

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengetahuan**

#### 1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya) dan pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau subjek (Notoatmodjo, 2018).

#### 2. Tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018), tingkat pengetahuan dibagi 6 tingkatan pengetahuan, yaitu:

##### a. 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

##### b. Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang menjelaskan sebagai suatu kemampuan menjelaskan objek atau sesuatu dengan benar.

##### c. Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini adalah dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajari.

d. Analisis (*analysis*)

Kemampuan menjabarkan suatu materi atau suatu objek ke dalam sebuah komponen-komponen yang ada kaitan satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sebuah pengetahuan yang dimiliki seseorang dalam mengaitkan berbagai fungsi elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan ini dimiliki pada tahap berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian suatu materi atau objek.

3. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2013), terdapat beberapa cara memperoleh pengetahuan, yaitu:

a. Cara kuno

Cara kuno atau tradisional dipakai untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah, atau metode penemuan statistik dan logis

b. Cara coba salah

Cara coba salah dikenal dengan *trial and error*. Cara coba salah ini dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah, apabila kemungkinan itu tidak berhasil dicoba kemungkinan yang lain, dan apabila ketiga gagal dicoba kemungkinan keempat dan seterusnya, sampai masalah tersebut dapat dipecahkan.

c. Cara kekuasaan atau otoritas.

Cara pemegang otoritas, baik pemimpin pemerintah, tokoh agama, maupun ahli ilmu pengetahuan pada prinsip mekanisme yang sama di dalam penemuan pengetahuan. Prinsip ini adalah orang lain menerima pendapat yang disampaikan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa menguji atau membuktikan kebenarannya terlebih dahulu baik secara empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri. Orang yang menerima pendapat menganggap bahwa apa yang ditemukan orang yang mempunyai otoritas selalu benar.

d. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam pemecahan masalah yang dihadapi pada masa-masa yang lalu.

e. Melalui jalan pikiran

Seiring dengan perkembangan kebudayaan umat manusia, cara berpikir manusia pun ikut berkembang, sehingga telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuan, baik secara berpikir deduksi ataupun induksi.

f. Cara modern

Cara baru atau moderen dalam memperoleh pengetahuan lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut “metode penelitian ilmiah” atau lebih populer disebut metodologi penelitian.

4. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), terdapat sembilan faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a. Pendidikan

Tingkat pengetahuan seseorang akan membantu orang tersebut untuk lebih mudah menangkap dan memahami suatu informasi. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka tingkat pemahaman juga meningkat serta tepat dalam pengambilan sikap.

b. Pekerjaan

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

c. Pengalaman

Pengalaman merupakan sebuah kejadian atau peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

d. Usia

Umur seseorang yang bertambah dapat membuat perubahan pada aspek fisik psikologis, dan kejiwaan. Dalam aspek psikologis taraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa. Semakin bertambah umur seseorang, semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga akan lebih mampu untuk menerima pengetahuan atau informasi yang baik.

e. Kebudayaan

Kebudayaan berhubungan dengan tempat kita dilahirkan dan dibesarkan, mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap terbentuknya cara berpikir dan perilaku kita.

f. Minat

Minat merupakan suatu bentuk keinginan dan ketertarikan terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya dapat diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

g. Sumber informasi

Pengetahuan juga dipengaruhi oleh sumber informasi atau bacaan yang berguna bagi perluasan cakrawala pandang atau wawasan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan dapat dijadikan tempat bertanya tentang berbagai pengetahuan untuk memenuhi apa yang ingin di capai.

h. Media

Media yang didesain secara khusus untuk mencapai masyarakat luas seperti televisi, radio, koran, majalah, dan internet mempengaruhi pengetahuan

i. Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah tanda biologis yang membedakan manusia berdasarkan kelompok laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin mengacu pada seseorang berperilaku dan mencerminkan penampilan sesuai dengan jenis kelaminnya.

