

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Definisi Penyuluhan

Menurut Kemenkes (2014), penyuluhan diartikan sebagai pemberian pesan kepada individu atau kelompok tentang beberapa hal dalam suatu kegiatan. Penyuluhan melibatkan hubungan timbal balik antara penyuluh dan sasaran. Penyuluh memberikan pencerdasan mengenai isu atau masalah yang akan dibahas kepada sasaran (Prameswara, 2022).

2. Definisi Penyuluhan Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2014)), penyuluhan kesehatan adalah suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi terkait kesehatan yang ditujukan pada individu, kelompok ataupun masyarakat, yang bertujuan agar informasi yang disampaikan kepada sasaran dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan, sehingga dapat mengubah perilaku agar menjadi lebih baik (Sumarni, 2021).

3. Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan atau pendidikan kesehatan adalah bagian dari bentuk promosi kesehatan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan sasaran terkait isu-isu kesehatan (Kencana, dkk. 2022). Tujuan dari penyuluhan kesehatan adalah merubah atau meningkatkan pengetahuan dan keyakinan dengan tujuan untuk dapat memperbaiki perilaku berdasarkan apa yang telah disampaikan dari penyuluhan (Prameswara,2022). Sedangkan, tujuan penyuluhan kesehatan gigi adalah :

- a. Mempromosikan kesehatan gigi kepada masyarakat.
- b. Menyadarkan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.

- c. Membiasakan masyarakat untuk memiliki perilaku kesehatan gigi yang baik.
- d. Menjalin kolaborasi dengan pemangku kepentingan masyarakat setempat.
- e. Memperkenalkan bahaya penyakit gigi dan mulut (Hapsari, 2022).

4. Sasaran Penyuluhan

Menurut S.N. Tauchid, dkk (2022). Sasaran penyuluhan kesehatan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

a. Sasaran Langsung

Sasaran langsung merupakan kelompok yang secara langsung diberikan program penyuluhan kesehatan, contohnya siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar juga dikelompokkan berdasarkan rentang usianya. Menurut Ohswald Kroh, anak usia 6-8 tahun belum dapat berpikir secara nyata karena masih dipengaruhi oleh dunia fantasi. Anak usia 8-10 tahun telah memasuki masa berpikir nyata untuk mengumpulkan ilmu pengetahuan yang baru sehingga beberapa hal terkait sasaran ini perlu di telaah agar dapat memilih media yang tepat dalam memberikan penyuluhan.

b. Sasaran Tidak Langsung

Sasaran tidak langsung adalah kumpulan sasaran yang dijadikan sebagai perantara. Contohnya seperti orangtua atau wali murid dan guru karena kontribusi mereka memiliki pengaruh yang kuat pada kendali anak anaknya.

Penyuluhan kesehatan dilakukan untuk menyampaikan informasi atau isu kesehatan secara langsung atau tidak langsung, sehingga berdampak sangat baik terhadap perubahan tingkat pengetahuan. Dalam melakukan penyuluhan, media dapat digunakan sebagai alat bantu proses komunikasi agar dapat meningkatkan sebuah pemahaman (Silvani & Kurniasari, 2022).

B. Teori Edgar Dale

1. Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale

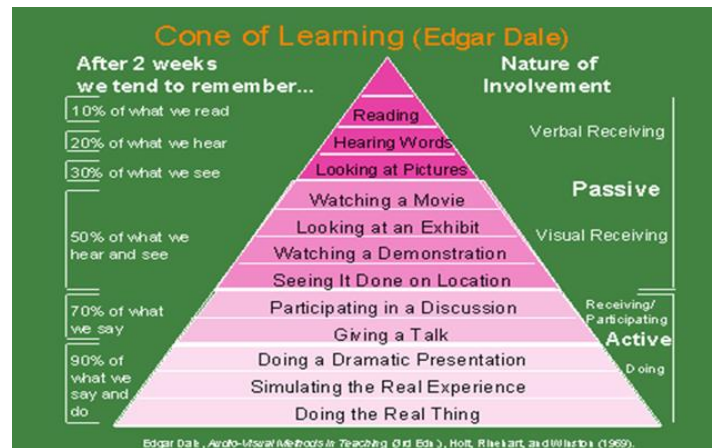
Menurut Edgar Dale, pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran serta siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajarnya melalui panca inderanya baik melalui pengelihatn, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapn sampai pada modus berbuat yaitu ‘katakan dan lakukan’.

Menurut Edgar Dale dalam Sanjaya (2008) mengatakan bahwa pengalaman belajar yang didapatkan siswa akan semakin banyak jika menggunakan media pembelajaran yang semakin konkret. Sebaliknya, jika peserta didik semakin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran, maka semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh. Edgar menggambarkan pengalaman dalam pembelajaran melalui sebuah kerucut yang dinamakan Edgar Dale Cone of Experience atau kerucut pengalaman Edgar Dale.

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale, menjelaskan bahwa arah kerucut semakin kebawah memiliki arti bahwa pemahaman yang diperoleh siswa akan semakin baik, dan sebaliknya, jika kerucut semakin keatas, maka akan semakin abstrak pula pemahaman yang diterima siswa. Proses pembelajaran akan lebih konkret apabila melibatkan pengalaman langsung atau melalui alat bantu berupa media yang relevan dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa melakukan praktik langsung terhadap materi yang dipelajarinya. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (Dale’s Cone Experience) mengatakan:

“Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), melalui kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok pemelajar

yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut dikarenakan melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.



