

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan (knowledge)

Pengetahuan merupakan hasil dari pengalaman seseorang terhadap objek tertentu. Pengambilan informasi tentang objek tersebut dapat dilakukan melalui panca indera, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Proses persepsi ini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yang berkaitan dengan objek yang diamati. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengaran. Pengetahuan di pengaruhi oleh banyak hal, contohnya adalah pendidikan formal (Wawan & Dewi, 2017: 11).

Faktor pendidikan formal mempengaruhi pengetahuan itu sendiri. Pendidikan tinggi dikaitkan dengan pengetahuan, jadi seseorang dengan pendidikan tinggi dianggap memiliki pengetahuan yang lebih. Namun, perlu diingat bahwa ini tidak berarti bahwa seseorang dengan pendidikan rendah juga memiliki pengetahuan yang lebih rendah. Sebab pendidikan nonformal bukan satu-satunya cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu terdiri dari dua komponen: aspek positif dan negatif. Sikap seseorang dipengaruhi oleh kedua komponen ini. Semakin banyak kita tahu tentang hal-hal yang baik, semakin baik kita melihatnya. Teori Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dalam (Wawan & Dewi, 2017: 12) menyatakan bahwa pengetahuan yang berasal dari pengalaman seseorang dapat digunakan untuk menggambarkan apa itu kesehatan.

2. Tingkatan pengetahuan

Pengetahuan, atau pengetahuan kognitif, merupakan aspek yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang, yang tercermin

dalam perilaku terbuka, tingkat pengetahuan dalam ranah kognitif terdiri dari 6 tingkat yaitu :

a. Tahu (*know*)

Tahu dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkat pengetahuan ini meliputi pengambilan informasi dari materi atau rangsangan tertentu yang telah direkam dalam ingatan. Dengan demikian, "tahu" merupakan tingkat pemahaman yang paling mendasar. Untuk mengukur sejauh mana seseorang memahami apa yang telah dipelajari, berbagai kata kerja dapat digunakan, seperti menyebutkan, menjelaskan, mendefinisikan, dan menyatakan. Beberapa contoh lainnya termasuk mendeskripsikan dan sebagainya.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan suatu objek bukan sekadar mengetahui informasi tentangnya atau sekadar menyebutkan namanya. Lebih dari itu, seseorang harus mampu menafsirkan objek yang telah dipahami dengan tepat.

c. Aplikasi (*application*)

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

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk memahami berbagai komponen yang ada, serta mencari hubungan di antara komponen-komponen tersebut dalam konteks masalah atau objek yang diketahui. Tanda bahwa seseorang telah mencapai tingkat analisis yang baik terlihat ketika ia mampu membedakan, memisahkan, dan mengklasifikasikan informasi. Selain itu, individu yang terampil

dalam analisis juga mampu membuat diagram atau tabel untuk menyajikan pengetahuan mengenai objek tersebut.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis mengacu pada kemampuan untuk memproduksi komponen-komponen yang diperlukan untuk menciptakan suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk merumuskan formulasi baru dari berbagai elemen yang telah ada sebelumnya.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merujuk pada kemampuan untuk menilai atau memberikan justifikasi terhadap suatu materi atau objek. Proses penilaian ini bisa didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan secara mandiri maupun kriteria yang sudah ada sebelumnya. (Wawan & Dewi, 2017 : 13-14)

3. Cara memperoleh pengetahuan

Cara memperoleh pengetahuan yang dikutip dari (Notoatmodjo, 2018:11) adalah sebagai berikut :

a. Cara kuno untuk memperoleh pengetahuan

1) Cara coba salah (Trial and Error)

Cara ini telah dipakai orang sebelum kebudayaan, bahkan mungkin sebelum adanya peradaban. Cara coba salah ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan itu tidak berhasil maka dicoba. Kemungkinan yang lain sampai masalah tersebut dapat dipecahkan

2) Cara kekuasaan atau otoritas

Sumber pengetahuan cara ini dapat berupa pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal atau informal, ahli agama, pemegang pemerintah, dan berbagai prinsip orang lain yang menerima mempunyai yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa menguji terlebih dahulu atau membuktikan

kebenarannya baik berdasarkan fakta empiris maupun penalaran sendiri.

3) Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadipun dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang pernah diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi masa lalu.

b. Cara modern dalam memperoleh pengetahuan

Cara ini disebut metode penelitian ilmiah atau lebih populer atau disebut metodologi penelitian. Cara ini mula-mula dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626), kemudian dikembangkan oleh Deobold Van Daven. Akhirnya lahir suatu cara untuk melakukan penelitian yang dewasa ini kita kenal dengan penelitian ilmiah.

4. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Perolehan pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum, faktor-faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Wawan & Dewi, 2017:12). Berikut ini adalah beberapa faktor yang memengaruhi pengetahuan:

a. Faktor internal

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Menurut YB Mantra yang dikutip (Wawan & Dewi, 2017:12) pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan sertadalam pembangunan pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi.

2) Umur

Umur, menurut Elisabeth BH, dalam (Wawan dan Dewi, 2017:13) adalah total umur seseorang, mulai dari lahir hingga beberapa tahun. Huclok (1998) menyatakan bahwa semakin tua seseorang semakin matang dalam berpikir dan bekerja. Dalam hal kepercayaan masyarakat, orang yang lebih dewasa lebih dipercaya daripada orang yang belum terlalu dewasa. Ini adalah hasil dari kematangan mental dan pengalaman.

b. Faktor eksternal

1. Sosial Budaya

Bagaimana seseorang memperlakukan informasi dapat dipengaruhi oleh sistem sosiokultural mereka.

2. Lingkungan

Seperti yang dijelaskan oleh Ann Mariner dalam Nursalam (2003) dalam (Nabilla & Desmon, 2022:10), didefinisikan sebagai keseluruhan keadaan yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya, yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan tindakan individu atau kelompok. Lingkungan adalah salah satu faktor yang paling besar pengaruhnya pada pendidikan. Lingkungan mempengaruhi perkembangan sangat relatif dan pengaruh lingkungan bergantung pada seberapa jauh pengalaman. Teori vygotsky dalam (Nabilla & Desmon, 2022:10), yang menekankan bahwa perkembangan seorang anak diperoleh dari lingkungan tidak hanya di peroleh di dalam kelas.

5. Kriteria tingkat pengetahuan

Skala kualitatif menurut (Wawan & Dewi, 2017:15) dapat digunakan untuk menentukan dan menginterpretasikan tingkat pengetahuan seseorang yaitu:

- 1) Kategori baik : Hasil presentase 76% - 100%
- 2) Kategori cukup : Hasil presentase 56% – 75%
- 3) Kategori kurang : Hasil presentase >56%

B. Konsumsi Makanan Kariogenik

1. Definisi Makanan

Makanan adalah kebutuhan utama manusia yang sangat penting untuk menjaga kesehatan dan mendukung aktivitas sehari-hari. Karena itu, kita harus berhati-hati dalam memilih makanan agar tidak menimbulkan masalah kesehatan. Seiring meningkatnya kesejahteraan, makanan juga digunakan untuk menunjukkan status sosial seseorang. Di era globalisasi, budaya Barat cepat masuk ke Indonesia dan memengaruhi banyak hal, termasuk kebiasaan makan. Banyak orang di kota mulai meninggalkan makanan tradisional dan lebih memilih makanan cepat saji. Hal ini menyebabkan peningkatan konsumsi gula, yang bisa memperburuk kesehatan, terutama menyebabkan kerusakan gigi (Febria&Khairunnisa, 2024:12).

2. Definisi makanan kariogenik

Makanan kariogenik adalah makanan tinggi karbohidrat, terutama gula, yang bisa menurunkan pH di mulut dan mempercepat kerusakan gigi. Saat masuk ke mulut, karbohidrat mulai diuraikan oleh air liur, lalu difermentasi oleh bakteri. Proses ini menghasilkan asam yang merusak lapisan gigi.

Konsumsi gula berlebihan memperburuk kondisi ini karena gula mempermudah bakteri menempel di permukaan gigi. (Febria&khairunnisa, 2024:13)

3. Jenis Makanan Kariogenik

Macam wujud makanan kariogenik dapat berwujud cair serta padat. Wujud padat dari makanan ini contohnya jajanan biskuit serta permen yang rentan menempel di gigi, sementara wujud cairnya misalnya es cream serta sirup tidak menempel di bagian permukaan gigi Makanan kariogenik umumnya memiliki sifat yang umum yakni kandungan

karbohidrat tinggi, sedikit lengket, serta mudah dihancurkan oleh mulut (Hamzah, 2021).

