

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan meliputi peningkatan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik atau petunjuk pembelajaran untuk mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia baik secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kesehatan sehingga secara sadar dapat mengubah perilakunya menjadi sehat (Anwar, 2019:22)

2. Pengertian Penyuluhan Kesehatan Gigi

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah usaha yang terstruktur dan terarah untuk menciptakan lingkungan yang mendorong individu atau kelompok masyarakat untuk mengubah kebiasaan lama yang kurang mendukung kesehatan gigi, menjadi kebiasaan yang lebih sehat (Tauchid, 2016:83). Pendidikan kesehatan gigi (*Dental Health Education*) adalah salah satu program kesehatan gigi dengan tujuan menanggulangi masalah masalah kesehatan gigi di Indonesia. Program pendidikan kesehatan gigi merupakan salah satu program yang harus dilaksanakan Pusat Kesehatan Masyarakat secara terpadu dengan usaha Kesehatan lainnya dan ditujukan kepada individu (Budiharto, 2009 dalam Tauchid, 2016). Kesehatan gigi bertujuan untuk memotivasi pasien agar lebih efektif dalam merawat kebersihan mulut mereka, dengan pendekatan yang dimulai sejak usia dini pada anak-anak dan orang dewasa yang belum memahami dengan baik cara yang benar (Pratiwi, 2009 dalam Tauchid, 2016). Program penyuluhan atau pendidikan kesehatan gigi merupakan bagian dari inisiatif pembangunan nasional yang bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat menuju perilaku yang lebih sehat (Artini, dkk, 2000 dalam Tauchid, 2016)

3. Tujuan Penyuluhan Kesehatan Gigi

Tujuan dari penyuluhan kesehatan gigi adalah untuk mengubah perilaku masyarakat menuju perilaku yang lebih sehat, sehingga derajat kesehatan gigi masyarakat dapat tercapai secara optimal. Untuk mencapai derajat kesehatan gigi yang optimal, perubahan perilaku yang diinginkan setelah mengikuti pendidikan kesehatan gigi tidak dapat terjadi secara instan atau seketika. Oleh karena itu, sebagaimana disebutkan sebelumnya, pencapaian tujuan penyuluhan kesehatan gigi dibagi menjadi tujuan jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang (Tauchid, 2016:83).

1) Jangka Pendek

Dalam jangka waktu singkat, diharapkan dari penyuluhan kesehatan gigi adalah tercapainya perubahan pengetahuan pada masyarakat

2) Jangka Menengah

Dalam rentang waktu menengah diharapkan adanya peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan, yang dapat mengubah perilaku masyarakat menuju kearah hidup yang lebih sehat

3) Jangka Panjang

Pada tujuan jangka panjang, diharapkan masyarakat mampu mengaplikasikan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

4. Sasaran Penyuluhan

1) Sasaran, merupakan individu yang berupaya mengembangkan dirinya secara maksimal melalui berbagai aktivitas, seperti belajar untuk mencapai tujuan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam Tauchid (2016) kegiatan penyuluhan, sasaran umumnya terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Sasaran langsung, yaitu kelompok yang langsung dikenai program pendidikan kesehatan gigi, misalnya murid SD. Sasaran pada murid SD juga perlu di perhatikan kelompok usianya. Anak usia 6-8 tahun (kelas 1- 2 SD) masih dipengaruhi fantasi sehingga kenyataan bercampur- baur dengan fantasi, sedangkan usia 8-10 tahun (kelas 3-4 SD) merupakan masa berfikir naif dan nyata atau masa mengumpulkan ilmu pengetahuan, dan usia 10-12 tahun merupakan masa berfikir kritis dan nyata. Pengetahuan yang

diberikan perlu disesuaikan dengan kelompok sasaran sehingga pesan yang diberikan dapat efektif. Hal yang ada pada sasaran ini perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan di dalam memilih metode untuk menyampaikan pendidikan kesehatan gigi.

