

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Perbandingan**

##### **a. Pengertian Perbandingan**

Perbandingan merupakan suatu metode pengkajian atau penyelidikan dengan mengadakan perbandingan di antara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang dikaji. Perbandingan bisa bersifat mutlak, bisa pula bersifat relatif. Perbandingan bersifat mutlak artinya hasil perbandingan tersebut menggambarkan posisi objek yang dinilai ditinjau dari kriteria yang berlaku, sedangkan perbandingan yang bersifat relatif artinya hasil perbandingan lebih menggambarkan posisi suatu objek yang dinilai terhadap objek lainnya dengan bersumber pada kriteria yang sama. Dengan demikian, inti penilaian adalah proses menentukan nilai suatu objek tertentu berdasarkan kriteria tertentu (Supriyadi, 2022).

#### **2. Keberhasilan**

##### **a. Pengertian Keberhasilan**

Keberhasilan merupakan suatu kesuksesan dalam mencapai *outcome*, dimana keberhasilan erat dengan kecermatan dalam menentukan tujuan yang menjadi sasaran dalam tindakan yang dilakukan. Begitu pula dalam tindakan promosi kesehatan, tentunya sebelum melakukan kegiatan, lebih dulu melakukan rencana kerja dan menentukan tujuan akhir yang diharapkan. Suatu promosi kesehatan dikatakan sukses jika *outcome* diharapkan tercapai. Definisi promosi kesehatan berdasarkan WHO yaitu proses yang memungkinkan seseorang untuk mengendalikan dan meningkatkan kesehatan mereka, sehingga beberapa *outcome* dalam program promosi kesehatan ditemukan adanya perubahan kondisi, perilaku, sikap, pengetahuan dan keterampilan dari sasaran (Kurniati, 2016).

## **b. Indikator Keberhasilan Promosi Kesehatan**

Indikator keberhasilan promosi kesehatan merupakan sesuatu yang dapat dijadikan petunjuk atau keterangan, bahwa suatu kegiatan promosi kesehatan dinyatakan berhasil. Indikator ini dipergunakan untuk pemantauan dan evaluasi promosi kesehatan. Keberhasilan ini dipengaruhi beberapa indikator, yaitu:

### *1) Indikator Input*

*Input* merupakan seluruh sumber daya yang berperan dan bermanfaat dalam menghasilkan *Output* dan *outcome*. Yang termasuk dalam indikator ini diantaranya:

- a) Sumber Daya Manusia (SDM) seperti tokoh agama, tokoh masyarakat, dan kader. Sumber daya manusia pada indikator ini perlu dikaji komitmen ketua hingga anggotanya, ada tidaknya komitmen yang tercermin dalam rencana operasional promosi kesehatan dan ada tidaknya petugas yang sesuai standart tenaga promosi.
- b) Jumlah anggaran atau dana yang dipergunakan untuk kegiatan.
- c) Alat bahan, sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung kegiatan. Pada sarana prasarana perlu dikaji apakah sesuai dengan standar atau tidak.

### *2) Indikator Proses*

Indikator ini meliputi:

- a) Jenis dan jumlah kegiatan (Penyuluhan/KIE) dalam berbagai bentuk (spanduk, poster dll) yang dilakukan.
- b) Trend saat ini dibidang promosi kesehatan menekankan program berbasis masyarakat yang menggunakan berbagai intervensi sebagai strategi utama untuk mencapai perubahan perilaku kesehatan masyarakat.
- c) Kondisi media komunikasi yang digunakan dalam program promosi
- d) Frekuensi pelaksanaan kegiatan
- e) Jumlah tokoh masyarakat yang terlibat

- f) Kolaborasi antar sektor dalam sebuah program kesehatan berhasil mempengaruhi perubahan perilaku individu maupun komunitas terhadap suatu isu kesehatan yang sedang dicanangkan.
- g) Tersedianya prosedur pengambilan keputusan pada setiap kegiatan

### 3) Indikator *Output*

*Output* adalah hasil yang dapat langsung didapatkan dari suatu kegiatan dalam program, yang diharapkan akan berkontribusi pada hasil *outcome*. Hal-hal yang mencakup dalam indikator ini yaitu:

- a) Jumlah dan jenis program kesehatan yang dilakukan dan bersumber dari masyarakat
- b) Jumlah masyarakat yang sudah terlayani
- c) Bertambahnya masyarakat yang mengalami peningkatan pengetahuan atau perilaku kesehatan
- d) Jumlah anggota keluarga yang memiliki usaha dalam meningkatkan pendapat
- e) Peningkatan jumlah fasilitas umum