Menurut Moekijat (dalam Yuliani, 2018), faktor jenis kelamin mempunyai keterkaitan langsung maupun tidak langsung dengan tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu hal. Diketahui bahwa jenis kelamin laki-laki cenderung mempunyai pengetahuan lebih baik daripada perempuan. Hal ini dikarenakan berbagai hal, seperti laki-laki mempunyai aktivitas dan pengetahuan yang lebih luas, mampu bersosialisasi lebih baik dan peluang untuk mendapatkan informasi lebih besar akibat aktivitas yang menyertainya. Menurut Iffada (dalam

Yuliani, 2018) tidak ada hubungan yang bermakna yang bisa dikaitkan antara tingkat pengetahuan seseorang dengan jenis kelaminnya tetapi 15 responden penelitian yang dilakukan oleh Yohani (dalam Yulianai, 2018) memperoleh hasil bahwa jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki tingkat pengetahuan yang sama hal ini disebabkan karena berada dalam lingkungan yang sama.

Hasil penelitian Virgantari (2020), rata-rata tingkat pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum penyuluhan siswa kelas IV dan V SD Negeri 6 Sasetan 2019 pada siswa laki-laki yaitu 73,63 dengan kriteria baik dan jenis kelamin perempuan yaitu 82,50 dengan kriteria sangat baik. Setelah diberikan penyuluhan siswa laki-laki sebesar 86,36 dan jenis kelamin perempuan yaitu 91,67 dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini berbeda dengan pernyataan Moekijat, 1998 (dalam Yuliani 2018), yang menyatakan bahwa faktor jenis kelamin mempunyai keterkaitan langsung maupun tidak langsung dengan tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu hal. Diketahui bahwa jenis kelamin laki-laki cenderung mempunyai pengetahuan lebih baik dari pada perempuan. Hal ini dikarenakan berbagai hal seperti laki-laki mempunyai aktifitas dan pengetahuan yang lebih luas, mampu bersosialisasi lebih baik dan peluang untuk mendapatkan informasi lebih besar akibat aktivitas yang menyertainya. Dalam penelitian ini kemungkinan disebabkan karena minat dan tingkat kecerdasan siswa perempuan dalam memperoleh pengetahuan lebih tinggi dari pada laki-laki.

##### 5. Kriteria tingkat pengetahuan

Menurut Syah (2013), kriteria tingkat pengetahuan dibedakan menjadi lima yaitu:

- a. Sangat baik (Nilai 80-100)

- b. Baik (Nilai 70-79)
- c. Cukup (Nilai 60-69)
- d. Kurang (Nilai 50-59)
- e. Gagal (Nilai 0-49)

Hasil penelitian Lerisma (2019), tingkat pengetahuan menyikat gigi anak pada siswa-siswi kelas V SDN 101820 Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang mengatakan bahwa hasil pengetahuan siswa-siswi sebelum dilakukan penyuluhan dengan metode bermain peran (*role play*), diperoleh 10 orang siswa (62,5 %) dengan kriteria baik, 6 orang siswa (37,5 %) dengan kriteria sedang dan 0 orang siswa (0 %) dengan kriteria buruk. Setelah dilakukan penyuluhan dengan metode bermain peran (*role play*), diperoleh seluruh siswa memiliki tingkat pengetahuan yang baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penyuluhan dengan metode bermain peran (*Role Play*) lebih berperan dalam meningkatkan pengetahuan siswa/i tentang cara menyikat gigi anak.

Hasil penelitian Aritonang (2020), gambaran menyikat gigi dengan metode demonstrasi dan bermain peran pada siswa-siswi kelas V SD Negeri 173546 Balige mengatakan sebelum penyuluhan dengan metode bermain peran sebesar 28,1% sedangkan sesudah penyuluhan dengan metode bermain peran sebesar 0,4%. Berdasarkan data yang diperoleh angka rata-rata sebelum menyikat gigi dengan metode bermain peran angka rata-rata sebelum menyikat gigi dengan metode bermain peran sebesar 1,9% dan sesudah menjadi sebesar 0,6%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada penyuluhan bermain peran ini.