Kariogenitas sebuah makanan dapat dinilai dari:

- a. Bentuk fisik. makanan dengan bentuk fisik yang lunak, sedikit lengket, serta memiliki rasa manis serta dapat dengan mudah tertempel di bagian permukaan gigi serta sela-sela gigi dan apabila tidak ditangani dapat membentuk lebih banyak kandungan asam. Disamping itu makanan yang mudah hancur oleh mulut perlu dikurangi intensitas konsumsinya, seperti kue, es krim, roti, permen, dan makanan lainnya (Rehena, 2020)
- b. Jenis karbohidrat, sukrosa dinilai cukup efisien dalam mendukung tumbuh kembang mikroorganisme jenis asidogenik daripada jenis karbohidrat yang lain. Sukrosa diberikan metabolisme secara cepat dalam membentuk zat-zat asam. Sukrosa dapat ditemukan dalam makanan manis serta jajanan (snack) misalnya biskuit, permen, coklat, serta es krim (Ariastuty, 2018)

4. Pengelompokkan makanan manis

Klasifikasi makanan manis terdiri dari:

- a. Makanan manis yang bersifat sangat kariogenik

Makanan manis yang sangat kariogenik mengandung gula sukrosa. (Ramayanti, S., dan Purnakarya, 2013) Sukrosa adalah kombinasi dua gula, glukosa dan fruktosa. Makanan yang mengandung sukrosa mempunyai efek yang sangat merugikan. Pertama, seringkali konsumsi makanan yang mengandung sukrosa dapat menyebabkan Karies. Kedua, plak lama yang sering bersentuhan dengan sukrosa diubah menjadi asam organik, yang menyebabkan penurunan pH secara drastis. Bentuk sukrosa bermacam-macam yaitu berwarna putih dan coklat. Gula putih dijual dalam bentuk gula pasir, gula halus, gula pengawet, dan permen batu. Gula merah dijual sebagai gula tebu kasar dan gula merah halus. Contoh Makanan yang sangat kariogenik terdiri dari

1) Permen

Permen adalah makanan yang memiliki tingkat kariogenik yang tinggi (Inunu, 2022). Gula, yang secara ilmiah disebut sukrosa, adalah bahan utama manisan. Mengandung sukrosa atau gula pasir, permen biasanya terasa manis, itulah sebabnya manisan biasanya disebut confectionery. Glukosa juga terdapat pada manisan untuk membuatnya lebih lembut dan enak saat makan.

2) Cokelat

Cokelat memiliki efek negative untuk kesehatan, termasuk kerusakan gigi karena kandungan gulanya yang tinggi. Kandungan gula yang tinggi, lemak jenuh yang tinggi, dan bahan lain seperti minyak nabati terhidrogenasi (HVO) menyebabkan kerusakan gigi dan gangguan gigi, yang dapat menyebabkan kerusakan gigi dan masalah kesehatan lainnya seperti diabetes. Karena kandungan gulanya yang tinggi, kakao tidak lagi digunakan dalam produksi cokelat.

3) Biskuit

Biskuit adalah makanan lunak yang menempel di gigi. Dalam biskuit, ada 435 kilokalori, 7.1 gram karbohidrat, 57,1 gram lemak, 15 miligram kalsium, dan 0,8 miligram zat besi. Saat ini, ada banyak jenis kue kering dengan berbagai manfaat.

5. Makanan lain yang tidak kariogenik

Fruktosa adalah jenis gula alami yang terdapat dalam buah, sayuran, dan madu. Sementara itu, laktosa merupakan gabungan dua gula sederhana, yaitu glukosa dan galaktosa, dan jarang ditambahkan ke makanan secara langsung.

Beberapa jenis makanan justru tidak bersifat kariogenik atau tidak merusak gigi. Contohnya adalah buah-buahan yang berserat dan berair seperti mangga dan semangka, buah kering seperti pisang dan jambu biji,

serta air mineral yang membantu menjaga keseimbangan pH dalam mulut.

6. Hubungan makanan kariogenik bagi gigi

Kandungan nutrisi dalam makanan berperan besar dalam menentukan seberapa besar makanan tersebut dapat menyebabkan kerusakan gigi (kariogenisitas). Makanan tinggi gula, terutama sukrosa, sangat mendukung pertumbuhan bakteri penyebab gigi berlubang. Bakteri ini mengubah karbohidrat menjadi asam yang merusak jaringan keras gigi.