- b. Sasaran tidak langsung, yaitu kelompok yang menjadi sasaran antara, seperti orang tua murid SD, dan guru, karena perilaku mereka mempunyai pengaruh besar pada anak-anak atau muridnya. Peran fasilitator di sini adalah sebagai perancang.

5. Menetapkan Metode & Alat Bantu Ajar

Menurut Tauchid (2016) ada beberapa tahap memilih metode dan alat bantu ajar perlu sesuai dengan sasaran sehingga pendidikan kesehatan gigi dapat menghasilkan perubahan perilaku dari sasaran. Pada murid SD, masing-masing kelompok umur dibedakan metode, alat bantu, dan media pendidikan kesehatan giginya sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Dalam hal ini, metode ceramah masih merupakan pilihan dengan modifikasi sesuai kelompok umur. Sesuai dengan teori perkembangan diatas, pembagian kelompoknya sebagai berikut:

- a. Kelompok 6-8 tahun (kelas 1-2 SD) menggunakan metode ceramah dimodifikasi dengan bercerita/dongeng, bermain, dan bernyanyi, contohnya sebagai berikut.
 - 1) Berceramah ringan dengan bantuan *flip chart/slide/poster* mengenai bentuk gigi, fungsi gigi susu, dan gigi tetap, waktu yang tepat untuk menyikat gigi, serta dibantu alat peraga lain seperti model gigi dan sikat gigi untuk melatih menyikat gigi yang benar.
- b. Kelompok 8-10 tahun (kelas 3-4 SD) menggunakan metode ceramah dimodifikasi dengan peragaan. Contohnya sebagai berikut:
 - 1) Berceramah mengenai bagian mulut dan gigi, fungsi dan jenis gigi, plak, proses gigi berlubang, cara menyikat gigi dibantu dengan alat peraga model gigi dan sikat

- 2) Memperagakan merupakan cara yang menyenangkan untuk saling bertukar pengetahuan dan keterampilan. Peragaan membantu dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari dan melaksanakan keterampilan baru. Sebagai contoh, peragaan cara menyikat gigi yang kemudian dilaksanakan bersama-sama atau penggunaan larutan disclosing.
- c. Kelompok 10-12 tahun (kelas 5-6 SD) menggunakan metode ceramah dimodifikasi dengan diskusi kelompok. Contohnya sebagai berikut:
 - 1) Berceramah mengenai fluor , plak penyebab gigi berlubang, proses penularan gigi berlubang, gusi sehat, proses terjadinya penyakit gusi, perawatan gigi berlubang, dan penyakit gusi, dibantu dengan poster dan alat peraga lainnya.
 - 2) Diskusi kelompok, yaitu memecahkan permasalahan secara bersama untuk topik dan pertanyaan yang diberikan oleh penceramah. Formasi duduk diatur supaya dapat saling bertatapapan, agar semua anggota berpartisipasi.

B. Media

1. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal. Media disebut juga sebagai mediator, yaitu alat yang berperan dalam menjembatani dua pihak dan membantu menciptakan hubungan yang lebih efektif. Dalam dunia pendidikan, media memiliki fungsi utama dalam menghubungkan peserta didik dengan materi

pembelajaran. Selain itu, media juga mencakup berbagai bentuk sistem pembelajaran yang memiliki peran sebagai perantara, mulai dari guru hingga teknologi canggih. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai sarana yang menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 1996 dalam Sukiman, 2012).

Media pendidikan memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

- 1) Media pendidikan dapat berbentuk fisik (hardware), yaitu benda yang bisa dilihat, didengar, atau dirasakan melalui pancaindra.
- 2) Media juga memiliki aspek nonfisik (software), yaitu isi atau pesan yang terkandung dalam perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.
- 3) Media pendidikan menitik beratkan pada aspek visual dan audio.
- 4) Media berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media digunakan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Media pendidikan dapat dimanfaatkan dalam berbagai skala, baik secara massal (seperti radio dan televisi), kelompok besar atau kecil (misalnya film, slide, video, OHP), maupun secara individual (misalnya modul, komputer, dan rekaman audio).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media ini bertujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga mereka dapat lebih termotivasi dalam belajar, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Azhar Arsyad, 1996 dalam Sukiman, 2012)