### 4) Indikator *Outcome*

*Outcome* merupakan suatu perubahan kondisi, sikap, perilaku, pengetahuan dan keterampilan sasaran program dalam jangka waktu lebih panjang. Hal ini mengindikasikan keberhasilan terhadap tujuan kegiatan. Dimensi dari *outcome* berdasarkan waktu pencapaian adalah sebagai berikut:

#### a) Jangka pendek (*short-term outcomes*)

*Outcome* ini berdimensi pendek dimana hasil perubahan dari pembelajaran yang dicapai, ditunjukkan dalam kurun waktu 1-3 bulan. Biasanya *outcome* ini dilakukan segera setelah program selesai dilakukan. Contohnya: pengetahuan, atau kesiapan untuk berubah.

#### b) Jangka menengah (*intermediate outcome*)

Hasil perubahan tindakan akibat proses pembelajaran pada *outcome* ini ditunjukkan dalam kurun waktu 4-6 bulan. Diukur pada periode waktu setelah tindakan, dimana harapan perubahan terjadi

### 3. Edukasi

#### a. Pengertian Edukasi

Pengertian Edukasi adalah proses kegiatan belajar setiap individu atau kelompok yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas dari pola pikir, pengetahuan serta mengembangkan potensi dari masing-masing individu. Proses edukasi ini dalam kehidupan sehari-hari lebih dikenal dengan sebutan proses belajar. Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Edukasi bisa didapatkan pada pembelajaran formal, non formal dan informal. Pengertian edukasi menurut KBBI yaitu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan cara mendidik (Katradkk, 2020).

Edukasi menurut (Finthariasari et al. 2020) memiliki tiga macam atau jenis yaitu edukasi formal, non formal, dan edukasi informal. Berikut penjelasan dari macam-macam edukasi:

##### 1) Formal

Proses pembelajaran ini umum diselenggarakan di sekolah dan ada peraturan yang berlaku serta harus ditaati ketika sedang mengikuti proses pembelajaran tersebut, lalu ada pihak terkait yang mengawasi proses pembelajaran di sekolah.

##### 2) Non Formal

Edukasi non formal biasanya banyak ditemukan di lingkungan tempat tinggal, contohnya kursus-kursus yang banyak terdapat di lingkungan seperti kursus mobil, kursus musik, dan kursus-kursus lain.

##### 3) Informal

Sedangkan edukasi informal merupakan jalur pendidikan yang terdapat di keluarga dan lingkungan sekitar rumah. Di dalam edukasi informal terdapat proses pembelajaran secara mandiri dan dilakukan atas dasar tanggung jawab yang dimiliki.

## b. Tujuan Edukasi

Berangkat dari fungsi tersebut, edukasi memiliki banyak manfaat bagi kehidupan seseorang secara individu maupun untuk masyarakat. Berikut 7 manfaat edukasi mengutip situs University of the People:

### 1) Kesempatan Mengembangkan Diri

Edukasi memungkinkan seseorang memiliki kesempatan untuk tumbuh sebagai individu berkompetensi, mencoba banyak hal baru dan bereksperimen, serta menemukan jati diri.

### 2) Memperluas Koneksi Sosial

Edukasi memungkinkan seseorang memiliki koneksi sosial yang lebih luas, sehingga bisa menemukan berbagai kesempatan untuk menjadikan hidupnya lebih baik.

### 3) Memiliki Gaya Hidup Sehat

Seseorang dengan edukasi yang baik memiliki pemahaman lebih tentang gaya hidup yang sehat. Dengan menerapkan gaya hidup sehat tersebut, seseorang bisa terhindar dari penyakit berbahaya.

### 4) Mengerjakan *Passion* atau Minat

Seseorang umumnya memiliki *passion* atau minat terhadap suatu hal. Edukasi memungkinkan seseorang mengerjakan *passion* atau minatnya tersebut dan mengembangkan diri.

### 5) Menambah Percaya Diri

Mendapatkan edukasi yang baik hingga memiliki pengetahuan membuat seseorang akan lebih percaya diri dalam mengerjakan sesuatu, saat bertemu dengan orang lain, atau ketika menghadapi masalah karena dia yakin bisa memecahkan masalahnya.

### 6) Memperkuat Kesetaraan

Ketimpangan sosial, gender, dan ekonomi kerap terjadi pada suatu masyarakat yang kurang teredukasi. Dengan mendapatkan edukasi yang tepat, masyarakat dapat lebih menerima perbedaan dan terciptalah kesetaraan.