Karbohidrat sederhana seperti sukrosa dan glukosa mudah diuraikan dan cepat memicu proses demineralisasi, yaitu hilangnya mineral pada lapisan email gigi. Akibatnya, gigi menjadi lebih rapuh dan rentan berlubang. Semakin sering dan banyak gula dikonsumsi, semakin asam kondisi mulut, yang mempercepat kerusakan gigi. (Agung et al., 2017:26-28)

C. Media Pembelajaran

1. Definisi media

"Medium", bentuk jamak dari kata Latin "Medium", yang berarti "mediator" atau "pemimpin". Media termasuk segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta alat yang digunakan dalam kegiatan tersebut, menurut National Education Association (NEA) (Nurfadhillah et al., n.d.). Pemilihan metode dan media saat pembelajaran sangat penting terutama bagi anak-anak karena dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Metode dan media pendidikan yang baik dan efektif dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak dengan mengubah pengetahuan, sikap, dan penilaian mereka (Belinda & Surya, 2021).

2. Jenis media pembelajaran

Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan varietasnya, yaitu :

- a. Media audio adalah media yang mengandung suara (suara). Contohnya adalah radio, tape, telepon, kaset, rekaman, dan telepon.
- b. Media visual adalah media yang memiliki gambar atau visual. Kategori ini terdiri dari:
 - 1) Media diam: buku, foto, majalah, kliping, poster, tabel, diagram, peta, dan bola dunia
 - 2) Media bergerak: film tanpa suara
- c. Media audiovisual lebih mampu menyampaikan pesan karena menarik indera lebih dari media audio dan visual, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media audio (suara) dan visual (gambar) memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan. Ada dua jenis media audio visual.
 - 1) Audio-visual diam, yang menampilkan suara dan gambar diam; contohnya adalah film bergambar bersuara, cetakan bersuara, dan slide bersuara.
 - 2) Audio-visual gerak, yang menampilkan suara dan gambar bergerak seperti video animasi, CD, dan televisi. (Haryoko, 2020:1-10)

3. Media Visual

Media visual dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Simbol-simbol komunikasi visual digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Media visual, yang biasanya disebut sebagai gambar atau perumpamaan, sangat penting untuk proses pembelajaran. Media visual dapat meningkatkan memori dan mempermudah pemahaman, seperti dengan memberikan penjelasan tentang struktur dan organisasi. Media visual juga dapat meningkatkan minat siswa dan menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata. Namun, untuk menjadi efektif, media visual harus ditempatkan dalam konteks

yang relevan dan siswa harus berinteraksi dengannya (gambar) itu. Media visual dapat berupa poster, gambar, diagram, peta, diagram, kartun, koran, dan buku.

4. Media Bussy Book

a. Pengertian *Busy Book*

Busy Book adalah alat permainan edukatif (APE) untuk anak-anak yang berbentuk buku dengan sejumlah halaman. Buku ini berisi berbagai kegiatan interaktif di setiap halamannya. Anak-anak dapat menyelesaikan masalah dalam *Busy Book* dengan menggunakan tangan dan pikirannya. *Busy Book* dengan tata letak penuh warna dan layout warna-warni memiliki gambar lucu dan unik yang dapat dipindahkan dan akan membangkitkan rasa ingin tahu dan hati anak-anak.

Anak-anak dapat berpartisipasi dalam berbagai permainan interaktif, seperti belajar tentang pengetahuan makanan kariogenik bagi gigi dengan *Busy Book*. *Busy Book* padat memungkinkan anak bermain dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas (*busy*) dalam berbagai kegiatan yang terlibat.

Setiap aktivitas memiliki sesuatu yang berbeda. Setiap halaman menawarkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak.

b. Manfaat *Busy Book*

Busy Book adalah buku yang sempurna untuk anak-anak untuk bermain dan melakukan aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.

Busy Book meningkatkan kreativitas anak, melatih keterampilan motorik mereka, dan menumbuhkan minat mereka pada berbagai hal. Selain itu, *Busy Book* yang menyenangkan dan mudah dibawa dan menjadi teman bermain yang aman bagi anak-anak, sehingga mereka tidak bosan selama pembelajaran dan tidak terlalu cengeng. Tentu

saja, kesibukan membaca dapat membantu anak-anak menjauhkan diri dari ketergantungan dan kecanduan perangkat elektronik.