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh peserta didik, sehingga memiliki peluang yang lebih besar untuk menguasainya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui penjelasan dari guru, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh dan guru tidak cepat kelelahan, terutama saat mengajar di setiap jam pelajaran
- d. Peserta didik mempunyai kesempatan besar untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, melainkan juga melibatkan diri seperti mengamati, praktik, mendemonstrasikan, peran dan sebagainya (Sudjana & Rifai, 1992 dalam Sukiman, 2012)

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki potensi untuk membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar. Lebih lanjut, disebutkan bahwa dampak dari media pembelajaran dapat berpengaruh secara psikologis terhadap peserta didik. Keberadaan media dalam pembelajaran juga diyakini dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dianggap dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, membuat penyajian data atau informasi menjadi lebih menarik dan dapat dipercaya, mempermudah interpretasi data, dan merangkum informasi dengan lebih efisien (Hamalik, 1986 dalam Sukiman, 2012).

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam melakukan proses pengajaran, setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik membutuhkan jenis media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kondisional:.

a. Media audio

Media audio adalah yang mengandung pesan dalam bentuk auditif

(hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian. Contoh media audio adalah radio dan kaset/cd-audio (Rahayuningsih, dkk, 2022)

b. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain lain (Rahayuningsih, dkk, 2022)

c. Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya (Rahayuningsih, dkk, 2022)

d. Media audio visual diam

Media Audio Visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, Contohnya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara (Rahayuningsih, dkk, 2022)

e. Media audio visual gerak

Media Audio Visual gerak ialah media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, contohnya film TV, TV, film bersuara dan gambar bersuara (Rahayuningsih, dkk, 2022)

f. Media cetak

Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan (printing atau offset). Media bahan cetak menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media cetak terdiri dari lembaran dan diubah ke dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, dan sebagainya. Contoh media cetak adalah scrapbook, majalah, komik, buku pembelajaran, poster (Kaffah, dkk 2023)

C. Scrapbook

1. Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook berasal dari istilah scrap pada bahasa Inggris yang memiliki makna potongan atau guntingan, sedangkan book memiliki arti buku. Media Scrapbook adalah media pembelajaran yang berisi gambar atau tulisan

timbul yang dirangkai secara menarik sehingga membentuk spesifikasi dua dimensi (Rahayu, dkk 2022). Media scrapbook dapat digunakan dalam membantu peserta didik mengembangkan ide dan imajinasinya melalui visual gambar dua dimensi yang ditampilkan. Media scrapbook dipilih dalam proses pembelajaran karena melatih ketelitian peserta didik untuk memahami makna gambar dengan bantuan kata kunci. Media scrapbook dapat digunakan secara efektif untuk mengurangi pembahasan secara verbal dengan kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan bermain dalam media scrapbook dapat meningkatkan interaksi peserta didik dalam berdiskusi memahami gambar yang ditampilkan. Oleh karena itu, media scrapbook dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, kerjasama, dan komunikasi peserta didik dalam mengungkapkan suatu ide atau gagasan

2. Kelebihan Menggunakan Media Scrapbook

Berikut terdapat beberapa kelebihan dari media scrapbook menurut (Hakim, dkk 2021) sebagai berikut:

- 1) Menarik , media scrapbook memiliki tampilan yang menarik, dikarenakan scrapbook dibuat dari beraneka gambar yang dipadukan dan disusun sedemikian hingga dengan memperhatikan keindahan.
- 2) Mudah dibuat, scrapbook terbuat dari bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, bahannya mudah diperoleh, cara pembuatannya tidak sulit sehingga mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dapat membuat scrapbook
- 3) Mudah dibawa dan disimpan, pada umumnya scrapbook memiliki ukuran yang sama dengan buku, hal ini dapat memudahkan scrapbook untuk dibawa dan disimpan, namun scrapbook sendiri mempunyai bentuk yang bervariasi.
- 4) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dan dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Dengan demikian kita akan lebih mudah untuk mengingatnya
- 5) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang , dengan adanya scrapbook dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya obyek

yang sulit dikaitkan secara langsung

3. Kelemahan Menggunakan Media Scrapbook

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran scrapbook juga memiliki kelemahan, adapun beberapa kelemahan media scrapbook yaitu:

- 1) Waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media scrapbook relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media scrapbook maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif (Cholifah & Fauziah, 2021)

4. Cara Membuat Media Scrapbook

- 1) Alat-alat yang digunakan dalam membuat media Scrapbook, (Abdul Muktadir, dkk, 2020) yaitu:
 - a. Kertas karton padi
Digunakan untuk bagian sampul dan bagian dalam
 - b. Foto/gambar
Elemen penting pada scrapbook
 - c. Gunting
Digunakan untuk menggunting kertas, menggunting karton, pita, dan elemen dekoratif lainnya.
 - d. Cutter
Digunakan untuk memotong kertas, memotong karton, dll, terutama untuk detail kecil atau bentuk rumit.
 - e. Kertas hias
Untuk menghias scrapbook agar terlihat lebih menarik
 - f. Penggaris
Digunakan untuk mengukur kertas dan membantu memotong garis lurus dengan cutter
 - g. Lem kertas
Digunakan untuk merekatkan kertas dan dekorasi lainnya

h. Spidol

Spidol untuk mewarnai

i. Benang

Digunakan menggantung elemen dan bisa digunakan sebagai pengikat scrapbook atau untuk efek interaktif (misalnya membuka halaman tertentu).

j. Pita

Digunakan sebagai pengikat scrapbook atau untuk efek interaktif (misalnya membuka halaman tertentu).

k. Kertas warna

Kertas warna bermotif atau polos bisa menjadi latar yang mempercantik halaman agar halaman scrapbook tidak terlihat flat atau monoton.

2) Langkah-langkah pembuatan media scrapbook

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran scrapbook adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat desain awal scrapbook, dengan menentukan tema dan materi
- 2) Membuat desain isi per-lembar dengan menambahkan gambar-gambar hias
- 3) Menggunting kertas karton padi sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan untuk bagian isi
- 4) Menggunting kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan sesuai dengan kebutuhan
- 5) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris scrapbook yang terkait dengan materi pembelajaran
- 6) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami oleh peserta didik
- 7) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul dan masing-masing lembar buku
- 8) Menghias buku secantik dan semenarik mungkin (Abdul Muktedir, dkk, 2020)

D. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari proses pemahaman atau “tahu” yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap objek menggunakan panca indra manusia yaitu, penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia didapat melalui penglihatan dan pendengaran. Pendidikan formal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan pengetahuan seseorang terkait suatu objek tertentu. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini yang akan menentukan sikap seseorang, semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap makin positif terhadap suatu objek tertentu (Wawan dan Dewi, 2019)

2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif adalah domain yang sangat penting dalam terbentuknya tindakan individu (*ovent behavior*). Menurut pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang dilandasi pada pengetahuan lebih memiliki ketahanan dibandingkan dengan perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Menurut buku Wawan dan Dewi (2019) Pengetahuan yang dikatakan cukup dalam domain kognitif terdapat 6 tingkatan yakni:

a. Tahu (*Know*)

Tahu dideskripsikan sebagai kemampuan mengingat suatu materi yang sebelumnya telah dipelajari. Tingkat pengetahuan ini mengaitkan proses mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang khusus serta seluruh hal-hal penting yang dipelajari atau rangsangan yang sudah diterima. Oleh karena itu tingkat pengetahuan ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling pangkal

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan dengan tepat mengenai objek yang telah diketahui, dimana seseorang dapat

menafsirkan dengan benar. Seseorang yang telah memahami suatu objek akan mampu menjelaskan, memberikan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan dan lain-lain mengenai objek yang dipelajari