Gambar 2.1 Cone of Learning

Sumber : Prihatina, 2023.

Dari gambar kerucut tersebut dapat di simpulkan bahwa, semakin luas tingkat pengalaman dan pemahaman yang diperoleh atas dasar penguasaan pada suatu pengetahuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis kegiatan, yaitu pasif dan aktif.

a. Pasif

Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, yang termasuk kedalam kegiatan yang bersifat pasif atau satu arah, yaitu :

- 1) Membaca
- 2) Mendengarkan kata kata
- 3) Melihat gambar
- 4) Menonton film
- 5) Melihat pameran
- 6) Menonton demonstrasi

7) Melihat langsung dilokasi

Pada tahap pertama ini, 10%-50% yaitu membaca yang dilanjutkan dengan mendengarkan kata dan melihat sebuah gambar. Pada tingkatan ini, merupakan pengalaman penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang ditemui pertama kali. Pemelajar masih bersifat sebagai partisipan sehingga tingkat pemahamannya akan paling sedikit dibandingkan dengan jenis cara pembelajaran lainnya.

b. Aktif

Selain kegiatan pasif, dalam kerucut pengalaman Edgar Dale juga terdapat kegiatan yang bersifat aktif, yaitu :

- 1) Diskusi
- 2) Ceramah
- 3) Bermain peran
- 4) Simulasi
- 5) Praktik langsung

Tahap selanjutnya, yaitu diskusi dan presentasi (70%-90%), pada tingkatan ini pemelajar sudah diberikan suatu bentuk permasalahan yang menstimulasi mereka untuk aktif berpikir. Pada tahap terakhir, yaitu bermain peran, bersimulasi dan melakukan hal nyata, pemelajar sudah bertindak sebagai pengamat yang turun langsung dan berperan aktif dalam sebuah permasalahan sehingga tingkat pemahaman yang diperoleh adalah tingkat yang paling besar. (Prihatina, 2023).

C. Media

1. Definisi Media

Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses serta

menyusul kembali informasi yang didapat baik berupa verbal maupun visual (Arsyad, 2023).

2. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang bertujuan mengantarkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Trisiantari & Wulandari, 2024).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan proses pembelajaran yang juga meningkat. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, antara lain :

- a. Proses belajar mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga akan menimbulkan dorongan untuk belajar.
- b. Siswa dapat lebih mudah untuk memahami bahan ajaran, karena penjelasan lebih bermakna dan dapat membuat siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Siswa tidak mudah jenuh saat proses belajar, karena metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan materi.
- d. Siswa akan lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar, karena media bersifat interaktif sehingga memerlukan kontribusi siswa untuk mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Penggunaan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan langkah berpikir, mulai dari hal yang sederhana hingga yang rumit (Sudjana & Rivai, 2020).

4. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan jenis media yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu. Media grafis digunakan untuk menyampaikan informasi yang berupa fakta atau gagasan secara jelas dengan melalui kata kata dan gambar, contoh dari media grafis adalah bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik.

b. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah jenis media yang dapat memantulkan bayangan ke latar atau dinding. Media proyeksi ada beberapa contoh yang termasuk kedalam media proyeksi, yaitu

1) Media Overhead Projector (OHP)

Media OHP merupakan salah satu jenis hardware yang sederhana yang memerlukan sesuatu untuk di proyeksikan dan memerlukan perangkat lain yaitu OHP untuk memproyeksikan media.

2) Slide dan Filmstrip

Slide merupakan suatu gambaran yang dapat diproyeksikan ke layar untuk menampilkan materi pembelajaran. Slide dapat menggunakan audio ataupun tidak, dengan menggunakan animasi animasi yang sesuai sehingga tampak nyata. Filmstrip sama cara penggunaannya dengan slide, yaitu dengan memproyeksikan gambar ke layar, tetapi filmstrip dikemas dengan bentuk film beruntun dengan menyatukan gambar yang satu dengan gambar selanjutnya. Kedua media ini sama sama bisa digunakan sebagai alat bantu mengajar.

c. Media Tiga Dimensi

Media Tiga Dimensi adalah alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat dari segala arah. Media tiga dimensi yang sering

digunakan adalah boneka dan model. Boneka merupakan salah satu jenis model yang diperuntukan sebagai permainan. Sedangkan model adalah suatu benda 3 dimensi yang berupa tiruan terhadap suatu objek sehingga dapat dipelajari seolah olah benda aslinya. Berikut ini beberapa contoh media 3 dimensi model :

1) Model Padat (Solid Model)

Model padat adalah jenis model yang menunjukkan bagian permukaan suatu objek atau benda dengan memasukan bagian bagian model yang penting saja agar model dapat terlihat dengan jelas, contoh dari model padat ini adalah seperti serangga, burung, kebun binatang, lingkungan dan lain sebagainya.

2) Model Penampang (Cutaway Model)

Model penampang adalah jenis model 3 dimensi yang menunjukkan tampak dari suatu benda atau objek, serta memperlihatkan isi dari bagian dalam objek tersebut. contoh dari model penampang adalah seperti model lapisan bumi, mesin, anatomi manusia dan kehidupan tumbuh tumbuhan.