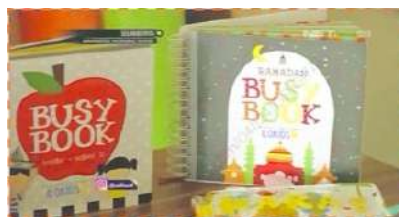
c. Kelebihan dan kekurangan *Busy Book*

Semua manfaat *Busy Book* yang disebutkan di atas menunjukkan betapa bergunanya *Busy Book* sebagai alat pembelajaran visual bagi anak-anak. *Busy Book* sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, menurut Daryanto (2013) dalam (Astuti, dkk 2012:4) mereka dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, dapat dibuat dan disusun sendiri, dapat dipersiapkan sebelumnya, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berulang kali, dan menghemat waktu dan tenaga. Media "*Busy Book*" dapat berbeda dari media lain saat digunakan. Indriana (2011) dalam (Astuti, dkk 2012:4) juga menambahkan bahwa *Busy Book* memudahkan dan mempercepat pemahaman siswa selama proses visualisasi karena memiliki warna, menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang.

Namun, Daryanto (2013) dalam (Astuti, dkk 2012:4) menyatakan bahwa media *Busy Book* memiliki kelemahan berikut: mereka tidak dapat menjangkau kelompok besar. Selain itu, media *Busy Book* menghilangkan elemen audio dan gerak dan hanya menekankan persepsi visual. Indriana (2011) dalam (Astuti, dkk 2012:4) menyatakan bahwa kelemahan media *Busy Book* adalah pesan hanya menggunakan elemen visual. Keahlian pembuatan khusus diperlukan untuk membuat media visual yang berkualitas tinggi.

d. Jenis *Busy Book*

1. *Busy Book* berbahan kertas cetak



Gambar 2. 1 *Busy Book* bahan kertas cetak

(Sumber : Astuti, Prastiwi, Kholidah, Z. (2012)

Pabrik biasanya membuat *Busy Book* berbahan kertas cetak dengan gambar atau stiker timbul. Kertas memiliki banyak gambar, pola, dan teks yang menarik, dan tata letaknya dapat diubah dengan komputer sebelum dicetak.

Busy Book kertas cetak memiliki banyak judul dan seri. Namun, karena tampilannya yang agak halus (bahkan jika timbul timbul memerlukan teknik pop-up), *Busy Book* jenis ini tidak cocok untuk meningkatkan kecerdasan motorik anak. Meskipun tidak dapat dibongkar-pasang, *Busy Book* kertas juga dapat memiliki kegiatan menggunting dan merekatkan. Kekurangan *Busy Book* jenis ini adalah mereka mudah sobek dan tidak dapat dicuci.

2. *Busy Book* berbahan kertas cetak berlapis plastik



Gambar 2. 2 *Busy Book* bahan kertas cetak berlapis plastik
(Sumber : Astuti, Prastiwi, Kholidah, Z. (2012)

Busy Book jenis ini juga bisa dibuat sendiri. Beberapa desain di atasnya dilapisi satu sama lain menggunakan komputer. Print lembar kerja dibuat dan dimasukkan ke dalam film plastik yang melindunginya. Untuk menempelkan gambar jawaban pada lembar kerja yang diinginkan, ikat diterapkan pada plastik Velcro dua sisi. Lalu melapisi gambar atau tulisan di lembar jawaban agar tidak mudah sobek. Keuntungan dari *Busy Book* jenis ini adalah lebih tahan air dan memiliki lebih banyak aktivitas untuk dipilih.

Kekurangan dari *Busy Book* jenis ini adalah teksturnya yang halus, yang menghambat perkembangan keterampilan motorik anak. Selain itu, sebagai perbandingan dengan buku yang terbuat dari kertas cetak yang dibuat di pabrik, *Busy Book* jenis ini kurang menarik, tetapi produksinya lebih mudah dan biayanya lebih murah. Dengan mengunduh gambar dari Internet, orang tua, guru, dan penggiat literasi dapat berkreasi dan inovatif dalam membuat buku-buku jenis ini.

