

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Kesehatan gigi dan mulut

Undang-Undang Kesehatan No. 36 Tahun 2009 mendefinisikan bahwa : "kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis."

Beberapa pakar mengemukakan bahwa kesehatan rongga mulut merupakan bagian integral dari kesehatan secara umum, namun banyak orang yang tidak mengetahui bahwa rongga mulut berperan penting bagi kesehatan tubuh. Rongga mulut dinilai sehat tidak hanya bila mempunyai susunan gigi yang rapi dan teratur saja tetapi juga bebas dari rasa sakit oro-fasial kronis, kanker, lesi oral, atau gangguan yang melibatkan gigi dan mulut. Rongga mulut yang sehat memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif, menikmati berbagai macam makanan, meningkatkan kualitas hidup, percaya diri dan mempunyai kehidupan sosial yang lebih baik. Kondisi sebaliknya, rongga mulut yang tidak sehat dapat berpengaruh pada kehidupan sosial seseorang, keterbatasan fungsi pengunyahan, keterbatasan fungsi bicara, rasa sakit dan terganggunya waktu bekerja atau sekolah (Halim, 2011).

Untuk mencapai kesehatan gigi dan mulut yang optimal, maka harus dilakukan perawatan secara berkala. Perawatan dapat dimulai dari

memperhatikan diet makanan, membatasi makanan yang mengandung gula dan makanan yang lengket. Pembersihan plak dan sisa makanan yang tersisa dengan menyikat gigi harus menggunakan teknik dan cara yang tidak merusak struktur gigi. Pembersihan karang gigi dan penambalan gigi yang berlubang oleh dokter gigi, serta pencabutan gigi yang sudah tidak bisa dipertahankan lagi dan merupakan fokal infeksi. Kunjungan berkala ke dokter gigi setiap enam bulan sekali baik ada keluhan ataupun tidak ada keluhan (Malik, 2008).

Sriyono (2005) mengemukakan bahwa pencegahan masalah gigi dan mulut dapat meliputi:

- a. Pencegahan primer, yaitu penggunaan bahan atau strategi untuk mencegah permulaan terjadinya penyakit, dan untuk menghentikan proses penyakit sebelum pencegahan sekunder dilakukan.
- b. Pencegahan sekunder, yaitu penggunaan metode perawatan secara rutin untuk menghentikan proses penyakit atau memperbaiki kembali jaringan supaya menjadi normal.
- c. Pencegahan Tersier, yaitu menggunakan tindakan untuk mengganti jaringan yang hilang dan untuk merehabilitasi pasien ke dalam keadaan sehingga kemampuan fisik dan atau sikap mentalnya mendekati normal.

2. Anak usia 7-8 tahun

Anak dengan usia 7-8 tahun termasuk dalam anak usia sekolah. Secara umum kegiatan fisik anak akan meningkat dan akan memperkuat kemampuan motorik anak tersebut. Anak pun sudah mampu menerima tanggung jawab dan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan (Hidayat, 2005). Teori perkembangan psikologi Erikson dalam Pillitteri (1999) mengemukakan bahwa pada usia sekolah anak akan belajar bagaimana melakukan sesuatu dengan benar.

Veranita (2012) menjabarkan karakteristik anak usia 7-8 tahun meliputi:

- 1) Anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian) dalam perkembangan kognitif.
- 2) Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orangtuanya. Anak gemar bermain di luar rumah dan bergaul dengan teman sebayanya,
- 3) Anak mulai menyukai kegiatan yang melibatkan banyak orang dan berinteraksi dengan orang sekitar,
- 4) Perkembangan emosi anak mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

3. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan mengandung suatu objek yaitu aspek positif dan aspek negatif yang keduanya akan menentukan sikap seseorang. Apabila terdapat banyak objek dan aspek positif yang dimiliki, maka seseorang akan memiliki sikap yang positif pula terhadap objek tertentu (Wawan dan Dewi, 2010).

b. Tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010_b), ada 6 tingkatan pengetahuan yaitu :

1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali suatu materi atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi dan menyatakan adalah kata kerja untuk mengukur 'tahu' bagi seseorang.

2) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan secara benar.

3) Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan materi yang dipelajari pada situasi atau kondisi yang riil (sebenarnya). Aplikasi disini dapat pula diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis diartikan sebagai kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menyusun formulasi yang sudah ada. Sintesis juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang baru.

4. Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut

a. Pengertian

Penyuluhan kesehatan gigi adalah pendidikan kesehatan yang berisi komunikasi, informasi dan edukasi sebagai upaya promotif dalam meningkatkan kesehatan gigi masyarakat. Keberhasilan seorang penyuluh kesehatan setelah memberikan penyuluhan dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku sasaran yang diharapkan dapat menolong dirinya sendiri maupun orang lain dalam memelihara dan menjaga

kesehatan. Perubahan perilaku tentunya tidak dapat terjadi secara langsung tetapi melalui suatu proses belajar yang dapat dinilai dari hasilnya. Metode penyuluhan yang tepat sangat membantu pencapaian usaha dalam mengubah tingkah laku sasaran (Herijulianti dkk., 2002).

b. Metode

Pada garis besarnya hanya ada dua jenis metode dalam penyuluhan kesehatan gigi, yaitu:

1) *One way method*

Metode ini menitikberatkan pendidik yang aktif, sedangkan pihak sasaran tidak diberi kesempatan untuk aktif. Salah satu contoh dari *one way methode* adalah metode ceramah. Ceramah adalah cara penyajian informasi yang dilakukan penyuluh dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap pendengar atau sasaran. Metode ceramah dapat dilakukan dengan atau tanpa alat bantu. Beberapa contoh alat bantu yang dapat digunakan adalah media poster, *Power Point*, boneka karakter dan buku cerita bergambar. Metode ceramah dapat digunakan jika tujuan belajar yang ingin dicapai berkenaan dengan ranah kognitif. Keuntungan menggunakan metode ceramah antara lain, tidak memerlukan alat peraga yang banyak, murah dan mudah menggunakannya, serta waktu yang diperlukan dapat dikendalikan oleh penyuluh, sedangkan kekurangan menggunakan metode ceramah antara lain, dapat menimbulkan kebiasaan kurang aktif untuk mencari dan mengelola

informasi, serta tidak semua sasaran memiliki daya tangkap yang sama sehingga sering menimbulkan salah paham dalam mengartikan materi penyuluhan yang diberikan (Fitriani, 2011).

2) *Two way method*

Metode ini menjamin adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan sasaran, menurut Herijulianti (2002), yang termasuk dalam metode ini antara lain:

a) Demonstrasi

Demonstrasi adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran/ penyuluhan dengan cara mempertunjukkan secara langsung cara melakukan sesuatu atau mempertunjukkan suatu proses. Keuntungan dari metode demonstrasi adalah proses penerimaan sasaran terhadap materi penyuluhan akan lebih berkesan secara mendalam sehingga mendapatkan pemahaman atau pengertian yang lebih baik, terlebih lagi bila para peserta dapat turut serta secara aktif melakukan demonstrasi. Sementara itu kekurangan dari metode demonstrasi adalah apabila alat yang diperagakan tidak dapat diamati dengan baik karena ukuran alat terlalu kecil, maka hal tersebut mengakibatkan proses demonstrasi hanya dapat dilihat beberapa orang yang berdekatan dengan pembicara.

b) Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti “pura-pura”. Simulasi adalah metode penyuluhan dimana penyuluh dapat melakukan suatu kegiatan belajar mengajar yang berorientasi pada penghayatan keterampilan aktualisasi dan praktik. Metode simulasi bertujuan agar seseorang dapat bertingkah laku seperti orang lain, dengan tujuan agar orang tersebut dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

c) Permainan peran (*Role playing*)

Role playing adalah metode penyuluhan yang di dalam pelaksanaannya sasaran harus memerankan satu atau beberapa peran tertentu. Keuntungan dari metode ini adalah sebagian besar peserta dapat ikut aktif mengamati, mengalami, dan menghayati perilaku tertentu sehingga materi penyuluhan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti. Kerugian dari metode ini adalah terkadang peserta kurang mampu membawakan peran dengan semestinya.

d) Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah proses interaksi belajar yang berisi pertanyaan yang diajukan dan jawaban dari topik belajar tertentu. Keuntungan dari metode ini adalah semua pihak yang terlibat mempunyai kesempatan untuk mengemukakan

pendapat. Kerugian dari metode ini adalah dapat terjadi perbedaan pendapat yang berlarut-larut sehingga akan memerlukan waktu penyuluhan yang lebih lama.

c. Media

Menurut Fitriani (2011), media yang dapat digunakan dalam penyuluhan dapat dikelompokkan menjadi:

1) Media visual

Media ini berguna dalam membantu menstimulasi indra penglihatan pada saat proses penyampaian materi penyuluhan dilakukan. Beberapa contoh alat/benda yang termasuk dalam media visual adalah poster, boneka karakter, *Power Point*, dan lain sebagainya.

2) Media audio

Media ini berguna dalam membantu menstimulasi indra pendengaran pada saat proses penyampaian materi penyuluhan dilakukan. Beberapa contoh alat yang termasuk dalam media audio adalah radio dan rekaman suara dalam kaset.