Hasil penelitian Ratnadi (2019), tingkat pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dan menyikat gigi sebelum dan sesudah di berikan

penyuluhan dengan metode bermain peran tingkat pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan dengan kategori paling banyak cukup sebanyak 5 orang (29%), sedangkan tingkat pengetahuan sesudah diberikan penyuluhan dengan kategori sangat baik yaitu 7 orang (41%). Rata-rata tingkat pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan 6,235 (cukup) sedangkan rata-rata tingkat pengetahuan sesudah diberikan penyuluhan 7,705 (baik). Kesimpulannya hasil penelitian ini adalah rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan mengalami peningkatan.

## **B. Penyuluhan**

### **1. Pengertian penyuluhan**

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga peserta tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Terjadinya peningkatan pengetahuan responden pasca-penyuluhan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu penyuluh, peserta penyuluhan, metode serta media penyuluhan yang digunakan (Dewi, 2013).

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah usaha yang terencana serta terarah digunakan untuk menciptakan suasana supaya seseorang atau kelompok masyarakat mau mengubah perilaku yang lama yang dianggap kurang menguntungkan bagi kesehatan gigi, menjadi lebih menguntungkan untuk kesehatan giginya. Program ini bisa dikatakan sebagai salah satu bagian penting dari program kesehatan secara komprehensif. Kementerian kesehatan memang memiliki program guna mengadakan penyuluhan yang dilakukan secara berkala

kepada masyarakat, terkhusus untuk anak-anak di sekolah (Tauchid, Prudentiana, dan Subandini, 2017).

## 2. Tujuan penyuluhan kesehatan gigi

Tujuan penyuluhan kesehatan gigi adalah adanya perubahan perilaku masyarakat kearah perilaku hidup sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal. Mewujudkan derajat kesehatan yang optimal, tentunya perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima pendidikan tidak dapat terjadi sekaligus. Pencapaian target penyuluhan kesehatan gigi dibagi menjadi tujuan jangka pendek, menengah dan jangka panjang. Hasil yang diharapkan dari penyuluhan kesehatan gigi dalam jangka pendek adalah tercapainya perubahan pengetahuan dari masyarakat. Dalam tujuan jangka menengah, hasil yang diharapkan adalah adanya peningkatan pengertian, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat kearah perilaku hidup sehat. Tujuan jangka panjang adalah masyarakat dapat menjalankan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-harinya (Herijulianti, 2014).

## 3. Metode penyuluhan kesehatan gigi

Metode penyuluhan kesehatan gigi untuk memotivasi pasien agar membersihkan mulut mereka dengan efektif, pendekatan ini ditujukan sedini mungkin pada anak-anak dan orang dewasa yang belum memiliki pemahaman yang benar. Ada dua jenis metode dalam penyuluhan kesehatan gigi, yaitu *oneway method* dan metode *twoway method*. Yang termasuk dalam *oneway method* yaitu: metode ceramah, siaran melalui radio atau terawang (*slide*), penyebaran selebaran dan pameran. Yang termasuk kedalam *twoway method* yaitu: wawancara,

demonstrasi, sandiwara, simulasi, curah pendapat, permainan peran (*role play*) dan tanya jawab (Herijulianti, 2014).

#### 4. Metode bermain peran (*roll play*)

##### a. Pengertian metode bermain peran

Metode bermain peran (*role play*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Jadi metode bermain peran adalah suatu metode mengajar yang dilakukan dengan cara memainkan peran-peran sosial tertentu dengan tujuan untuk memberikan refleksi agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, serta dapat langsung menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Jumanta, 2014).

Menurut Ningsih (dalam Amri 2014), metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.

