

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

2.1.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah bagian yang esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan merupakan buah dan aktivitas berfikir yang dilakukan manusia berpikir (*athqiyah*) yang memisahkan manusia *arigenus* lainnya yaitu seperti hewan (Nasution, 2017). Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Berdasarkan pengalaman dan penelitian terbentuknya perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih awet dari pada perilaku yang tidak disadari oleh pengetahuan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi (Ratnawati, 2019).

Adanya hubungan antara tingkat pendidikan dengan tingkat pengetahuan karena tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin tinggi pula mereka menerima informasi dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan. Pengetahuan yang dipengaruhi oleh pendidikan, untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi maka tingkat pengetahuannya juga lebih baik (Dharmawati, 2017).

Manusia memiliki rasa ingin tahu yang besar, ketika muncul rasa ingin tahu tersebut manusia pun akhirnya mencari tahu dan menggali rasa penasaran tersebut sampai akhirnya dia tahu, sehingga dari sikap manusia tersebut yang di dorong oleh rasa ingin tahu muncullah pengetahuan. Pengetahuan merupakan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya (Sari, 2018).

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari atau kebiasaan yang dapat mempengaruhi keadaan giginya (Almujadi, 2017). Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan pada anak usia sekolah sejak usia dini karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari atau kebiasaan yang dapat mempengaruhi kondisi rongga mulutnya. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh secara alami maupun secara terencana, salah satunya melalui proses pendidikan (Lossu, 2017).

2.1.2 Tingkat Pengetahuan

Tingkatan pengetahuan mencakup 6 tingkatan (Sunaryo, 2016), yaitu:

2.1.2.1 Tahu

Merupakan tingkatan pengetahuan paling rendah. Tahu artinya dapat mengingat atau mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ukuran bahwa seseorang itu tahu, adalah ia dapat menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, dan menyatakan.

2.1.2.2 Memahami

Kemampuan untuk menjelaskan interpretasikan dengan benar tentang objek yang diketahui. Seseorang, yang telah paham tentang sesuatu harus dapat menjelaskan, memberikan contoh, dan menyimpulkan.

2.1.2.3 Penerapan

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi nyata atau dapat menggunakan hukum-hukum, rumus, metode, dalam situasi nyata.

2.1.2.4 Analisis

Kemampuan untuk menguraikan objek ke dalam bagian-bagian lebih kecil, tetapi masih terkait satu sama lain. Ukuran kemampuan adalah ia dapat menggambarkan, membuat bagan, membedakan, memisahkan, membuat bagan proses adopsi perilaku, dan dapat membedakan pengertian psikologis dengan fisiologis.

2.1.2.5 Sintesis

suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan untuk menyusun formulasi baru atau kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Ukuran kemampuan adalah ia dapat menyusun, meringkaskan, merencanakan, dan menyesuaikan suatu teori atau rumusan yang telah ada.

2.1.2.6 evaluasi

kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek. Evaluasi dapat menggunakan kriteria yang telah ada.

2.1.3 Klasifikasi Pengetahuan

Dilihat dari berbagai sudut pandang klasifikasi pengetahuan dibagi menjadi tiga. Pertama Pengetahuan dengan kehadiran, kedua yakni dari sumbernya, ketiga pengetahuan dominatif (Sari, 2018).

2.1.3.1 Pengetahuan dengan kehadiran

Pengetahuan dengan kehadiran (*knowledge by present/ al-ilm al-Hudlury*) objeknya dapat disaksikan langsung pada diri perilaku persepsi. Hal lain yang perlu dicatat ialah kenyataan bahwa kasus kasus pengetahuan dengan kehadiran sebenarnya berbeda-beda dari aspek kekuatan dan kelemahan. Sebagian pengetahuan dengan kehadiran terasa sangat kuat dan dahsyat dalam kesadaran seseorang, sedangkan sebagian lain terasa lemah dan pudar sehingga orang setengah sadar atau tidak sadar tentangnya. Perbedaan tingkat pengetahuan dengan kehadiran ini terkadang disebabkan oleh perbedaan tingkat keberadaan subjek-subjek pelaku persepsi.

2.1.3.2 Pengetahuan dilihat dari sumbernya atau Pengetahuan Indrawi

Pengetahuan perlu dibuktikan dengan sarana yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang terkait. Kebenaran pengetahuan indrawi (penglihatan) harus dibuktikan dengan kemampuan indra untuk menangkap hal atau obyek inderawi dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

2.1.3.3 Pengetahuan Dominatif

Pengetahuan Dominatif dimana pengetahuan ini digunakan untuk melakukan dominasi kekuasaan yang kedua yaitu pengetahuan deskriptif pengetahuan yang digunakan untuk mendeskripsikan fenomena dan yang terakhir yaitu pengetahuan emansipatoris yaitu pengetahuan yang digunakan sebagai sarana pemberdayaan masyarakat tertindas.

2.2 Media

2.2.1 Definisi Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for education and communication technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan. Sedangkan menurut *national education association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik-baik. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Satrianawati, 2018).