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam situasi atau kondisi nyata. Dalam hal ini, aplikasi merujuk pada penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang berbeda

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan suatu materi atau objek menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, namun tetap berada dalam suatu struktur yang saling berhubungan. Proses ini memerlukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap bagaimana setiap komponen berinteraksi satu sama lain dalam suatu sistem atau organisasi.

e. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis merujuk pada kemampuan untuk menggabungkan atau menghubungkan berbagai bagian menjadi suatu kesatuan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah keterampilan dalam menyusun atau merancang konsep baru berdasarkan konsep yang telah ada sebelumnya

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai atau memberikan pembenaran terhadap suatu materi atau objek. Penilaian ini didasarkan pada kriteria tertentu, baik yang telah ditetapkan sebelumnya maupun yang disusun sendiri sesuai dengan kebutuhan atau konteks tertentu

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut buku Wawan dan Dewi (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan dibagi menjadi faktor internal dan eksternal:

1) Faktor Internal

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah cita-cita yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai

keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi

b. Pekerjaan

Pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga

c. Umur

Usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat ketenangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa

2) Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok

b. Faktor Budaya

Sistem sosial dan budaya dalam suatu masyarakat dapat mempengaruhi sikap individu dalam menerima informasi

Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang menurut Nanda (2005) yang dikemukakan pada Jurnal Keperawatan Tropis Papua Vol. 3 No. 01, Mar 2020 menjelaskan

bahwa faktor-faktor yang terkait dengan kurang pengetahuan (*deficient knowledge*) terdiri dari:

- 1) Kurangnya terpapar informasi/penyuluhan
- 2) Kurang daya ingat/hafalan
- 3) Salah menafsirkan informasi
- 4) Keterbatasan kognitif
- 5) Kurang minat untuk belajar, dan
- 6) Tidak familiar terhadap sumber informasi

3) Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Arikounto dikutip dari Wawan dan Dewi (2019) pengetahuan seseorang dapat diketahui dan dijelaskan dengan skala yang memiliki sifat kualitatif:

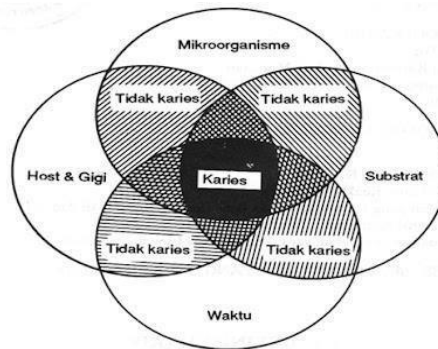
- 1) Baik : Hasil Presentase 76% - 100%
- 2) Cukup : Hasil Presentase 56% - 75%
- 3) Kurang : Hasil Presentase < 56%.

E. Karies Gigi

1. Pengertian Karies Gigi

Karies gigi merupakan penyakit jaringan gigi yang ditandai dengan kerusakan jaringan, dimulai dari permukaan gigi (pits, fissure, dan daerah interproksimal) kemudian meluas ke arah pulpa. Karies gigi dapat dialami oleh setiap individu dan dapat timbul pada satu permukaan gigi atau lebih dan dapat meluas ke bagian yang lebih dalam dari gigi, misalnya dari enamel ke dentin atau ke pulpa (Tarigan 1990:1)

2. Penyebab Terjadinya Karies Gigi



Gambar 2.1 Penyebab Terjadinya Karies

(Sumber: Edwina A.M. Kidd, Sally Joyston-Bechal, 1991)