##### b. Langkah-langkah dan persiapan bermain peran

Menurut Dahlan (dalam Ainamulyana 2020), langkah-langkah dan persiapan bermain peran yaitu:

- 1) Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik
- 2) Memilih tema

- 3) Menyusun skenario pembelajaran
  - 4) Pemeranan
  - 5) Tahapan diskusi dan evaluasi
  - 6) Melakukan pemeranaan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap ke 2
  - 7) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi
- c. Kelebihan menggunakan metode bermain peran

Menurut Suyono (2014), kelebihan metode bermain peran (*role play*) yaitu:

- 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.
  - 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
  - 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
  - 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
  - 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.
- d. Kekurangan Menggunakan metode bermain peran

Menurut Djamarah dan Zain (2013), kelemahan metode bermain peran (*role play*) yaitu:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang
- 5) betepuk tangan, dan sebagainya

### **C. Anak Sekolah Dasar**

#### **1. Pengertian anak sekolah dasar**

Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, 2015).

#### **2. Karakteristik anak sekolah dasar**

Menurut Kurniawan (2017), Karakteristik dan kebutuhan peserta didik dibahas sebagai berikut: Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD sekiranya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai. Penyusunan jadwal pelajaran hendaknya diselang saling antara mata

pelajaran serius seperti IPA, Matematika, dengan pelajaran yang mengandung unsur permainan seperti pendidikan jasmani, atau seni budaya dan keterampilan (SBK).

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan. Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (*sportif*), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok.

Karakteristik yang ketiga anak SD adalah senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan

konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

#### **D. Menyikat Gigi**

##### 1. Pengertian menyikat gigi

Menyikat gigi adalah cara yang umum yang dianjurkan untuk membersihkan deposit lunak dan plak pada permukaan gigi. Sikat gigi akan membersihkan gigi dari plak pada semua permukaan gigi baik dari sisi luar, dalam maupun sisi kunyah (Syafrina, 2013).

##### 2. Tujuan menyikat gigi

Menurut Pintauli (2016), tujuan menyikat gigi adalah sebagai berikut:

- a. Menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak.
- b. Membersihkan sisa-sisa makanan, debris atau stain.
- c. Merangsang jaringan gingiva.
- d. Melapisi permukaan gigi dengan fluor.

##### 3. Teknik menyikat gigi yang baik dan benar

Menurut Sarningsih (2012), cara menyikat gigi yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan sikat gigi yang kering dan pasta gigi yang mengandung fluor, banyaknya pasta gigi sebesar sebutir kacang tanah.

- b. Kumur-kumur dengan air sebelum menyikat gigi.
  - c. Pertama-tama sikat gigi rahang atas dan rahang bawah yang menghadap ke bibir dengan gerakan ke atas dan ke bawah (horizontal) sebanyak 8-10 kali.
  - d. Sikatlah permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun sedikit memutar sebanyak 8-10 kali.
  - e. Menyikat gigi belakang bagian dalam yang menghadap ke lidah dengan gerakan dari arah gusi ke tumbuhnya gigi 8-10 kali.
  - f. Menyikat gigi depan bagian dalam yang menghadap ke lidah dengan gerakan dari arah gusi ke tumbuhnya gigi 8-10 kali.
  - g. Menyikat gigi belakang bagian dalam yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan dari arah gusi ke tumbuhnya gigi sebanyak 8-10 kali.
  - h. Menyikat gigi depan bagian dalam yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan dari arah gusi ke tumbuhnya gigi sebanyak 8-10 kali.
  - i. Menyikat gigi bagian pengunyahan (oklusal) gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur sebanyak 8-10 kali
4. Waktu menyikat gigi

Menurut Pintauli (2016), waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah setelah makan dan sebelum tidur. Menyikat gigi setelah makan bertujuan mengangkat sisa-sisa makanan yang menempel dipermukaan ataupun diselasele gigi dan gusi, sedangkan menggosok gigi sebelum tidur berguna untuk menahan perkembangbiakkan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur saliva tidak diproduksi dan berfungsi untuk membersihkan gigi dan mulut secara alami.