#### 7) Komunikasi yang Lebih Baik

Edukasi memungkinkan seseorang atau kelompok dapat berkomunikasi dengan lebih baik. Kurangnya edukasi memperbesar kemungkinan salah paham dan menimbulkan konflik.

#### c. Sasaran Edukasi

Sasaran edukasi kesehatan yaitu mencakup individu, keluarga, kelompok dan masyarakat. Edukasi kesehatan pada individu biasanya dilakukan di rumah sakit, klinik, puskesmas, posyandu, keluarga binaan dan masyarakat binaan. Menurut (Maulana 2009), sasaran edukasi dapat dibedakan menjadi tiga:

##### 1) Sasaran primer

Yaitu kepala keluarga dalam masalah kesehatan umum, ibu hamil dan menyusui untuk masalah KIA (kesehatan ibu dan anak), anak sekolah untuk kesehatan remaja, dan sebagainya.

##### 2) Sasaran sekunder

Yaitu tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh adat, dan lain-lain.

##### 3) Sasaran tersier

Yaitu orang yang membuat keputusan atau kebijakan baik ditingkat daerah maupun pusat.

#### d. Metode Edukasi

Metode merupakan pendekatan atau cara dalam penyampaian pendidikan kesehatan yang bertujuan untuk tercapainya perubahan perilaku. Dalam proses penyampaian materi penyuluhan kepada sasaran, pemilihan metode penyuluhan yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi sehingga tercapainya hasil penyuluhan secara optimal.

Menurut (Febrianti et al. 2022), terdapat dua metode dalam penyuluhan kesehatan yaitu:

- 1) Metode didaktik (*one way method*) yang merupakan metode penyuluhan yang dilakukan secara satu arah oleh pemateri kepada peserta yang mendengarkan, namun tidak mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

2) Metode sokratik (*two way method*) merupakan metode penyuluhan dua arah yang memberikan kesempatan kepada peserta yang berpartisipasi aktif dalam mengemukakan pendapatnya.

Selain dua metode diatas, Notoamtojo membedakan penyuluhan berdasarkan sasaran penyuluhan, yaitu:

- 1) Penyuluhan individual, yang merupakan metode untuk mengubah perilaku individu berdasarkan dengan kemampuan dan kebutuhan individu itu sendiri. Bentuk dari penyuluhan ini antara lain bimbingan dan konseling, dan wawancara.
- 2) Penyuluhan kelompok, pada metode penyuluhan kelompok ini terdiri atas kelompok besar dan kelompok kecil. Kelompok kecil terdiri 6-15 orang, contohnya diskusi kelompok, curahan pendapat, bermain peran, dan sebagainya. Sedangkan kelompok besar terdiri dari 15-50, contohnya seminar, lokakarya, dan ceramah.
- 3) Penyuluhan massa, yang penyampaian informasinya ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya massa atau publik. Sasaran ini bersifat umum yang artinya tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status ekonomi, tingkat pendidikan dan sebagainya, maka pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut. Contohnya, tulisan dimajalah atau koran, *billboard* yang dipasang dipinggir jalan, spanduk, poster, dan sebagainya.

#### **4. Metode Mendongeng**

##### **a. Pengertian Mendongeng**

Dalam Pembelajaran Mendongeng adalah menyampaikan cerita kepada *audiens* melalui ketrampilan berbahasa lisan yang produktif. Boleh ditambahkan gerakan serta mimik dan perubahan intonasi, karakter, dan ilustrasi suara dengan pengemasan bahasa yang runtut. Sehingga dapat menghibur atau bersifat hiburan, dan berisi pesan moral kehidupan, baik berbentuk fisik maupun non fisik.

Penceritaan adalah pemindahan cerita atau penyampaiannya kepada penyimak atau pendengar. Bercerita merupakan seni yang alami sebelum menjadi sebuah keahlian. Pendongeng yang alami cenderung lebih kuat daripada pendongeng yang mengikuti sekolah/kursus resmi.

Pendongeng harus dapat menciptakan suasana tenang dan akrab dengan pendengarnya seolah-olah mereka itu teman. Dalam penceritaan terkadang sebuah kalimat bisa menjadi dua kalimat atau lebih dari cerita yang tertulis. Dan setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda dalam bercerita. Pengaruh sebuah cerita bagi pendengar akan berbeda-beda bergantung kepada siapa yang menjadi pendongengnya. Ada pendongeng yang dapat membuat pendengarnya terdiam, lalu membayangkan seolah-olah ada burung diatas kepala mereka.