3) Model Kerja (Working Model)

Model kerja merupakan jenis model 3 dimensi dari suatu objek atau benda yang menunjukkan bagian asli dari objek tersebut Model kerja dirancang untuk memperlihatkan bagaimana sistem kerja suatu benda atau objek berfungsi, sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu yang tinggi para siswa (Sudjana & Rivai, 2020). Model kerja melibatkan suatu sistem seperti tuas, jaring kawat, roda berputar dan lain sebagainya, contoh dari model kerja yaitu :

- a) Gerobak
- b) Roda pintal/ Roda putar/ Spinning wheel

- c) Mistar-Sorong
- d) Busur Derajat
- e) Peralatan Musik (Biola, Seruling, Piano)
- f) Alat Optik (Mikroskop, Periskop)

D. *Spinning Wheel*

1. Sejarah Media *Spinning Wheel*

Spinning Wheel atau roda putar, awalnya dipakai sebagai alat untuk mengubah serat tumbuhan dan hewan menjadi benang pada alat tenun kuno, *spinning wheel* memiliki asal usul yang masih diperdebatkan. Walaupun teori dari Franz Maria Feldhaus mengatakan terdapat kaitan dengan Mesir Kuno, namun terdapat beberapa bukti sejarah bahwa debutnya *spinning wheel* ada di India pada 500 dan 1000 M, sementara teori lain mengatakan bahwa Negara Cina adalah titik asal dari *spinning wheel*.

2. Definisi Roda Putar (*Spinning Wheel*)

Spinning Wheel atau Roda Putar pada awalnya merupakan pengembangan dari roda keberuntungan dengan menggunakan roda sebagai elemen utamanya. Media *spinning wheel* merupakan suatu roda yang dapat dimainkan dengan cara diputar dengan melibatkan peserta secara aktif sehingga dapat meningkatkan optimalisasi pembelajaran.



Gambar 2.2 Spinning Wheel

(Sumber : <https://wholesalebingosupplies.com/products/tabletop-spinning-prize-wheel-24-inch>)

Media *spinning wheel* atau roda putar ini dapat menarik perhatian peserta, dengan bentuk lingkaran yang berisi beberapa warna dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Kelebihan dari media *spinning wheel* ini adalah membentuk keaktifan siswa dalam menjawab, meningkatkan minat belajar dan membaca serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.. Sehingga penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan interaksi yang positif dan aktif selama proses pembelajaran.

3. Manfaat Media *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* memberikan peran yang sangat signifikan dengan melibatkan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari penggunaan media roda putar atau *spinning wheel* adalah :

- a. Media *spinning wheel* bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca.
- b. Media *spinning wheel* dapat menambah rasa ingin tahu siswa sehingga dapat bermanfaat untuk memberikan rangsangan terhadap siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *spinning wheel* bisa menjadikan sekitar kelas lebih menyenangkan sehingga membuat anak-anak lebih interaktif dalam proses belajar mengajar.
- d. Media *spinning wheel* dapat memberikan motivasi kepada siswa sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

4. Keunggulan Media *Spinning Wheel*

Selain manfaat, terdapat beberapa keunggulan media *spinning wheel*, yaitu :

- a. Interaktif dan Menarik

Media *spinning wheel* dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa karena mengandung elemen interaktif dalam

pembelajaran, sehingga siswa dapat melibatkan diri secara langsung dengan menyentuh dan memutar media spinning wheel.

b. Variasi dalam Aktivitas Pembelajaran

Media *spinning wheel* dapat memberikan konsep variatif sehingga dapat mengurangi rasa monoton dikelas. Dengan menggunakan media ini dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti tugas kelompok, kuis, diskusi dan lain sebagainya.

c. Memfasilitasi Keputusan Acak

Media *spinning wheel* juga dapat dijadikan sebagai media pembuat keputusan acak dengan memutar *spinning wheel* untuk menentukan topik pembelajaran, penentuan ketua kelompok dan lain sebagainya.

d. Pengenalan Elemen Keberuntungan

Penggunaan media *spinning wheel* dapat memberikan pengenalan elemen keberuntungan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambahkan sisi menggembirakan dan menjadikan sasaran lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

e. Kemungkinan Kustomisasi

Media *spining wheel* memungkinkan fleksibilitas dan adaptasi berbagai topik pembelajaran. Media ini dapat disesuaikan dengan berbagai cara memodifikasi media sehingga sesuai dengan topik yang dibawakan.

f. Mendorong Kolaborasi

Media *spinning wheel* dapat memacu sikap kolaboratif dalam kelompok, siswa dapat bekerjasama dan berkomunikasi dengan satu sama lain dalam proses pembelajaran saat memecahkan suatu masalah dan memilih suatu opsi.

5. Kelemahan Media *Spinning Wheel*

Selain memiliki keunggulan, media *spinning wheel* juga

memiliki beberapa kelemahan, yaitu :

a. Rawan Rusak

Media *spinning wheel* memiliki potensi rusak apabila tidak berhati-hati pada saat penggunaannya, dalam proses penyimpanannya pun harus berhati-hati karena berpotensi mengalami kerusakan.

b. Membutuhkan Biaya yang Cukup Besar

Dalam proses pembuatan media *spinning wheel* ini, tentunya memerlukan biaya yang tidak sedikit, alat dan bahan yang digunakan cukup banyak, sehingga membutuhkan dana yang cukup besar juga, maka dari itu harus pandai dalam mengatur perencanaan keuangan dalam membuat suatu media.