3. *Busy Book* berbahan kain cetak



Gambar 2. 3 *Busy Book* bahan kain cetak

(Sumber : Astuti, Prastiwi, Kholidah, Z. (2012)

Busy Book berbahan kain juga dibuat di pabrik, sama seperti *Busy Book* jenis kertas yang dicetak di pabrik. Dengan gambar 3D yang menarik dan warna-warna yang menarik, *Busy Book* ini lebih merupakan cerita daripada buku aktivitas. Keterampilan motorik anak kurang berfungsi dengan tekstur yang lebih halus. *Busy Book* jenis ini bisa dicuci. Produksi kadang-kadang memasukkan representasi timbul tiga dimensi yang terbuat dari Dacron, katun, atau kapuk. Kepala cumi-cumi tercetak di lembar *Busy Book*, seperti yang ditunjukkan di atas, sedangkan tentakel cumi-cumi dibentuk dari kain berisi dacron, sehingga anak dapat memegangnya secara langsung.

4. *Busy Book* berbahan kain flanel



Gambar 2. 4 *Busy Book* bahan kain flanel
(Sumber : Astuti, Prastiwi, Kholidah, Z. (2012)

Hal ini mirip dengan *Busy Book* yang terbuat dari kertas cetakan yang dilapisi plastik. *Busy Book* jenis ini terbuat dari kain flanel yang dibuat sendiri atau dibuat di rumah. Karena buku jenis ini harus menampilkan gambar bentuk atau karakter yang sederhana, pihak pembuat biasanya menjahit atau merekatkan sendiri buku ini dan mendesainnya secara kreatif. Dengan demikian, kegiatan yang disajikan kepada anak tetap mudah dipahami. Ada yang bahkan mendesainnya berlapis-lapis untuk memberi kesan tiga dimensi yang menarik. Karena berbentuk timbul dan melibatkan berbagai aktivitas, *Busy Book* yang penuh dengan kain flanel yang bisa sangat merangsang motorik anak.

5. Cara membuat *Busy Book*

a. Alat dan bahan

Bahan dasar dan peralatan yang biasanya dibutuhkan untuk membuat *Busy Book* yaitu kain kertas cetak, lem panas, velcro, kertas, pensil, gunting, dan biasanya bisa menambahkan aksesoris seperti kancing, pita, manik-manik, dan sebagainya. Untuk menyambungkan dan mengikat halaman *Busy Book*, pasang 2 atau 3 ring / binder ini membuat *Busy Book* terlihat

lebih seperti buku dan memudahkan anak membolak-balik halamannya.

- b. Menentukan Konsep
Mencari tema di google/berbagai media social seperti Pinterest.
- c. Membuat pola
Agar bentuknya rapi dan tidak terlalu besar atau terlalu kecil, pola harus dibuat di salah satu aplikasi bernama Canva terlebih dahulu sebelum memotong kertas cetak. Pembuatan pola akan membantu menyusun huruf dan gambar pada halaman *Busy Book*.
- d. Mencetak pola yang sudah di buat di aplikasi canva dengan kertas berbahan glosi yang sudah di buat di aplikasi canva.
- e. Menggunting pola gambar yang sudah di cetak
- f. Menempel pola gambar sesuai tem a per halaman
- g. Kaitkan per halaman dengan ring binder

D. Penelitian Terkait

1. Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini di paud budi luhur padang

Penelitian ini dilakukan oleh (Ulfa & Rahmah, 2017) menunjukkan bahwa kesimpulannya berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya mengenai tahapantahapan dan pemanfaatan busy book, busy book dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini di Paud Budi Luhur Padang dalam mempercepat kemampuan membaca permulaan anak. Dalam busy book terdapat konsep huruf yang mana anak bisa langsung berinteraksi dengan apa yang dibacanya dan kemampuan anak dapat meningkat.

