasil penyuluhan.

E. Media

1. Pengertian Media

Media penyuluhan kesehatan merupakan saluran untuk menyampaikan informasi kesehatan dan mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien. Media kesehatan berfungsi sebagai penyalur pesan-pesan kesehatan (Fiona, 2018).

2. Jenis-jenis Media

a. Media Cetak

Media cetak merupakan suatu media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto yang berupa tata warna. Jenis-jenis media cetak antara lain:

1) Poster

Merupakan media yang berisi pesan-pesan atau informasi kesehatan yang biasanya ditempel di dinding, tempat-tempat umum atau kendaraan umum.

2) Leaflet

Merupakan media penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dalam bentuk lembaran yang dilipat. Isi informasi berupa kalimat, gambar atau kombinasi

3) Boklet

Merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.

4) Flyer (selebaran)

Flyer bentuknya seperti leaflet, tetapi tidak berlipat.

5) Flip chart (lembar balik)

Media ini berbentuk buku, di mana setiap halaman menampilkan gambar yang berisi informasi, sedangkan bagian baliknya memuat kalimat yang menjelaskan pesan atau informasi sesuai dengan gambar tersebut.

6) Rubrik

Rubrik adalah tulisan yang dimuat dalam surat kabar atau majalah yang membahas topik tertentu, termasuk isu-isu atau

informasi yang berkaitan dengan kesehatan.

7) Foto

Foto berfungsi menyampaikan pesan kesehatan melalui visualisasi gambar yang mampu menggambarkan informasi secara lebih nyata.

b. Media Elektronik

Media elektronik merupakan sarana penyampaian pesan kesehatan yang bersifat dinamis karena dapat dilihat sekaligus didengar dengan bantuan perangkat elektronik. Jenisnya beragam, antara lain:

1) Televisi

Pesan kesehatan dapat disampaikan lewat televisi melalui berbagai format, misalnya drama, sinetron, diskusi, tanya jawab, pidato/ceramah, tayangan singkat (TV spot), hingga kuis atau acara cerdas cermat.

2) Radio

Radio digunakan sebagai media penyuluhan kesehatan dengan mengandalkan audio atau suara untuk menjangkau pendengar dalam jumlah besar.

3) Video

Penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat melalui video dengan tujuan untuk memaparkan cerita.

4) Slide

Slide adalah media visual yang diproyeksikan untuk

menyampaikan pesan atau informasi-informasi kesehatan melalui alat yang disebut dengan proyektor.

5) Film Strip

Film strip adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya saja media ini penyampaian informasi kesehatan terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

c. Media luar ruangan

Media luar ruangan merupakan media yang menyampaikan pesannya di luar ruangan. Media luar ruangan bisa melalui media cetak maupun elektronik misalnya papan reklame, spanduk, pameran, banner dan televisi layar lebar, umbul-umbul yang berisikan pesan, slogan atau logo (Fiona, 2018).

F. Video

Video merupakan media elektronik yang memiliki kegunaan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di zaman sekarang sudah sangat maju, begitupun perkembangan teknologi dibidang pendidikan, salah satunya media belajar berbasis video (Parlindungan, 2020).

1. Manfaat Media Video (Herlina dan Kelana, 2024).

Anfaat penggunaan media video antara lain:

- a. Membuat proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan mudah

dipahami.

- b. Meningkatkan interaktivitas selama kegiatan belajar.
- c. Menghemat waktu dan tenaga baik bagi pengajar maupun peserta didik.
- d. Memberikan dampak positif terhadap kualitas hasil belajar.
- e. Memungkinkan peserta belajar di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan.
- f. Menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran maupun materi yang dipelajari.

2. Kelebihan Media Video (Nurfadhillah *dkk.*, 2021).

Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif lain:

Menyajikan objek belajar secara nyata atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, sifatnya yang Audio Visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar.

3. Kekurangan Media Video (Anisyah dan Hutami, 2022).

- a. Media video lebih efektif digunakan oleh peserta didik yang sudah memiliki kemampuan berpikir abstrak, sehingga kurang sesuai bagi mereka yang masih berada pada tahap konkret.

- b. Peran guru bisa menjadi kurang variatif karena sebagian besar materi telah disampaikan melalui tayangan audiovisual.
- c. Penggunaan video membutuhkan perangkat khusus untuk penayangan, sehingga tidak selalu praktis.
- d. Saat pemutaran video, suara yang cukup keras berpotensi mengganggu kelas lain dan menurunkan konsentrasi belajar mereka.

G. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran (Wati, 2021).

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya (Suprianto, 2016).

Aturan Bermain Ular Tangga Ria menyebutkan aturan-aturan dalam permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. pemain meletakkan bidak pada kotak pertama di papan permainan ular tangga.
- b. lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil dan mengguncangkannya, setelahnya dadu dijatuhkan perlahan.
- c. pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa titik yang muncul, jika titiknya berjumlah 6, maka pemain akan menggeserkan bidak pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah dan mengguncang kembali dadu hingga mendapat titik yang jumlahnya dibawah 6.
- d. apabila posisi bidak berada pada kotak bergambar kaki tangga, maka bidak dinaikkan hingga kotak pada ujung atas tangga.
- e. jika bidak berada pada kotak bergambar kepala ular, maka bidak diturunkan mengikuti ular hingga kotak pada ujung ekor ular.
- f. selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan pemain sebelumnya.
- g. dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

2. Karakteristik Permainan Ular Tangga

- a. Permainan ular tangga dimainkan di atas sebuah papan khusus.
- b. Jumlah pemain minimal dua orang, dan bisa lebih.
- c. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil sebagai jalur permainan.
- d. Pada beberapa kotak terdapat gambar tangga, ular, serta ilustrasi terkait kesehatan gigi.

- e. Alat yang digunakan berupa dadu dan bidak sesuai jumlah peserta.
- f. Permainan dimulai dari kotak pertama, lalu setiap pemain secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak digerakkan sesuai jumlah angka pada dadu. Pemain yang mendapat angka enam biasanya berhak melempar dadu sekali lagi, sedangkan bila tidak, giliran berpindah ke pemain berikutnya.
- h. Jika bidak berhenti di kotak bawah tangga, pemain langsung naik ke kotak ujung tangga. Namun, jika berhenti di kotak kepala ular, maka bidak harus turun sampai ekor ular.
- i. Pemenang ditentukan oleh pemain yang lebih dahulu mencapai kotak terakhir (Utama, 2022).

3. Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Menurut Wati, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, di antaranya:

- a. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan sambil bermain, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.
- b. Proses belajar dilakukan secara berkelompok, bukan secara individual, sehingga melatih interaksi sosial.
- c. Materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena didukung oleh gambar-gambar yang terdapat pada papan permainan.
- d. Media ini tidak membutuhkan biaya besar untuk dibuat, sehingga cukup ekonomis.

- e. Permainan mampu merangsang perkembangan kemampuan berpikir, berkreasi, dan berbahasa, sekaligus menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang positif.

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

a. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Menurut Wati, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, di antaranya:

- 1) Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan sambil bermain, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.
- 2) Proses belajar dilakukan secara berkelompok, bukan secara individual, sehingga melatih interaksi sosial.
- 3) Materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena didukung oleh gambar-gambar yang terdapat pada papan permainan.
- 4) Media ini tidak membutuhkan biaya besar untuk dibuat, sehingga cukup ekonomis.
- 5) Permainan mampu merangsang perkembangan kemampuan berpikir, berkreasi, dan berbahasa, sekaligus menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang positif.

b. Kekurangan Permainan Ular Tangga

Menurut Maisyaroh dalam Israwaty, kelemahan permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media ular tangga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjelaskannya kepada anak.

- 2) Permainan ini tidak mampu mencakup atau mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Apabila pemain turun tangga, kemungkinan besar akan mendapatkan soal yang sama kembali.
- 4) Anak yang belum menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan saat bermain. (Rismawati dan Dkk, 2024)

H. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (MB Bay, 2024), Perbandingan tingkat pengetahuan anak mengenai kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan melalui media video dan permainan ular tangga diteliti dengan metode deskriptif komparatif menggunakan pendekatan kuantitatif melalui pre-test dan post-test. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 68 responden, diketahui bahwa pengetahuan anak mengenai kesehatan gigi dan mulut mengalami peningkatan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media video maupun permainan ular tangga. Sebelum intervensi, hanya sebagian kecil yang memiliki pengetahuan baik, yaitu 9 orang (26,47%) pada media ular tangga dan 2 orang (5,88%) pada media video. Namun setelah penyuluhan, jumlah tersebut meningkat secara signifikan, yakni 29 orang (85,29%) melalui media ular tangga dan 27 orang (79,41%) melalui media video, dengan selisih peningkatan pengetahuan sebesar 20 orang (58,82%).