6. Faktor Pemilihan *Media Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* adalah salah satu media yang disarankan penggunaannya karena sifatnya yang fleksibel, namun penggunaan media *spinning wheel* harus disesuaikan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dalam pengembangan proses pembelajaran, seperti keterbatasan dana, fasilitas, peralatan dan waktu untuk memberikan materi dengan media serta sumber daya manusia yang ada.
- b. Ketentuan isi, tugas dan jenis pembelajaran yang melibatkan berbagai materi dan penugasan yang variatif seperti hafalan, keterampilan dan penalaran. Dimana tiap kategori pembelajaran memiliki perilaku yang berbeda dan memerlukan teknik serta media penyajian yang sesuai berdasarkan jenis pembelajaran.
- c. Hambatan yang mungkin timbul dari siswa, seperti keterampilan awal, kemampuan membaca, mengetik, penggunaan komputer dan karakteristik unik lainnya.

- d. Penelitian lainnya yang berisi evaluasi tingkat kepuasan dari berbagai pihak dan analisa efektivitas biaya penggunaan media pembelajaran.
- e. Kemampuan dalam memfasilitasi feedback yang diberikan. siswa serta respons siswa yang sesuai dengan apa yang diberikan.

7. Cara Pembuatan Media Spinning Wheel

Alat dan Bahan :

- a. 1 Buah triplek
- b. 2 Kayu Reng
- c. Cat warna warni
- d. Bensin
- e. Paku
- f. Tusuk sate
- g. Tali kapas
- h. Lem
- i. Spidol warna warni
- j. Kertas gambar
- k. Gergaji kecil
- l. Cutter
- m. Amplas kayu
- n. Kuas cat

Prosedur Pembuatan :

- a. Siapkan alat dan bahan, kemudian potong papan triplek menjadi 9 bagian berbentuk persegi.
- b. Selanjutnya. potong papan triplek berbentuk lingkaran sebanyak 3 buah
- c. Setelah itu. potong kayu reng sebanyak 6 bagian, kemudian

sambungkan kayu tersebut hingga berbentuk persegi.

- d. Kemudian, sebelum dirakit, papan triplek berbentuk lingkaran dan segitiga diampas terlebih dahulu.
- e. Kemudian, pasang 2 papan triplek ke kayu yang sudah dibentuk dan diampas sebagai alas media dan 1 papan lainnya sebagai dinding media.
- f. Siapkan cat dan kuas untuk mengecat media, kemudian campurkan cat dengan bensin dengan perbandingan 1:2 kemudian aduk hingga merata.
- g. Jika cat sudah tercampur rata, langsung cat media spinner dengan kuas yang sudah disiapkan.
- h. Cat media sesuai dengan warnanya, kemudian jemur dibawah sinar matahari.
- i. Ulangi lagi pengecatan pada bagian lain, lalu keringkan dibawah sinar matahari.
- j. Setelah kering, buatlah garis membentuk potongan segitiga di papan triplek berbentuk lingkaran hingga menghasilkan 10 potong.
- k. Berilah gambar pada setiap bagian potongan.
- l. Jika sudah, lubangi triplek lingkaran dengan bantuan cutter, paku dan tusuk sate agar membentuk lubang pada lingkaran tersebut.
- m. Papan triplek segitiga juga dibolongkan dengan metode yang sama, namun posisi diatas mendekati ujung atas segitiga
- n. Jika sudah, masukan tusuk sate hingga tusuk satanya masuk.
- o. Posisikan papan lingkaran berada ditengah diantara 2 papan segitiga yang sudah dilubangi dan diberi tali kapas sebagai pengganjal agar mengurangi kehiyangan pada saat diputar.
- p. Tambahkan sedikit lem super agar tali kapas tidak kemana mana.

- q. Jika sudah terbentuk, lem kaku segitiga diatas alas media dan tungguhingga mengering.
- r. Sembari menunggu kering, potong kertas berisi gambar yang sudah disediakan.
- s. Selanjutnya hias media tersebut dengan menggunakan spidol dan kertasgambar.
- t. Jika sudah selesai menghias, lakukan uji coba apakah media bisa digunakan dengan baik. (Trisiantari & Wulandari, 2024).

Pada saat melakukan penyuluhan, dalam melakukan pemberian materi, diperlukan pemilihan metode yang tepat agar dapat membantu tercapainya tujuan penyuluhan dalam mengubah tingkah laku sasaran menjadi lebih baik. Pemilihan metode dilakukan dengan mempertimbangkan usia sasaran. Pada rentang usia 7-12 tahun, para ahli mengatakan bahwa anak anak memasuki usia (gang-age) sehingga anak mulai dapat mengalihkan perhatian untuk bekerjasama antar teman temannya.

Sebelum memasuki usia ini, anak menganggap sebuah tingkah laku yang baik adalah suatu hal yang khusus, seperti patuh pada orang tua, dan tingkah laku yang buruk apabila mereka tidak melakukan hal hal yang masuk kedalam tingkah laku baik tersebut. Maka pada usia 8-9 tahun, konsep mereka sudah bertambah luas dan umum. Sehingga orang tua harus terus menerus memberikan contoh untuk dijadikan model dalam melakukan tingkah laku yang diharapkan.

Pada fase ini, sangat penting untuk memilih metode dan media yang sesuai dengan sasaran. Untuk anak anak SD masing masing kelompok umur dibedakan metode dan media pembelajaran sesuai dengan kemampuan kognitifnya. Untuk usia 6-8 tahun dapat menggunakan metode ceramah di modifikasi dengan bercerita atau mendongeng. Usia 8-10 tahun

menggunakan metode ceramah di modifikasi dengan alat peraga atau media. Sedangkan untuk usia 11-12 tahun, menggunakan metode ceramah di modifikasi dengan diskusi kelompok (Tauchid, dkk. 2022).