Ada perbedaan antara pendongeng yang kita lihat dan kita dengar langsung dengan pendongeng yang kita dengar Suaranya saja. Pendongeng yang kita lihat langsung menyampaikan suara, senandung, gerakan, dan peragaan secara langsung. Hal seperti ini akan memberi keasyikan tersendiri bagi anak-anak, sebab mereka melihat langsung pendongengnya. Tidak seperti pendongeng di radio yang hanya bisa mereka dengarkan suaranya. Dalam cerita terdapat ide, tujuan, imajinasi, bahasa, dan gaya bahasa. Unsur-unsur tersebut berpengaruh dalam pembentukan pribadi anak. Dari sinilah tumbuh kepentingan untuk mengambil manfaat dari cerita di sekolah pentingnya memilih cerita, dan bagaimana cara menyampaikannya pada anak.

#### **b. Manfaat Metode Mendongeng**

Dengan demikian, melalui cerita diharapkan agar perkembangan kepribadian anak dapat dibina secara wajar, baik dari segi sosial, emosional, maupun intelektual. Tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih keberanian anak untuk tampil di depan umum. Hal ini sesuai dengan kurikulum bahwa kegiatan bercerita bermanfaat untuk:

- 1) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan.



- 2) Mendorong aktivitas, inisiatif dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan.
- 3) Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu, dan segan untuk tampil di depan teman atau orang lain.
- 4) Mengembangkan sikap mental yang sesuai dengan ajaran Islam.
- 5) Memahami perbuatan yang terpuji dan yang tercela.

Namun ada juga kekurangan dari mendongeng yaitu Anak akan merasa bosan jika penyampaiannya kurang menarik atau monoton. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Kurniawati et al. 2023)

## 5. Metode *Roleplaying*

### a. Pengertian Metode *RolePlaying*

Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *RolePlaying*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan permainan. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari *roleplaying* adalah suatu metode 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 pada apa yang diperankan.

*Roleplaying* juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa Inggris *simulation* artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan

cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.

Metode *roleplaying* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Metode *roleplaying* merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial.

#### **b. Manfaat Metode RolePlaying**

Bermain peran atau *roleplay* adalah permainan tindakan meniru karakter dan perilaku dari seseorang yang berbeda dari diri anak sendiri. Pada permainan ini, anak bisa bertindak dan berbicara seolah-olah ia adalah karakter yang ia perankan dalam skenario yang ia buat sendiri. Manfaat *roleplaying* menurut (Bebclub 2023) pada anak antara lain:

##### 1) Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Anak

Bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak, sebab kegiatan ini

menuntut anak untuk menggunakan imajinasinya. Untuk mendukung imajinasi anak dan memberikan pengalaman bermain peran yang lebih nyata.

2) Meningkatkan Keterampilan Bahasa

Saat memerankan tokoh lain, secara otomatis anak akan mencari tahu bagaimana cara tokoh tersebut berbicara dan kosakata apa saja yang sering digunakan oleh si tokoh.

3) Mengasah Kemampuan Berkomunikasi

Untuk dapat memainkan perannya dengan baik, si siswa perlu berinteraksi secara langsung dengan lawan mainnya.

4) Mengembangkan Sikap Empati

Selama sedang berpura-pura, anak secara instingtif akan mencari cara untuk coba berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan mainnya dalam skenario-skenario yang berbeda. Situasi ini memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lawan mainnya, mulai dari mimik muka, gerak-gerik, nada bicara, dan pemilihan kata yang dipakai.

5) Membantu Anak Mengekspresikan Emosi

Selama permainan berlangsung, si siswa akan secara tidak langsung menceritakan apa yang terjadi sambil mengeluarkan emosinya dengan lebih nyaman karena tidak takut akan dimarahi atau diberi label.

Namun ada juga kekurangan dari roleplaying yaitu Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak (D. Abdullah et al., 2015).

## 6. Pengetahuan

### a. Pengertian Pengetahuan

Pengertian pengetahuan mencakup segala kegiatan dengan cara dan sarana yang digunakan maupun segala hasil yang diperolehnya. Pada hakikatnya pengetahuan merupakan segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan sesuatu objek (dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami seseorang) (Wahana, 2016).

Menurut (Notoatmodjo 2014), ada 6 tingkatan pengetahuan:

1) Tahu (*know*)

Artinya hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Pada tingkat ini adalah mengingat kembali sesuatu yang spesifikasi dari seluruh bahan yang dipelajari atau dari rangsangan yang telah diterima.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu, tidak sekedar dapat menyebutkan tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3) Aplikasi (*aplication*)

Merupakan kemampuan yang menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya. Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagaimana dalam konteks atau situasi yang lain.