Menurut (Tarigan, 1990:17) ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya karies gigi yaitu:

a. Keturunan

Dari suatu penelitian terhadap 12 pasang orang tua dengan keadaan gigi yang baik, terlihat bahwa anak-anak dari 11 pasang orang tua memiliki keadaan gigi yang cukup baik. Disamping itu dari 46 pasang orang tua dengan presentase karies gigi yang tinggi, hanya 1 (satu) pasang yang memiliki anak dengan gigi yang baik. Tapi dengan tehnik pencegahan karies yang demikian maju pada akhir- akhir ini, sebetulnya faktor keturunan dalam proses terjadinya karies tersebut telah dapat dikurangi

b. Ras

Pengaruh Ras terhadap terjadinya karies gigi amat sulit di tentukan. Tetapi keadaan tulang rahang sesuatu ras bangsa mungkin berhubungan dengan presentase karies yang semakin meningkat atau menurun. Misalnya pada ras tertentu dengan rahang yang sempit, sehingga gigi-gigi pada rahang sering tumbuh tidak teratur, tentu dengan keadaan gigi yang tidak teratur ini akan mempersukar pembersihan gigi, dan ini akan mempertinggi presentase karies pada ras tersebut

c. Umur

Sepanjang hidup yang dikenal 3 phase umur dilihat dari sudut geligi:

- 1) Periode gigi campuran, disini molar, disini Molar 1 paling sering terkena karies
- 2) Periode pubertas (remaja) umur antara 14 s/d 20 tahun. Pada masa pubertas terjadi perubahan hormonal yang dapat menimbulkan

pembengkakan gusi, sehingga kebersihan mulut menjadi kurang terjaga. Hal inilah yang menyebabkan presentase karies lebih tinggi

3) Umur antar 40 s/d 50 tahun

Pada umur ini sudah terjadi retraksi atau menurunnya gusi dan papil sehingga, sisa-sisa makanan sering lebih sukar dibersihkan

d. Makanan

Makanan sangat berpengaruh terhadap kesehatan gigi dan mulut, pengaruh ini dapat dibagi menjadi 2:

- 1) Isi dari makanan yang menghasilkan 37 energy, misalnya: karbohidrat, protein, lemak, vitamin serta mineral.
- 2) Fungsi mekanisme dari makanan yang dimakan. Makanan- makanan yang bersifat membersihkan gigi, jadi merupakan gosok gigi alami, tentu saja akan mengurangi kerusakan gigi. Makanan yang bersifat membersihkan ini adalah: apel, jambu air, bengkuang dan lain sebagainya. Sebaliknya makanan- makanan yang lunak dan melekat pada gigi amat merusak gigi seperti: permen, wafer, coklat, biskuit, dan lain sebagainya.

e. Plak

Akhir-akhir ini penelitian terhadap plak lebih intensif dilakukan, untuk mencegah karies gigi. Plak ini terbentuk dari campuran antara bahan-bahan air ludah seperti mucin, sisa-sisa sel jaringan mulut, Leukosit, Limposit dengan sisa-sisa makanan serta bakteri. Plak ini, mula-mula berbentuk agar cair yang lama kelamaan menjadi kental, dan tempat bertumbuhnya di mana bakteri

3. Pencegahan Karies Gigi

Karies gigi merupakan salah satu dari penyakit gigi dan mulut. Menurut (Alawiah, dkk 2023), salah satu upaya mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut yaitu dengan melakukan penyuluhan kesehatan gigi dari usia dini pada anak sekolah, karena penyuluhan kesehatan gigi merupakan tindakan dari pencegahan primer yaitu sebelum terjadinya suatu penyakit.

Menurut (Aja Nuraskin, dkk 2023) pencegahan karies gigi pada anak meliputi:

- 1) Menghindari makanan yang mengandung gula
- 2) Menyikat gigi dengan pasta gigi yang mengandung flour
- 3) Menyikat gigi minimal 2 kali sehari, pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur
- 4) Diet karbohidrat, terutama sukrosa yang menjadi faktor utama penyebab kerusakan gigi
- 5) Memeriksa gigi secara rutin minimal 6 bulan sekali

Untuk meningkatkan pengetahuan karies gigi pada siswa/i yaitu dengan pemberian pendidikan kesehatan gigi disekolah melalui penyuluhan. Sekolah merupakan tempat yang ideal untuk memberikan informasi kesehatan serta menjadi tempat terbaik untuk memberikan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah dasar. Usia anak sekolah dasar merupakan waktu yang penting untuk memulai edukasi tentang karies gigi, karena pada usia sekolah dasar merupakan awal mula tumbuh gigi permanen dan merupakan kelompok dengan resiko karies gigi yang tinggi. (Retnowati, dkk 2022).