E. Usia Perkembangan Kognitif Anak

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut teori Piaget dalam Mifroh, 2020. Mengatakan bahwa Piaget menjelaskan terkait pola pikir anak-anak yang belum matang jika dibandingkan orang dewasa. Berdasarkan hasil penelitian Piaget didapatkan bahwa perkembangan kecerdasan seseorang dan pertambahan usia sangat memberikan pengaruh yang signifikan pada kemampuan dalam mengamati ilmu pengetahuan (Laura A. King, tt:152). Tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yaitu :

a Usia 0-2 Tahun (Sensori Motor)

Pada usia 0-2 tahun, anak memiliki sensori motor yang membuat anak dapat melakukan sesuatu sesuai keinginannya tanpa memikirkan dampak dari perbuatannya. Anak akan belajar melakukan sesuatu dilingkungan yang nantinya akan dipikirkan saat dia melakukan sesuatu. Pada usia 1,5 tahun, anak sudah mampu memahami benda-benda yang ada di sekelilingnya dan mulai mampu mengenali benda yang tetap

b. Usia 2-7 Tahun (Pra-Operasional)

Pada tahap usia ini, anak sudah dapat memahami objek secara pasti, dimana pada fase ini anak memiliki kemampuan kognitif baru, yang ditandai dengan kemampuan menyadari keberadaan suatu objek walaupun benda tersebut tidak berada di sekitarnya. Hal ini juga biasa disebut dengan ilustrasi mental, Pada tahap ini, jika seseorang anak dihadapkan pada suatu tantangan, mereka akan mulai berpikir sejenak sembari mendapatkan solusi.

c. Usia 7-11 Tahun (Operasional Konkrit)

Pada fase usia ini, anak sudah naik 1 level keatas dan memiliki kemampuan baru. Yang berguna untuk menghubungkan pikirannya terhadap peristiwa yang dialaminya. Pada tahap ini anak telah mampu memahami perhitungan, pengkombinasian dan pelipatgandaan suatu objek.

d. Usia 11 Tahun Keatas (Operasional Formal)

Pada fase usia 11 tahun keatas, anak mulai memiliki kemamuan untuk menyelesaikan tantangan atau masalah sendiri walau dengan keterbatasan pada tahap yang kompleks. Pada tahap ini merupakan tahap perkembangan akhir dimana anak dianggap sudah mampu melakukan koordinasi secara baik dan memiliki kemampuan berpikir yang sifatnya tidak nyata.

Menurut Mifroh, 2020. Kemampuan kognitif berdasarkan kelompok usia/kelas, yaitu :

1). Kelas 1 SD (Usia 7 Tahun)

Pada fase kelas 1 SD atau anak berusia 7 tahun, anak memiliki pengetahuan dan kemampuan yang masih terbatas. Pada tahap ini, anak sudah dapat mengulangi dengan menyebutkan materi yang telah disampaikan oleh guru, namun belum mampu menangkap kalimat yang sulit dan jarang digunakan pada kegiatan sehari hari.

2). Kelas 2 SD (Usia 8 Tahun)

Pada usia 8 tahun atau kelas 2 SD, anak sudah mampu membaca dan membedakan suatu objek yang memiliki kesamaan, anak juga mampu memahami pesan yang terkandung pada suatu cerita dan mampu mengurutkan atau mengelompokkan suatu objek berdasarkan ciri masing masing.

3). Kelas 3 SD (Usia 9 Tahun)

Pada fase kelas 3 SD atau usia 9 tahun, kemampuan kognitif anak semakin meningkat, sehingga anak sudah mampu memecahkan masalah yang lebih rumit dan mencari solusi suatu masalah karena anak sudah mempunyai pengetahuan, wawasan serta pengalaman yang telah didapat sebelumnya. Pada tahap ini juga, anak sudah mampu memahami konsep sebab akibat yang terjadi akibat suatu peristiwa. Kemampuan anak pada tahap ini mampu memiliki fokus yang lebih lama dibanding usia sebelumnya, sehingga proses belajar dapat berjalan lebih optimal dan dapat menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

4). Kelas 4 SD (Usia 10 Tahun)

Pada fase kelas 4 SD atau usia 10 tahun, anak telah mampu melakukan analisa antara hubungan suatu hal dengan hal lainnya, sehingga anak telah dapat menarik kesimpulan dari informasi yang didapatkan. Anak juga telah mampu menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks.

5). Kelas 5 dan 6 (Usia 11-12 Tahun)

Pada tahap usia 11-12 tahun, anak telah bisa berpikir kritis dan menganalisis objek yang bersifat tidak nyata atau abstrak, sehingga proses berpikir sudah masuk ke jenjang yang lebih tinggi. Sehingga anak telah mampu mengidentifikasi masalah, memahami penyebab dan dampak suatu masalah hingga cara menyelesaikan suatu masalah tersebut.

F. Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan diartikan sebagai suatu hasil dari penginderaan pada

suatu objek yang dipengaruhi oleh pendidikan. Pengetahuan berkaitan erat dengan pengetahuan yang mencerminkan semakin tinggi pendidikan maka tingkat pengetahuan akan semakin tinggi pula. Namun pengetahuan tidak hanya dapat diperoleh dari pendidikan formal saja, sehingga menjelaskan pula bahwa bukan berarti seseorang yang tidak berpendidikan maka tidak memiliki pengetahuan, karena pengetahuan juga dapat diperoleh dari pendidikan non formal (Wawan & M, 2023).