4) Analisis (*analysis*)

Adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*syntesis*)

Menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian didalam suatu bentuk atau keseluruhan yang baru. Sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formula baru dari formulasi-formulasi yang pernah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian itu didasarkan pada satu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

**b. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2014) faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

## 1) Faktor Internal

### a) Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang maka semakin mudah menerima informasi tentang objek atau yang berkaitan dengan pengetahuan.

### b) Informasi atau Media massa

Sebagai sarana dalam berkomunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, internet, surat kabar dan majalah mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Media massa membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Sosial Budaya dan Ekonomi

Status ekonomi seseorang juga menentukan tersedianya fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

### b) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh dalam proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh individu.

### c) Pengalaman

Pengalaman seseorang sangat mempengaruhi pengetahuan, semakin banyak pengalaman tentang suatu hal maka akan semakin bertambah pengetahuan akan hal tersebut.

### d) Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental), pada aspek psikologis atau mental taraf berpikir semakin matang dan dewasa.

e) Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang maka mudah bagi mereka untuk menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimiliki.

**c. Kriteria Tingkat Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2003) pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- 1) Baik, bila subyek menjawab benar 76% - 100% dari seluruh pertanyaan.
- 2) Cukup, bila subyek menjawab benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan.
- 3) Kurang, bila subyek menjawab benar <56% dari seluruh pertanyaan.

**7. Pemeliharaan Kebersihan Gigi Dengan Menyikat Gigi Yang Benar**

Kesehatan gigi dan mulut erat kaitannya dengan kebersihan gigi dan mulut, karena kebersihan gigi dan mulut merupakan faktor dasar bagi terciptanya kesehatan gigi dan mulut dapat menentukan tingkat kesehatan gigi dan mulut seseorang. Mulut dapat dikatakan bersih apabila bersih dari plak dan kalkulus. Plak adalah suatu deposit lunak yang merupakan hasil akumulasi dan metabolisme dan bakteri yang melekat erat pada permukaan gigi, kalkulus merupakan endapan keras yang terbentuk dari proses mineralisasi dari plak gigi. Upaya pemeliharaan kebersihan gigi meliputi tindakan menyikat gigi (Nuraskin et al., 2023).

**a. Pemeliharaan kebersihan gigi dengan menyikat gigi**

Salah satu cara untuk memelihara atau menjaga kebersihan gigi adalah dengan menyikat gigi. Dengan menyikat gigi, kebersihan gigi dan mulut akan terjaga (Kusumawardani, 2011). Menyikat gigi adalah tindakan membersihkan gigi dan mulut dari sisa makanan dan debris yang bertujuan untuk mencegah terjadinya penyakit pada jaringan keras maupun jaringan lunak di mulut (Kemenkes RI, 2018). Kegiatan menyikat gigi adalah kegiatan preventif dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut yang paling mudah dan murah dilakukan. Dampak bila tidak menggosok

gigi adalah terjadinya karies yang berat dapat mempengaruhi kualitas hidup anak-anak yaitu nyeri, rasa tidak nyaman saat makan, gangguan tidur, juga risiko yang lebih tinggi untuk dirawat di rumah sakit. Karies gigi juga mempengaruhi nutrisi, pertumbuhan dan penambahan berat badan anak (Wardana, 2011 dalam Sutantri et al., 2019).

**b. Waktu menyikat gigi**

Waktu yang terbaik dalam menyikat gigi yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur. Menyikat gigi 2 kali sehari sudah cukup, karena pembersihan sisa makanan terkadang belum sempurna, dan masih terdapat kemungkinan bahwa bila ada yang terlewat di pagi harinya, waktu malam hari masih dapat dibersihkan (Rasni et al., 2020). Gigi juga disikat pada waktu pagi hari, dikarenakan walaupun sebelum tidur sudah menyikat gigi dengan bersih, plak akan mulai terus terbentuk lagi selama kita tertidur malam. Plak memang tetap terus terbentuk setelah menggosok gigi, oleh karena itu rutinitas menyikat gigi harus dilakukan setiap hari agar plak yang terbentuk tidak bertambah tebal.

Menggosok gigi sebelum tidur itu harus dilakukan, hal ini dikarenakan pada waktu tidur, air ludah berkurang sehingga asam yang dihasilkan oleh plak akan menjadi lebih pekat dan besar. Oleh karena itu, untuk mengurangi kepekatan dari asam maka plak harus dihilangkan.