Media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah memfasilitasi berlangsungnya komunikasi (Yaumi, 2018).

Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Dalam studi komunikasi, istilah media sering diletakan pada kata massa, masa media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, vidio, televisi, komputer, internet dan intranet dan sebagainya. Sering dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir diminati seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda (Yaumi, 2018).

Media juga berfungsi untuk membantu penyuluh kesehatan dalam menyampaikan pesan kesehatan sehingga sasaran penyuluhan mendapatkan materi

dan informasi dengan jelas dan lebih terarah. Kegunaan dari alat peraga (media), antara lain (Nurmala, 2018):

2.2.1.1 Meningkatkan ketertarikan sasaran penyuluhan.

2.2.1.2 Menjangkau sasaran yang lebih luas.

2.2.1.3 Mengurangi hambatan penggunaan bahasa.

2.2.1.4 Mempercepat penerimaan informasi oleh sasaran.

2.2.1.5 Meningkatkan minat sasaran untuk menerapkan isi pesan kesehatan dalam berperilaku kesehatan.

Terkadang media merujuk pada istilah-istilah seperti *sensory mode*, *channel of communication*, dan *type of stimullus*. Beberapa istilah yang berkenaan dengan media adalah sebagai berikut :

2.2.1.1 *sensory mode*: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (mata, telinga, dan sebagainya).

2.2.1.2 *channel of commuication*: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman dan sebagainya).

2.2.1.3 *type of stimulus*: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (vidio atau film).

2.2.1.4 media: peralatan fisik komunikasi(buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, vidio dan sebagainya (Yaumi, 2018).

2.2.2 Jenis-jenis Media

Menurut (Satrianawati, 2018) jenis media terbagi menjadi 4 yaitu:

2.2.2.1 Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan, contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poter, majalah, buku alat peraga dan sebagainya.

2.2.2.2 Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contoh : suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

2.2.2.3 Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya : media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD.

2.2.2.4 Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Gerlach dan Ely mengelompokkan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya ke dalam delapan kelompok.

2.2.2.1 benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian dan benda tertentu)

2.2.2.2 presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi ohp, catatan di papan tulis, majalah dinding)

2.2.2.3 presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan dan gambar)

2.2.2.4 gambar diam (potret)

2.2.2.5 gambar gerak (film dan video)

2.2.2.6 rekaman suara

2.2.2.7 pengajaran terprogram

2.2.2.8 simulasi (peniruan situasi)

2.2.3 Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Gagne (1985) menggolongkan media menjadi benda untuk dikomunikasikan, komunikasi lisan, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Penggolongan media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hirarki belajar seperti perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi dan pemberian umpan balik (Pakhapahan, 2020).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses

pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Edgar Dale mengadakan klasifikasi media menurut tingkatan dari yang paling konkret ke yang paling abstrak dan dinamakan dengan kerucut pengalaman (*cone exsperience*)



Gambar2.1. Klasifikasi media menurut Edgar Dale

Dari kerucut Edgar Dale (Jalius, 2016) dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 2.2.3.1. pengalaman langsung, Siswa pada tahap ini perlu berhubungan langsung dengan keadaan dan kejadian yang sebenarnya.
- 2.2.3.2 pengalaman melalui tiruan, materi pengajaran disajikan dalam bentuk drama. Peran yang diperankan agar menarik anak didik, sehingga isi pengajaran dapat diterima .
- 2.2.3.3 pengalaman melalui dramatisasi, materi pengajaran disajikan dalam bentuk drama.
- 2.2.3.4 pengalaman melalui contoh, materi pengajaran disajikan dengan demonstrasi pada bagian-bagian tertentu.
- 2.2.3.5 pengalaman melalui darmawisata, dalam hal-hal tertentu, pengalaman yang diperoleh anak didik melalui darmawisata untuk memperluas pengalaman belajar.
- 2.2.3.6 pengalaman melalui pameran, dalam pengalaman melalui pameran, siswa dapat memperlihatkan dan memamerkan kemampuan serta kemajuan-kemajuan mereka secara individu atau kelompok.

- 2.2.3.7 pengalaman melalui televisi, televisi dalam program pendidikan, dalam era reformasi merupakan medium yang baik, kerna minat anak didik, dimana mereka dapat memperoleh informasi-informasi yang autentik, peristiwa terjadi atau yang sedang terjadi.
- 2.2.3.8 pengalaman melalaui gambar hidup, anak didik dapat memperoleh pengalaman melalui gambar atau film.
- 2.2.3.9 pengalaman melalui rekaman, gambar diam, dan radio, pengalaman anak melalui rekaman, radio dan kaset.
- 2.2.3.10 pengalaman melalui lambang visual, pengalaman melalui visual benda-benda berdimensi dan karikatur.
- 2.2.3.11 pengalaman melalui lambang kata, tahapan ini anak didik sudah mamapu memperoleh pengalaman belajar, atau mampu memperoleh pengetahuan hanya melalui lambang kata.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan, melalui saluran atau perantara tertentu, ke penerima pesan. Di dalam proses belajar mengajar pesan tersebut berupa materi ajar yang disampaikan oleh dosen/guru, sedang saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi ajar adalah media pembelajaran atau disebut juga sebagai media instruksional. Fungsi media dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar, dan membangkitkan motivasi pada subjek belajar (Nuryanto, 2017).