2. Tingkat Pengetahuan

Dalam pengetahuan, ada beberapa tingkatan yang ada, yaitu :

a. Tahu (Know)

Tahu merupakan tingkat pengetahuan paling rendah, karena pada tahap ini pengetahuan timbul pada saat mengingat kembali sesuatu yang sebelumnya telah dijelaskan atau dipelajari.

b. Memahami (Comprehention)

Tahap memahami yaitu tahap dimana seseorang memiliki kemampuan untuk menggambarkan dengan jelas suatu objek tertentu, sehingga dapat menjelaskan, menyebutkan serta menyimpulkan suatu materi.

c. Aplikasi (Application)

Tahap aplikasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan materi yang telah didapat dalam kondisi sebenarnya atau dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis (Analysis)

Analisis merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memberikan pernyataan tentang suatu objek kedalam bagian-bagian yang baru namun tidak mengubah makna dari objek tersebut.

e. Sintesis (Syntesis)

Tahap sintesis adalah tahap dimana seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan penghubungan komponen komponen didalam suatu tempat yang baru.

f. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan penilaian pada suatu objek berdasarkan kriteria atau indikator yang telah disediakan. (Sudjana & Rivai, 2018).

3. Cara Memperoleh Pengetahuan

a. Cara Coba Salah (Trial and Error)

Cara coba salah ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah.

b. Cara Kekusasaan atau Otoritas

Cara kekuasaan atau otoritas ini berupa pengetahuan dari pemimpin, tokoh agama, tokoh masyarakat yang dikemukakan oleh orang yang memiliki kekuasaan tanpa memastikan kebenarannya terlebih dahulu.

c. Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Cara memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadi yaitu dengan menggunakan pengalaman yang pernah diperoleh dalam menghadapi suatu masalah yang lalu.

d. Cara Modern

Cara modern dalam memperoleh pengetahuan bisa menggunakan metode penelitian ilmiah yang lahir sebagai cara untuk melakukan penelitian ilmiah (Wawan & M, 2023).

4. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan adalah memberikan bimbingan kepada seseorang terhadap kemajuan orang lain dengan tujuan mencapai cita-cita untuk memperoleh kehidupan yang bahagia dan sejahtera di mana pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

2) Pekerjaan

Pekerjaan adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti mencari nafkah dan lain sebagainya. Pekerjaan pada umumnya menyita banyak waktu dan memiliki banyak tantangan lainnya.

3) Umur

Umur dihitung sejak dilahirkan hingga berulang tahun, semakin cukup umur tingkat kematangan seseorang akan lebih baik dalam berpikir dan bekerja sehingga lebih dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya usia dewasa berkaitan erat dengan pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan keseluruhan yang ada di sekitar manusia, di mana lingkungan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan perilaku seseorang.

2) Sosial Budaya

Dalam sosial budaya sistem yang ada pada masyarakat dapat memberikan pengaruh dalam menerima suatu informasi (Wawan & M, 2023).

5. Sumber Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan bisa didapatkan melalui :

- a. Media massa, seperti : koran, radio, TV, majalah dan lain sebagainya.
- b. Pendidikan, pendidikan bisa berupa pendidikan formal maupun nonformal, salah satu bentuk pendidikan adalah penyuluhan.
- c. Petugas kesehatan, informasi ataupun pengetahuan juga bisa didapatkan langsung dari petugas kesehatan.
- d. Pengalaman, pengalaman juga dapat mempengaruhi pengetahuan yang didapatkan melalui orang lain ataupun diri sendiri (Pamungkas, 2021).

6. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Ari Kunto 2006 pengetahuan seseorang dapat kita ketahuikan dengan memperhatikan skala yang bersifat kualitatif yaitu :

- a. Baik : Hasil presentase 76%-100%
- b. Cukup : Hasil presentse 56%-75%
- c. Kurang : Hasil presentase <56% (Wawan & M, 2023).

Semakin tinggi tingkat pengetahuan, maka akan semakin tinggi juga perhatian untuk menjaga kesehatan gigi dan mulutnya (Yuniarly dkk, 2023).

G. Kesadaran Diri (*Self-Awareness*)

1. Pengertian Kesadaran

Menurut Satrawiranata (2018), kesadaran atau Self-awareness

merupakan suatu tahap seseorang dalam mengetahui motivasi, pilihan dan kepribadian yang membuat seseorang menyadari faktor penilaian keputusan dan interaksi dengan orang lain (Lesminiantini, 2024).

Teori kesadaran diri (self awareness) adalah suatu kemampuan manusia dalam mengetahui kekuatan, kelemahan, nilai, dorongan serta dampak terhadap oranglain. Kesadaran diri dijadikan sutau pondasi munculnya perilaku kesadaran emosi yang mengacu pada kemampuan untuk membua suatu keputusan (Lesminiantini, 2024).

2. Faktor Yang Mempengaruhi Kesadaran

a. Pikiran

Pikiran dapat melatih ide yang dimiliki secara tepat yang dimulai dengan timbulnya sutau masalah

b. Perasaan

Perasaan merupakan suatu keadaan seseorang yang timbul akibat adanya pendapat atau pandangan yang bersifat dari luar ataupun dari dalam diri.

c. Motivasi

Motivasi adalah sesuatu yang muncul dalam diri seseorang baik secara sadar ataupun secara tidak sadar dalam melakukan suatu hal.

d. Perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan seseorang dengan arti yang luas, seperti berjalan, menangis, bekerja, tertawa dan lain sebagainya.

e. Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu kesan dalam pikiran seseorang sebagai hasil atau cerminan dari penggunaan panca indera.

f. Lingkungan

Lingkungan adalah keadaan sekitar seseorang yang memiliki dampak

untuk mempengaruhi perilaku seseorang (Uswatun, 2017 dalam Lesminiantini, 2024).