**c. Pemilihan sikat gigi**

Umumnya sikat gigi terbagi menjadi 3 jenis berdasarkan tingkat kehalusan dan kekerasan bulu yaitu *soft* (halus), *medium* (sedang), dan *hard* (keras). Dalam memilih sikat gigi yang terpenting adalah bulu sikatnya, karena bagian tersebut yang akan langsung berkaitan dengan permukaan gigi (Azka, dkk. 2022). Menurut ADA (*American Dental Association*) menyarankan untuk menyikat gigi dengan sikat gigi berbulu halus sebanyak dua kali dalam sehari (Sitepu et al., 2021). Menurut standar ADA, sikat gigi yang aman harus sesuai dengan kriteria berikut:

- 1) Semua komponen sikat gigi aman digunakan di mulut
- 2) Ujung bulu sikat tidak tajam dan bergerigi

- 3) Bahan sikat gigi dapat menunjukkan daya tahan dalam penggunaan normal
- 4) Bulu sikat tidak rontok dengan penggunaan normal
- 5) Memberikan manfaat penurunan yang signifikan pada penyakit gusi ringan dan plak (Febrida,dkk. 2023).

**d. Teknik Menyikat Gigi**

Kemampuan menggosok gigi secara baik dan benar merupakan faktor yang cukup penting untuk perawatan kesehatan gigi dan mulut. Keberhasilan menggosok gigi juga dipengaruhi oleh teknik menyikat gigi yaitu teknik vertikal, horizontal dan sirkular. Teknik menyikat gigi terdiri dari teknik menyikat gigi secara kombinasi yaitu teknik dengan menggabungkan teknik horizontal (kiri-kanan), vertikal (atas-bawah) dan sirkular (memutar). Teknik menyikat gigi secara vertikal adalah teknik menyikat gigi dengan gerakan vertikal dimulai pada rahang atas dimana gerakan penyikatannya dari atas ke bawah dan pada rahang bawah gerakannya dari bawah ke atas. Teknik horizontal adalah teknik menyikat gigi dengan arah horizontal ke kiri dan ke kanan. Teknik ini biasanya dianjurkan pada anak-anak dan gerakannya dalam arah horizontal pada permukaan oklusal gigi. Teknik fones (sirkuler) adalah teknik yang gerakan menyikat secara memutar pada arah giginya dan permukaan gigi (Keloay et al., 2019).

**e. Cara menyikat gigi**

Adapun langkah-langkah cara menyikat gigi menurut kemenkes RI (2019) yaitu:

- 1) Menyiapkan sikat gigi dan pasta yang mengandung fluor (salah satu zat yang dapat menambah kekuatan pada gigi). Banyaknya pasta kurang lebih sebesar kacang tanah (1/2 cm).
- 2) Berkumur-kumur 1 kali dengan air bersih sebelum menyikat gigi.
- 3) Menyikat gigi bagian depan rahang atas dan rahang bawah dengan gerakan naik turun (keatas dan ke bawah) minimal delapan kali gerakan.



- 4) Menyikat gigi belakang kiri dan kanan yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun sedikit memutar minimal delapan kali gerakan.
- 5) Menyikat gigi permukaan depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan mencongkel dari arah gusi ke arah tumbuhnya gigi minimal delapan kali gerakan.
- 6) Menyikat gigi permukaan belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan mencongkel dari arah gusi ke arah tumbuhnya gigi minimal delapan kali gerakan.
- 7) Menyikat gigi permukaan depan dan belakang rahang bawah yang menghadap lidah dengan gerakan mencongkel dari arah gusi ke arah tumbuhnya gigi minimal delapan kali gerakan.
- 8) Menyikat gigi pada bagian pengunyahan gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur minimal delapan kali gerakan.
- 9) Sikat lidah dan langit-langit dengan gerakan maju mundur dan berulang.
- 10) Hindari menyikat terlalu keras terutama pada pertemuan gigi dan gusi, karena akan menyebabkan email gigi rusak dan gigi akan menjadi terasa ngilu.
- 11) Setelah menyikat gigi, berkumurlah satu kali saja agar sisa fluor masih ada di gigi.
- 12) Setelah selesai sikat gigi wajib dibersihkan dengan air dan disimpan kembali dengan posisi tegak dan kepala sikat berada di atas.

## **8. Anak Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian**

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan

bahkan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat, serta yang dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran.

