

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari penginderaan manusia atau pengetahuan tentang sesuatu melalui indera, seperti mata, hidung dan telinga. Wawancara atau angket merupakan cara untuk mengukur pengetahuan dengan menanyakan topik yang ingin diuji oleh peneliti (Notoatmodjo, 2018).

2. Tingkat pengetahuan

Berdasarkan Notoatmodjo (2018), ada enam tingkatan pengetahuan, diantaranya:

a. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang dipelajari dengan memikirkan sesuatu yang ditekuni terdahulu, maka diibaratkan dengan tingkat terendah.

b. Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang dijelaskan dengan benar.

c. Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang diaplikasikan.

d. Analisis (*analysis*)

Kemampuan untuk membagi suatu objek atau materi ke dalam bagian-bagian yang saling berhubungan.

e. Sintesis (*synthesis*)

Pengetahuan diartikan bagaikan usaha dengan tujuan menggabungkan elemen pengetahuan ada diubah menjadi bentuk komprehensif.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan didapat dalam bentuk keahlian dengan tujuan memberikan alasan/menilai sesuatu.

3. Cara memperoleh pengetahuan

Ada beberapa cara untuk mendapatkan pengetahuan, menurut Notoatmodjo (2018), diantaranya:

a. Cara Tradisional

Cara Tradisional digunakan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan yang benar sebelum penemuan metode ilmiah.

b. Cara coba salah

Cara coba salah menggunakan kemungkinan untuk memecahkan masalah, dan jika satu kemungkinan tidak berhasil, pilihan lain dicoba, dan seterusnya sampai masalah terpecahkan.

c. Cara kekuasaan atau otoritas

Metode yang digunakan oleh mereka yang memiliki kekuasaan, baik ahli ilmu pengetahuan, tokoh agama, maupun pemimpin pemerintah, berdasarkan metode yang sebanding dengan proses ditemukannya pengetahuan. Prinsipnya bahwa orang lain menerima pendapat yang disampaikan oleh orang yang memiliki kekuasaan dengan tidak mengukur validitasnya.

d. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Ini dicapai dengan mengulangi pengalaman yang diperoleh dari memecahkan masalah sebelumnya.

e. Melalui jalan pikiran

Berkembangnya kebudayaan manusia, cara berpikir manusia menjadi lebih baik, sehingga mereka dapat menggunakan penalaran mereka untuk mendapatkan pengetahuan melalui berpikir deduksi dan induksi.

f. Cara modern

Mendapatkan pengetahuan terstruktur, rasional, dan alami. Metode penelitian ini dikenal sebagai "metode penelitian ilmiah" atau "metode penelitian".

4. Faktor yang berdampak pada pengetahuan

Berdasarkan Notoatmodjo (2014), 9 faktor yang berdampak pada pengetahuan, diantaranya:

a. Pendidikan

Kepandaian individu dapat membuatnya lebih mudah dalam menerima atau mengetahui suatu penjelasan. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi juga akan menyebabkan pengambilan sikap yang lebih tepat dan pemahaman yang lebih baik.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baik disengaja maupun tidak disengaja kepada seseorang.

c. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu keadaan yang dihadapi individu saat bersosialisasi dengan lingkungannya.

d. Usia

Perubahan fisik, psikologis, dan mental dapat dipengaruhi oleh usia. Pada tingkat psikologis, cara seseorang berpikir berubah dan dewasa. Daya tangkap dan pola pikir seseorang menjadi lebih baik seiring bertambahnya usia, yang berarti mereka memiliki kapasitas yang lebih besar untuk menyerap berita bermanfaat.

e. Kebudayaan

Kebudayaan berkaitan dengan tempat kita dibesarkan dan sangat memengaruhi cara kita berpikir dan berperilaku.

f. Minat

Keinginan dan ketertarikan terhadap sesuatu membuat seseorang berusaha dan berusaha untuk mendapatkan pengetahuan terdalam.

g. Sumber informasi

Pengetahuan didapat dari sumber informasi yang bermanfaat untuk memperluas perspektif atau wawasan. Ini memungkinkan untuk bertanya tentang berbagai pengetahuan untuk mencapai tujuan.

h. Media

Media massa dapat mempengaruhi pengetahuan.

i. Jenis kelamin

Tanda biologis membedakan individu antara laki-laki dan perempuan dikenal sebagai jenis kelamin. Jenis kelamin membentuk perilaku dan performa yang mencerminkan jenis kelamin seseorang.

5. Kriteria tingkat pengetahuan

Dalam Syah (2013), lima kriteria tingkat pengetahuan, yaitu:

- a. Kriteria sangat baik (Nilai 80-100)
- b. Kriteria baik (Nilai 70-79)
- c. Kriteria cukup (Nilai 60-69)
- d. Kriteria kurang (Nilai 50-59)
- e. Kriteria gagal (Nilai 0-49)

B. Penyuluhan

1. Pengertian penyuluhan

Penyuluhan kesehatan merupakan aktivitas pendidikan dengan menyebarkan informasi dan memupuk kesadaran agar individu memahami dan mampu melaksanakan tindakan yang berhubungan tentang kesehatan. Menurut Dewi (2013), faktor-faktor seperti penyuluh, peserta, metode, dan media yang digunakan dalam penyuluhan memengaruhi peningkatan pengetahuan responden setelah penyuluhan.