H. Menyikat Gigi

1. Definisi

Menyikat gigi adalah kegiatan membersihkan gigi menggunakan sikat gigi ataupun alat pembersih lain menggunakan pasta gigi atau tanpa menggunakan pasta gigi (SKI, 2023).

2. Waktu Menyikat Gigi

Waktu menyikat gigi yang tepat merujuk pada FDI (Federation Dentaire Internationale) adalah setiap hari, minimal dua kali sehari, yaitu sesudah makan dan sebelum tidur malam (SKI, 2023).

3. Teknik Menyikat Gigi

Dalam melakukan kegiatan menyikat gigi, secara teoritis, ada beberapa teknik menyikat gigi yang dapat digunakan, yaitu :

a. Teknik Horizontal

Teknik horizontal dilakukan dengan menggosok gigi dengan maju mundur dari arah permukaan bukal dan lingual. Kemudian pada bidang kunyah dilakukan dengan gerakan yang sama dan biasanya disebut dengan scrub brush (Yuzar, dkk. 2023).

b. Teknik Vibrasi (Teknik Bass, Teknik Stillman dan Teknik Charter).

1) Teknik charter

Dalam teknik charter semua permukaan disikat dengan gerakan melingkar kecil dengan sikat gigi membentuk sudut 45 derajat mengarah ke oklusal.

2) Teknik Stillman

Gerakan dalam teknik stillman yaitu menggosok gigi dengan rotasi kecil pada setiap permukaan, dengan sikat gigi membentuk sudut 45 derajat mengarah ke apikal.

3) Teknik Bass

Pada teknik ini sikat gigi diletakkan 45 derajat ke arah apikal dan gusi, lalu dilakukan penyikatan gigi dengan getaran getaran dengan arah maju mundur (Aini, 2022).

c. Teknik Vertikal

- 1) Pada permukaan bukal dan labial, dilakukan dengan gerakan naik dan turun dengan kondisi kedua rahang atas dan bawah mengatup.
- 2) Permukaan palatal dan lingual dilakukan dengan gerakan menyikat gigi menggunakan gerakan naik turun dalam keadaan mulut terbuka (Yuzar, dkk. 2023).