F. Penelitian Terkait

1. Pengaruh media Scrapbook terhadap Pengetahuan tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Kelas 3 SD Negeri 110 Palembang

Berdasarkan penelitian Nurhayati, dkk 2023 bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan perlakuan pre test post test, dengan jumlah 30 responden di SDN 110 Palembang. Pengolahan data menggunakan uji Paired t-test. Hasil penelitian didapatkan adanya peningkatan pengetahuan yang lebih baik yang diperoleh setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan P-value = 0,000 dimana $\alpha < 0,05$, bahwa media scrapbook mempengaruhi pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak.

2. Penggunaan Scrapbook dan Flipchart sebagai media peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

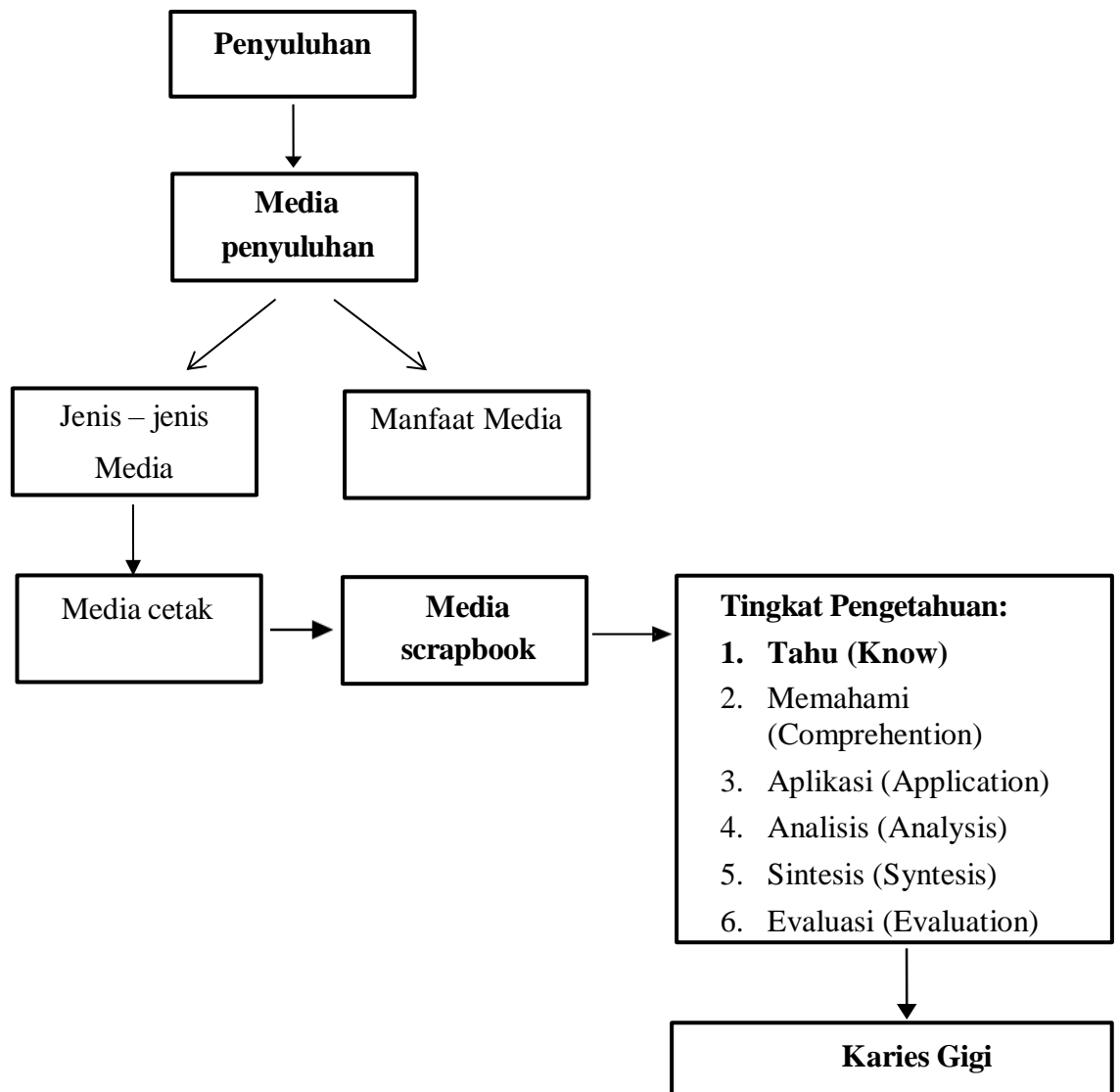
Berdasarkan penelitian Priambodo, dkk (2024) penggunaan scrapbook dalam pendidikan membuat siswa merasa senang belajar, karena scrapbook