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah upaya untuk mengubah kebiasaan seseorang atau kelompok masyarakat menjadi lebih baik mengenai kesehatan giginya. Penyuluhan rutin diberikan oleh kementerian kesehatan kepada masyarakat, khususnya kepada pelajar. (Tauchid dkk, 2017).

2. Tujuan penyuluhan kesehatan gigi

Tujuan penyuluhan kesehatan gigi adalah mendorong masyarakat untuk berperilaku dengan cara yang lebih sehat dan optimal. Perubahan perilaku tidak terjadi secara signifikan, melainkan membutuhkan target penyuluhan untuk mendapatkan serajat kesehatan yang optimal, seperti tujuan jangka pendek,

menengah, dan jangka panjang. Tujuan jangka pendek mengharapkan transformasi pengetahuan pada masyarakat. Tujuan jangka menengah mengharapkan pengembangan pemahaman, perilaku, dan keahlian yang akan mendorong masyarakat untuk berperilaku lebih sehat. Tujuan jangka panjang adalah masyarakat agar selalu menerapkan sikap hidup sehat setiap hari (Herijulianti, 2014).

3. Metode penyuluhan kesehatan gigi

Metode penyuluhan kesehatan gigi ditujukan kepada masyarakat yang belum memiliki kesadaran cukup tentang cara membersihkan mulut mereka dengan efektif. Dalam penyuluhan kesehatan gigi, ada dua jenis metode, pertama adalah *oneway method*, yang mencakup ceramah, siaran radio, atau *slide*. Kedua adalah *twoway method*, yang mencakup wawancara, diskusi, *role playing*, debat. (Herijulianti, 2014).

C. Ular Tangga

1. Pengertian permainan ular tangga

Kristiani (Siti Kholipah, 2020) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua hingga empat orang dengan masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dan dengan tujuan mencapai kotak berangka 100. Jadi, permainan ular tangga adalah permainan di mana pemain bergerak melalui papan permainan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Tangga dan gambar ular menjadi ciri khas permainan ini. Permainan ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, seperti kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas-ke bawah, dan sebagainya. Kemauan untuk bermain secara bergiliran dan mematuhi

aturan permainan adalah salah satu keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini. Menyebutkan urutan bilangan, memahami lambang, dan konsep bilangan adalah keterampilan kognitif matematika yang terstimulai. Permainan ular tangga adalah jenis permainan papan dengan 100 petak yang dibagi dalam 10 baris dan 10 kolom (Ratnaningsih, 2014).

Permainan ular tangga memiliki peraturan sederhana sehingga mudah dimainkan anak-anak. Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk terus mempelajari dan mengulang kembali apa yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, permainan ini akan menguji siswa sehingga mengulang materi menjadi lebih menyenangkan dan tidak memberatkan (Rosela, 2016).

2. Manfaat permainan ular tangga

Menurut Freddy dalam Jamilah (2017), ada banyak manfaat pendidikan yang dapat diperoleh anak dari permainan ular tangga, seperti:

- a. Anak dapat belajar matematika sederhana, membaca, dan memahami kalimat permintaan atau perintah.
- b. Anak dapat menambah kosa kata baru melalui gambar di papan ular tangga.
- c. Anak dapat bermain peran ketika permainan dimainkan.

3. Langkah-langkah bermain ular tangga

Menurut Prima dalam (Mufarikha, 2021), langkah-langkah bermain ular tangga sebagai berikut:

- a. Memahami tujuan bermain ular tangga, yaitu orang pertama yang mencapai kotak terakhir.
- b. Sediakan tempat bermain.

- c. Setiap permainan dimainkan dengan minimal 2 orang.
- d. Dalam bermain, peserta mengocok dadu untuk menggerakkan bidak dengan jumlah angka dadu yang didapat.
- e. Apabila peserta berhenti pada petak bergambar ular, maka bidak peserta turun sesuai dengan ujung ekor ular tersebut.
- f. Apabila peserta berhenti pada petak bergambar tangga, maka peserta dapat naik sampai ujung tangga petak.
- g. Pemenang adalah peserta yang berhasil mencapai petak *finish*, apabila peserta mendapatkan angka dadu lebih dari jumlah petak finish, maka peserta akan menggerakkan bidaknya mundur sesuai dengan jumlah angka dadu.

D. Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian anak sekolah dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia enam hingga dua belas tahun dengan kondisi sehat, aktif, dan tidak bergantung pada orang tua. Anak-anak usia sekolah mengalami perubahan yang bervariasi dalam pertumbuhan dan perkembangan, yang berdampak pada pembentukan sifat dan kepribadian mereka. Sewaktu usia sekolah, mereka dianggap sudah mulai bisa bertanggung jawab atas perilakunya. Selain itu, anak-anak juga mendapatkan dasar-dasar pengetahuan untuk menentukan keberhasilan, memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa (Diyantini, 2015).