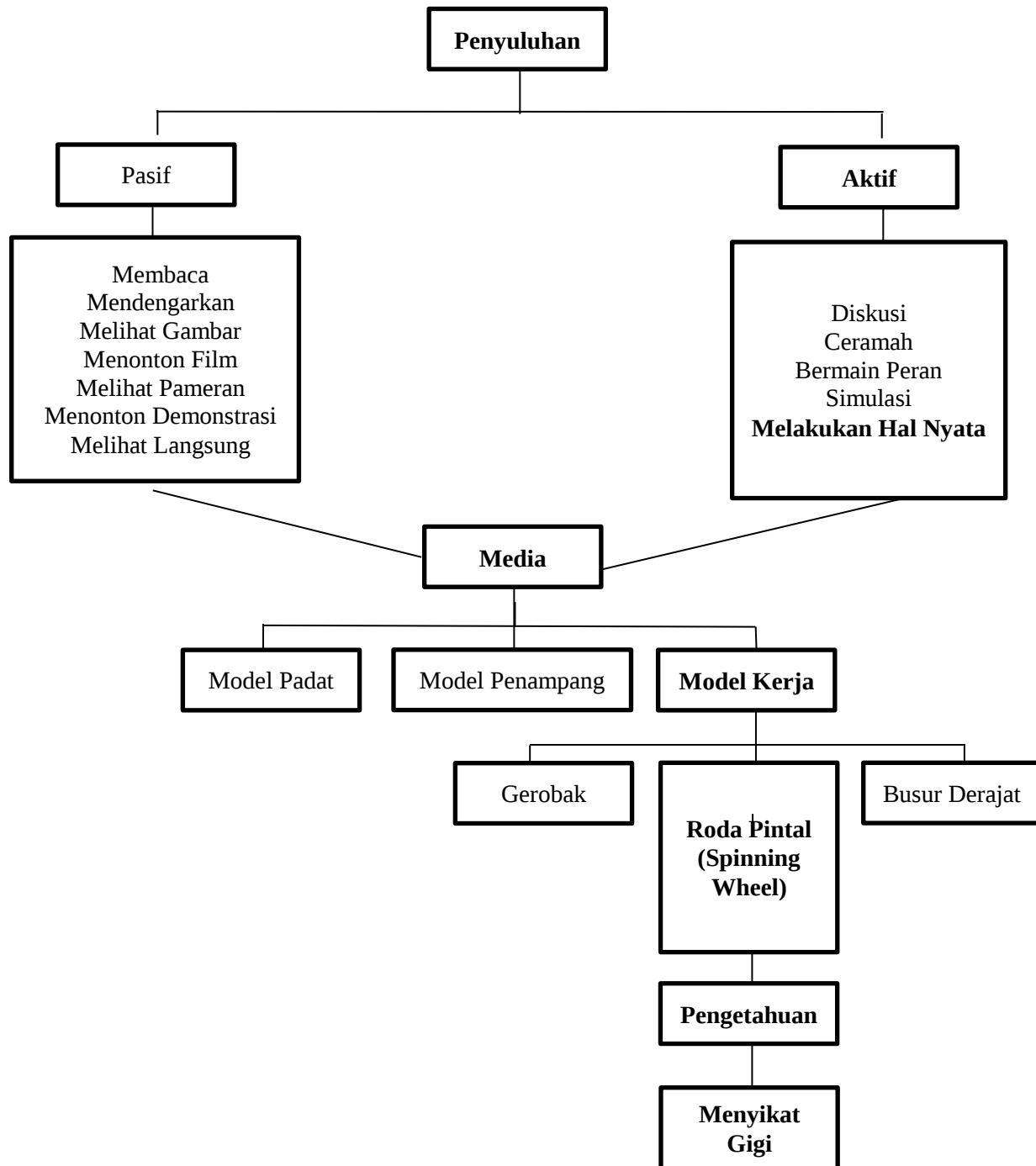
d. Teknik Kombinasi

Teknik kombinasi adalah perpaduan dari beberapa teknik, teknik ini adalah teknik yang paling sering diajarkan dalam penyuluhan kesehatan gigi (Rismana, dkk, 2020). Berikut ini langkah langkah menyikat gigi menggunakan teknik kombinasi :

- 1) Permukaan gigi bagian depan disikat dengan gerakan ke atas dan ke bawah (vertikal)
- 2) Permukaan gigi yang menghadap ke pipi juga disikat dengan gerakan ke atas ke bawah dengan sedikit memutar (sirkular).
- 3) Permukaan kunyah gigi, dilakukan dengan gerakan horizontal

I. Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, berikut ini adalah kerangka teori yang digunakan :

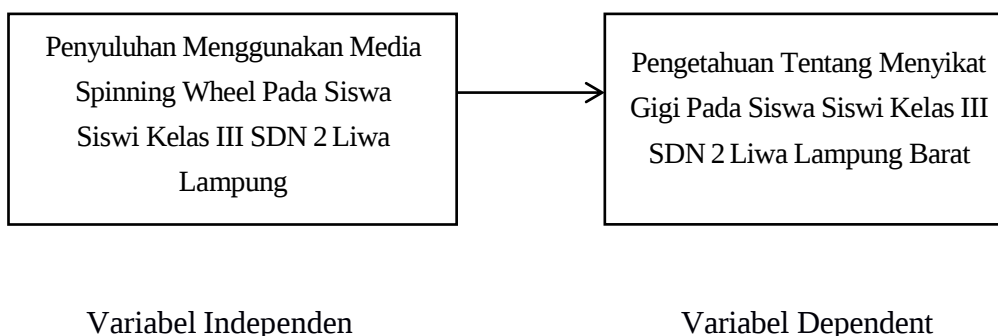


Gambar 2.3 Kerangka Teori

Sumber : Modifikasi Anwar (2019), Notoatmodjo (2012), Hardika (2018), Safela, dkk (2021), dalam Ardyan (2024).

J. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan pengembangan dari kerangka teori, yang berisi gambaran hubungan antara suatu variabel dengan variabel lainnya yang akan diamati melalui penelitian (Notoatmodjo, 2018).



Gambar 2.4

Kerangka Konsep

Sumber : Notoatmodjo (2018)

K. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan batasan ruang lingkup dari variabel yang akan diteliti, sehingga dapat mengarahkan pada pengukuran atau pengamatan variabel yang diteliti (Notoatmodjo, 2018).

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Independent Penyuluhan	Penyuluhan merupakan pemberian pesan kepada individu atau kelompok tentang beberapa hal dalam suatu kegiatan (Prameswara, 2022).	Memutar Media Spinning Wheel	Media Spinning Wheel	1. Berpengaruh 2. Tidak Berpengaruh	Ordinal

2.	Dependent Pengetahuan	Pengetahuan merupakan suatu hasil dari penginderaan pada suatu objek yang dipengaruhi oleh pendidikan (Wawan & M, 2023).	Menilai Pre Test Dan Post Test	Kuesioner Pre Test Dan Post Test	1. Pengetahuan Baik : 76%-100% 2. Pengetahuan Cukup : 56%-75% 3. Pengetahuan kurang : <56%	Ordinal
----	-----------------------	--	--------------------------------	----------------------------------	--	---------

L. Penelitian Terkait

1. Menurut Siregar, dkk, 2024. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Roda Putar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Kelas V Pancur Batu” didapatkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media roda putar.
2. Menurut Anggraini, dkk, 2021. Dalam Penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Sebelum dan Sesudah Dilakukan Penyuluhan Dengan Media Roda Putar (Roulatte) Pada Siswa MTsN 3 Hulu Sungai Tengah” didapatkan hasil uji penelitian pengetahuan cara menyikat gigi sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media roda puta (roulatte) dengan mean yang didapatkan sebelum dilakukan penyuluhan adalah 5,31 dan sesudah penyuluhan menjadi 8,86. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan menyikat gigi sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan.
3. Menurut Wahyuningsih, Restu, 2023. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penyuluhan Menyikat Gigi Menggunakan Media Roda Putar Terhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi dan Mulut Siswa Kelas 4 MIN 2 Sleman” didapatkan bahwa terdapat perbedaan kriteria pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penyuluhan menyikat gigi menggunakan media roda putar terhadap pengetahuan kebersihan gigi dan mulut siswa kelas 4.