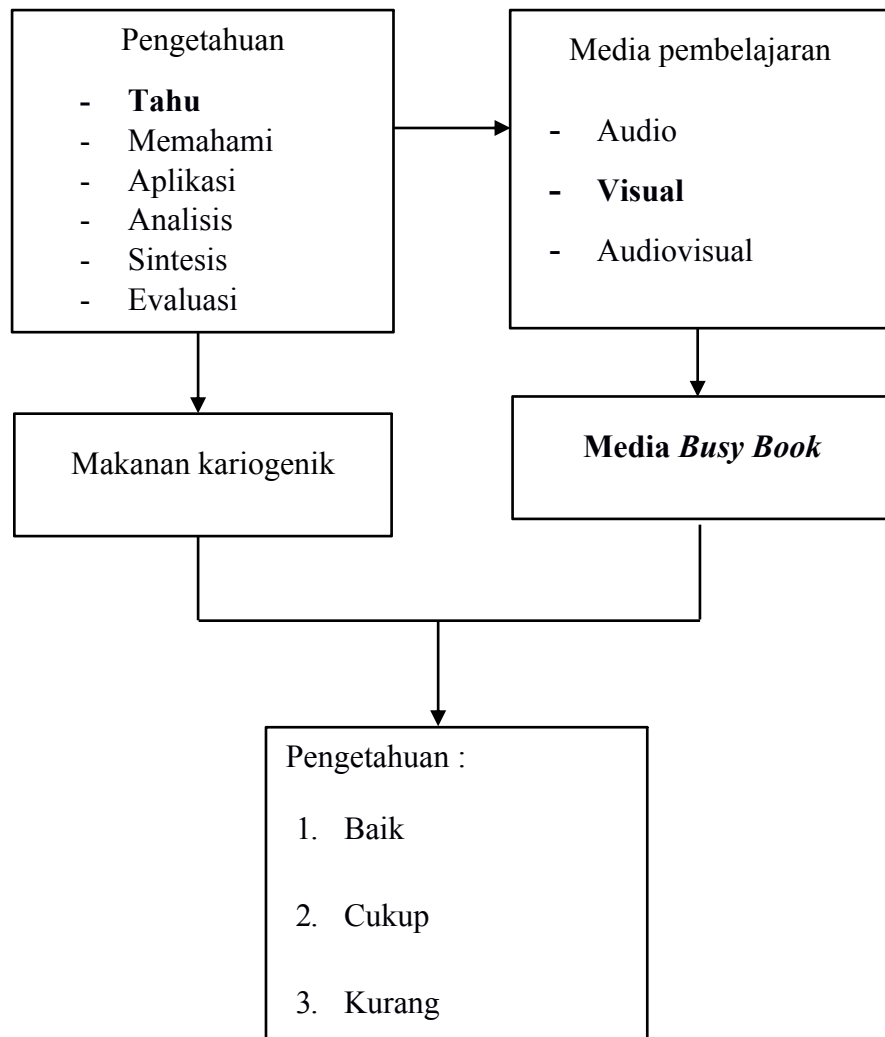
2. Efektivitas penyuluhan kesehatan gigi dengan menggunakan media busy book terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

Penelitian ini dilakukan oleh (Husna, nailul, 2018) menunjukkan bahwa kesimpulannya Tingkat pengetahuan siswa sebelum penyuluhan dengan media busy book sebagian besar kategori sedang 78%, sesudah penyuluhan dengan media busy book menjadi kategori baik sebesar 39%. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut menggunakan media busy book dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa SDN Rowocacing Kab. Pekalongan

3. Penerapan Strategi Bermain melalui Media Busy Book untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh (M. Ramli, 2018) menyimpulkan bahwa media busy book dapat memberikan pengalaman bermain karena secara langsung anak akan berlatih menggerakkan jari jemarinya untuk melakukan berbagai kegiatan yang ada di dalam media busy book. Selain itu, media busy book juga dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih aktif variatif, menyenangkan, dan menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

E. Kerangka teori



Gambar 2.5 Kerangka Teori

F. Kerangka Konsep

Penyuluhan pengetahuan tentang makanan kariogenik terhadap gigi menggunakan media pembelajaran *Busy Book*

Gambar 2. 6 Kerangka Konsep

Sumber : Notoatmodjo (2018)

G. Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Skala ukur	Hasil ukur
1.	Dependen Penyuluhan pengetahuan tentang makanan kariogenik terhadap gigi menggunakan media pembelajaran <i>Busy Book</i>	Pengetahuan adalah hasil tahu dan di hasilkan setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Makanan kariogenik terdapat definisi makanan kariogenik, jenis makanan kariogenik, dan klasifikasi makanan kariogenik.	Kuisisioner <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Hasil kuisisioner <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Ordinal	a. Tingkat Pengetahuan baik bila skor 76% - 100% b. Tingkat pengetahuan cukup bila skor 56% - 75% c. Tingkat pengetahuan kurang bila skor >56