2. Karakteristik anak sekolah dasar

Karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun menurut Supariasa dalam Wulandari (2018), terdiri dari empat bagian, yaitu:

a. Fisik

- 1) Perkembangan yang lambat serta terstruktur.
- 2) Pada perempuan pertumbuhan makin cepat dibandingkan laki-laki.
- 3) Pertumbuhan aktif.
- 4) Perkembangan tulang.
- 5) Tumbuh gigi permanen, tanggalnya gigi sulung, selera meningkat, serta tangkas.
- 6) Peran penglihatan baik dan menstruasi akan muncul pada akhir masa ini.

b. Emosi

- 1) Senang bergaul, hendak berjaya, ingin tahu, bertanggung jawab dan khawatir jika terjadi musibah dalam keluarga.
- 2) Acuh tak acuh tentang lawan jenis.

c. Sosial

- 1) Suka bermain, menyukai sesuatu yang mengandung unsur persaingan, menunjukkan sikap kepemimpinan, berpenampilan menarik, dan mempunyai kelompok teman-teman tertentu.
- 2) Laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri dengan teman sejenis mereka.

d. Intelektual

- 1) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat, sangat tertarik pada belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, dan sangat ingin tahu.
- 2) Perhatian sangat singkat.

E. Kesehatan Gigi dan Mulut

1. Pengertian kesehatan gigi dan mulut

Kesehatan gigi dan mulut adalah keadaan sehat dari jaringan keras dan jaringan lunak gigi serta komponen yang terkait dengan rongga mulut, yang memungkinkan orang makan, berbicara, dan berinteraksi sosial tanpa mengalami masalah estetika atau ketidaknyamanan karena penyakit penyimpangan oklusi atau kehilangan gigi, sehingga memungkinkan mereka untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomi (Peraturan Menteri Kesehatan No. 89, 2015).

Kesehatan gigi dan mulut adalah bagian penting dari kesehatan individu dan masyarakat. Menerima perawatan gigi di komunitas, sekolah, atau individu dapat membantu meningkatkan kesehatan gigi dan mulut. Pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan masyarakat setempat bekerja sama untuk menyediakan layanan kesehatan gigi dan mulut yang sistematis dan berkesinambungan dengan mempertahankan dan memajukan kesehatan masyarakat. Pelayanan tersebut termasuk peningkatan kesehatan gigi, pencegahan penyakit gigi, pengobatan penyakit gigi, dan pemulihan kesehatan gigi (Kemenkes RI, 2020).

2. Bagian-bagian dalam rongga mulut

Lidah bagian oral (dua pertiga anterior lidah), palatum durum (palatum keras), dasar mulut, trigonum retromolar, bibir, mukosa bukal, duri alveolar, dan gingiva membentuk rongga mulut. Bagian tulang yang membatasi rongga mulut adalah tulang mandibular dan maksila. Kulit melapisi pipi di bagian luarnya, tetapi membran mukosa, yang terdiri dari epitel pipih berlapis yang tidak terkeratinasi, melapisi bagian dalamnya. Jaringan ikat dan otot businator terletak

di antara kulit dan membran mukosa pipi. Bibir merupakan ujung anterior pipi (Khinanthi dan Santoso, 2018).

3. Permasalahan gigi dan rongga mulut

a. Gigi tidak teratur

Gigi bisa jarang atau berjejal. Gigi tidak teratur dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti kebiasaan buruk, seperti impaksi dan faktor keturunan.

b. Gigi berwarna

Gigi biasanya berwarna putih, tetapi kadang-kadang, seperti setelah mengonsumsi antibiotik tertentu, gigi bisa berwarna.

c. Gigi berlubang

Penyebab utama adalah sisa makanan yang melekat pada gigi, seperti karbohidrat, bakteri dalam rongga mulut mengubah sisa makanan menjadi asam, asam ini melemahkan enamel gigi sehingga mudah larut oleh air.

d. Karang gigi

Plak adalah lapisan tipis terbentuk di permukaan gigi saat air liur, partikel makanan, dan asam bakteri bergabung. Jika tidak dibersihkan, plak tersebut dapat mengeras dan berubah menjadi karang gigi.

e. Penyakit gusi

1) Gingivitis

Gingivitis adalah fase pertama penyakit gusi. Radang gusi disebabkan oleh plak yang menumpuk di sekitar gusi sehingga mengakibatkan iritasi.

2) Periodontitis

Pada saat periodontitis, jaringan dan tulang yang menopang gigi di daerah yang sakit telah mengalami kerusakan. Kondisi ini menyebabkan pertumbuhan

kantong gusi, yang berfungsi sebagai perangkap makanan yang menempel dan menumpuk plak.

3) Bau mulut

Bakteri dan jaringan pendukung gigi yang menyebabkan bau mulut pertama kali muncul di rongga mulut. Selain itu, masalah kesehatan dapat menyebabkan bau mulut.

4) Sariawan

Sariawan adalah lesi bulat berwarna putih dengan selaput lendir berwarna kemerahan. Penyakit ini lebih mungkin terjadi pada orang-orang dengan daya tahan tubuh rendah dan kekurangan vitamin C.