3) Media audiovisual

Media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan. Contoh alat yang termasuk dalam media audiovisual adalah film animasi.

Presentasi merupakan kegiatan berbicara di depan umum untuk menyajikan sebuah informasi atau gagasan. Tujuannya adalah untuk membujuk atau mempengaruhi dan meyakinkan seseorang mengenai informasi yang disampaikan. Dahulu, presentasi dilakukan dengan media papan tulis (*blackboard* maupun *whiteboard*), selanjutnya berkembang dengan *handout* untuk dibagi ke audiensi, kemudian mulailah berkembang presentasi dengan pemanfaatan teknologi yaitu dengan menggunakan *Power Point* (Umbaran, 2013).

Media *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office*. Media *Power Point* dapat dibuat dengan sederhana dan tidak terlalu sulit, bahkan dalam dunia pendidikan media ini sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Berk, 2011). Keuntungan dari program ini adalah sederhananya ikon-ikon pembuatan presentasi yang kurang lebih sama dengan ikon-ikon *Microsoft Word* yang sudah banyak dikenal oleh sebagian besar masyarakat pemakai komputer. Penggunaan media *Power Point* sebagai metode pembelajaran dapat membuat proses penyampaian informasi menjadi semakin variatif dan menarik (Rockhman dkk., 2007). Penelitian ini menggunakan media *Power Point* sebagai media pendidikan kesehatan gigi dan mulut.

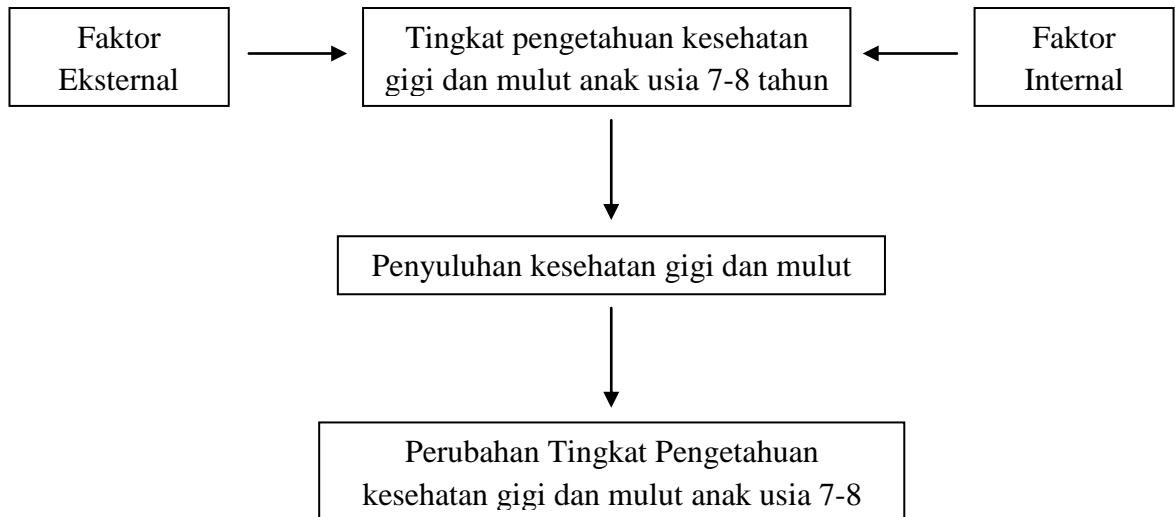
B. Landasan Teori

Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut adalah segala sesuatu yang diketahui tentang hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan gigi dan mulut seperti pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari pemberian pendidikan kesehatan gigi dan mulut, bisa dilakukan oleh orang tua, guru, petugas kesehatan atau anggota masyarakat lainnya.

Pengetahuan kesehatan merupakan hal yang sangat penting karena pengetahuan dan perilaku kesehatan akan meningkatkan indikator kesehatan masyarakat maupun individu, maka dari itu masyarakat maupun individu dapat meminimalisasi terjadinya masalah kesehatan, termasuk dalam kesehatan gigi dan mulut.

Perubahan perilaku akan berhasil jika seseorang mampu mengontrol perilakunya untuk mencapai perubahan perilaku yang lebih baik. Menurut teori *Preceed-proceed*, perilaku kesehatan ditentukan oleh beberapa faktor seperti pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, tersedia dan tidak tersedia fasilitas kesehatan.

C. Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka konsep

D. Hipotesis

Berdasarkan referensi-referensi yang mendukung latar belakang peneliti, maka peneliti menentukan hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan media *Power Point* terhadap pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia 7-8 tahun di SDN Minomartani 1 Yogyakarta.