Dari segi etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani “paedagogike”. Ini adalah kata majemuk yang terdiri dari kata “pais” yang berarti “anak” dan kata “ago” yang berarti “aku membimbing”. Jadi paedagogike berarti aku membimbing anak. Orang yang pekerjaan membimbing anak dengan maksud membawanya ke tempat belajar, dalam bahasa Yunani disebut ”paedagogos” (Soedomo A. Hadi, 2008:17). Jadi pendidikan adalah usaha untuk membimbing anak.

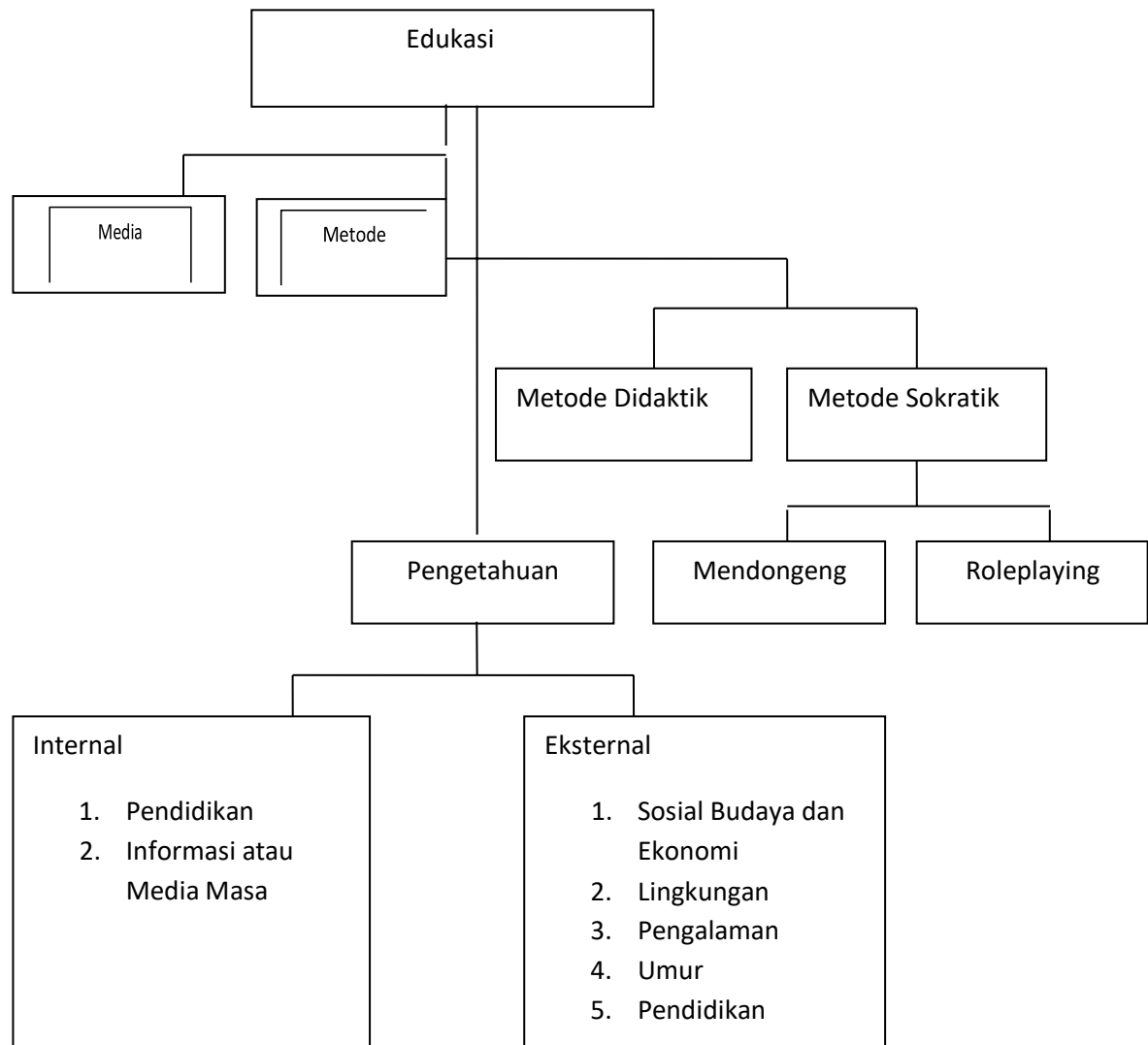
#### **b. Konsep Sekolah Dasar**

Pendidikan dapat berlangsung di sekolah sebagai institusi pendidikan formal, yang diselenggarakan melalui proses belajar mengajar. Suparlan Suhartono (2008: 46) menyatakan bahwa “menurut pendekatan dari sudut pandang sempit, pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah”. Suharjo (2006: 1) menyatakan bahwa “sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan 17 enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun.” Hal senada juga diungkapkan Fuad Ihsan (2008: 26) bahwa “sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun.”