terdapat elemen yang dapat dimainkan, sehingga siswa/I dalam belajar sambil bermain. Dilihat dari selisih rata-rata *pre- test* dan *post-test* penyuluhan tentang pengetahuan kesehatan gigi dan mulut menunjukkan bahwa kelompok scrapbook memiliki nilai selisih rata-rata yaitu 22.67 sedangkan pada kelompok flipchart memiliki nilai rata-rata sebesar 9,33.

3. Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu

Menurut penelitian Sari dkk (2020), yang menyebutkan bahwa penggunaan scrapbook dapat meningkatkan minat serta hal baru sehingga perhatian anak dalam memahami serta menghafal materi pembelajaran dapat dengan mudah, sehingga cocok untuk digunakan dalam penyuluhan. Penggunaan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal jika sesuai dengan sasaran yang dituju. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen sebesar 85,00 dan kelas control sebesar 66,95. Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan dimana kelas eksperimen menggunakan media scrapbook sedangkan kelas control tanpa menggunakan media scrapbook pada proses pembelajaran.

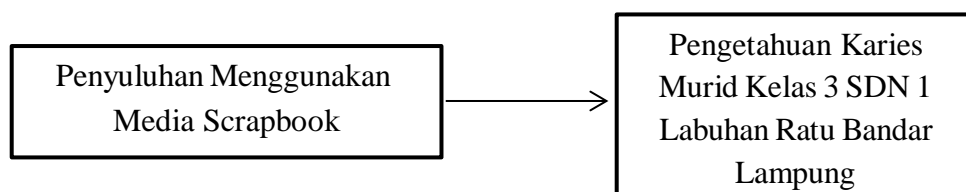
G. Kerangka Teori



Gambar 2.2 Kerangka Teori

(Sumber: Anwar, 2019, Tauchid, 2016, Sukiman, 2012, Rahayuningsih, 2022, Kaffah 2023, Wawan dan Dewi, 2019, Tarigan, 1990)

H. Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

I. Definisi Operasional

Tabel 1.
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1.	Independent Penyuluhan menggunakan media Scrapbook	Scrapbook merupakan media pembelajaran Yang memiliki kumpulan gambar, tulisan, atau bahan visual lainnya yang disusun secara kreatif dalam satu buku	Media Scrapbook	Uji Statistik	a. Pengaruh $<0,05$ b. Tidak berpengaruh >0.05	Nominal
2.	Dependent Tingkat Pengetahuan anak tentang karies gigi	Tingkat pengetahuan individu tentang karies gigi setelah individu melihat dan membaca media Scrapbook	Pre-test dan Post-test (kuisisioner)	Menghitung hasil pengisian kuisisioner	a. Tingkat pengetahuan baik bila skor 76% - 100% b. Tingkat pengetahuan cukup bila skor 56% - 75% c. Tingkat pengetahuan kurang bila skor >56	Ordinal