Usia sekolah merupakan masa emas untuk mewujudkan kualitas hidup manusia dan kesehatan merupakan faktor penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia (FatimatuZZahro dkk, 2016). Menurut (Tauchid, dkk 2016), kelompok kelas 2-4 sekolah dasar merupakan usia 8-10 tahun. Pada usia ini, anak berada dalam tahap operasional kongret dimana anak telah mampu berpikir secara logis, dan fleksibel, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi sehingga cenderung tidak senang kegagalan, dan akan belajar efektif dengan media pembelajaran yang membuat mereka tertarik.

## B. Kerangka Teori

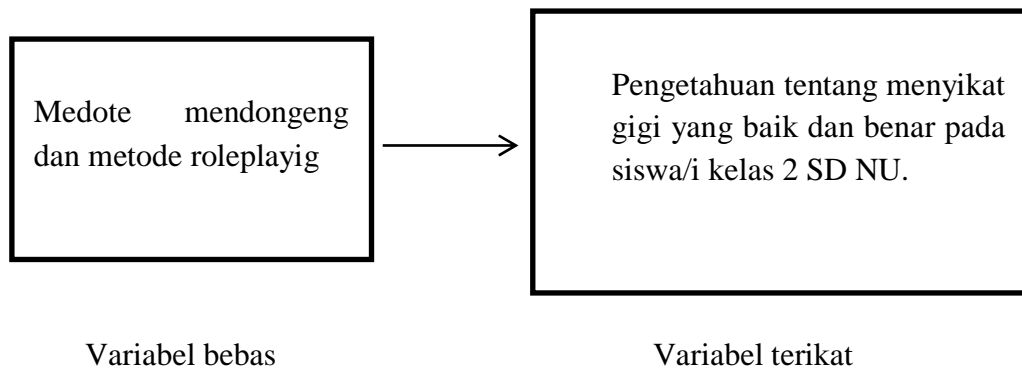
Kerangka teori adalah visualisasi yang biasanya dalam bentuk bagan, dari kesimpulan hasil telaah pustaka yang menggambarkan hubungan-hubungan yang secara teoritis dapat terjadi antara variabel satu dengan variabel lainnya berdasarkan telaah pustaka yang dilakukan (Notoatmodjo, 2012).



Gambar 2.1 Kerangka Teori

(Sumber: Katradkk, 2020, Febrianti et al 2022, Wahana 2016, Notoatmodjo 2014)

### C. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

### D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batasan ruang lingkup atau pengertian variabel-variabel diamati atau diteliti. Definisi operasional ini juga bermanfaat untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen (alat ukur) (Notoatmodjo, 2012).

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Ukur	Skala Ukur
1.	Edukasi Menggunakan Metode Mendongeng dan Metode <i>Roleplaying</i>	Edukasi adalah proses kegiatan belajar setiap individu atau kelompok yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas dari pola pikir, pengetahuan serta mengembangkan potensi dari masing-masing individu. Proses edukasi ini dalam kehidupan sehari-hari lebih dikenal dengan sebutan proses belajar. Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu.	Metode Mendongeng dan Metode Roleplaying	1. Efektif 2. Tidak Efektif	Nominal
2.	1. Pengetahuan tentang menggosok gigi pada siswa/i kelas 2 SD NU sebelum diberikan edukasi ( <i>pre-test</i> ). 2. Pengetahuan tentang menggosok gigi pada siswa/i kelas 2 SD NU setelah diberikan edukasi ( <i>post-test</i> ).	Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek. Status kebersihan gigi seseorang dapat dipengaruhi oleh pengetahuan yang masih belum cukup. Pengetahuan siswa/i kelas 2 SD NU Metro tentang materi edukasi menggosok gigi, meliputi: (definisi, pentingnya memelihara dan cara menjaga kebersihan gigi).	Kuisisioner dihitung dengan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Keterangan: P= persentase F= jumlah jawaban benar N= jumlah soal.	Pengetahuan: 1. Baik, 76%-100%; 2. Cukup, 56% - 75%; 3. Kurang, <56% (Notoatmodjo, 2003).	Ordinal