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Penafsiran informasi dan pesan materi dapat disamakan antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran menjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran suatu materi pembelajaran. Materi yang bersifat materi yang bersifat abstrak tidak hanya diangan-angan saja tetapi dapat divisualkan dan dikonkretkan melalui media pembelajaran. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta

isi pesan (konten) yang akan disampaikan atau disalurkan oleh media tersebut (Hamid, 2020).

2.2.4 Penggunaan Media dalam Promosi Kesehatan

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika dan media luar ruang. Pada pelaksanaannya, promosi kesehatan tidak dapat lepas dari media. Karena melalui media tersebut pesan-pesan kesehatan yang disampaikan menjadi menaik dan mudah dipahami, sehingga sasaran dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan (Jatnika, 2019).

Sebagai negara berkembang, kondisi kesehatan masyarakat di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup baik, hal ini bisa dilihat dari meningkatnya animo masyarakat yang mendaftarkan diri sebagai anggota BPJS di Indonesia sebagai bentuk kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan yang disertai perkembangan jumlah fasilitas kesehatan. Salah satu fasilitas pendukung kesehatan yang saat ini bisa dirasakan oleh masyarakat antara lain adalah media promosi kesehatan. Sarana promosi kesehatan mendapat dukungan dari BOK (Bantuan Operasional Kesehatan) yang merupakan bantuan pemerintah pusat kepada pemerintah daerah untuk percepatan *MDGs* bidang kesehatan (Yuliu, 2016).

Pelayanan kesehatan di Indonesia yang memakai media promosi kesehatan antara lain bisa dilihat dalam program pemerintah yakni Program Pelaksanaan. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). PHBS merupakan suatu tindakan pencegahan agar masyarakat terhindar dari penyakit dan gangguan kesehatan. Adapun PHBS yang telah dilakukan mempunyai target sasaran yaitu masyarakat umum dan anak-anak, dengan program yang dilakukan antara lain seperti menggosok gigi dengan baik dan benar, mencuci tangan menggunakan sabun, karies gigi, kecacingan, kelainan refraksi/ketajaman penglihatan serta masalah gizi dan penyakit (Yuliu, 2016).

Gambaran tentang sasaran penyuluhan yang akan dituju dengan menggunakan alat peraga penting untuk dipahami dalam proses persiapan yang dilakukan. Artinya penggunaan alat peraga harus didasarkan pada pengetahuan

yang dimiliki oleh sasaran penyuluhan. Menurut (Nurmala, 2018) ada beberapa hal yang harus diketahui tentang sasaran dalam kegiatan penyuluhan

2.2.4.1 Individu (personal) atau kelompok (masyarakat atau komunitas tertentu).

2.2.4.2 Penggolongan sasaran, misalnya kependudukan (demografi) dan social ekonomi.

2.2.4.3 Bahasa yang digunakan oleh sasaran.

2.2.4.4 Adat istiadat serta kebiasaan yang berlaku di masyarakat.

2.2.4.5 Minat dan perhatian sasaran

Pesan dalam media yang digunakan bertujuan untuk mempengaruhi sasaran serta mengajak khalayak untuk mengimplementasikan ide yang diberikan ke sasaran (Nurmala, 2018).

2.2.4.1 Imbauan Rasional

Imbauan rasional yang disampaikan dengan alasan sasaran penyuluhan merupakan makhluk rasional. Misalnya imbauan berisi ajakan untuk datang ke posyandu, “Datanglah ke posyandu untuk mengimunitasikan anak.” Ibu terkadang memahami pesan tersebut, tetapi tidak bertindak sesuai anjuran pesan oleh sebab ragu dengan manfaat imunisasi.

2.2.4.2 Imbauan Emosional

Pesan dengan menggunakan imbauan emosional kemungkinan berhasil lebih tinggi dibanding dengan imbauan dengan bahasa rasional. Hal ini Promosi Kesehatan disebabkan oleh pemikiran sasaran penyuluhan khususnya ibu cenderung berdasarkan pada emosi dari hasil pemikiran rasional.

2.2.4.3 Imbauan Ketakutan

Penyampaian imbauan pesan yang menimbulkan ketakutan harus digunakan dengan hati-hati tergantung dari karakter sasaran yang dituju. Sasaran dengan kepribadian kuat kurang efektif dengan diberikan imbauan emosional dibandingkan pada sasaran dengan tingkat kecemasan tinggi.

2.2.4.4 Imbauan Ganjaran

Penyampaian informasi dengan imbauan ganjaran ditujukan untuk memberikan pernyataan kesediaan dan kesanggupan untuk melakukan hal yang menjadi harapan

penerima informasi. Metode ini akan berdaya guna pada sasaran yang mau perilakunya apabila memperoleh imbalan sesuai harapan.

2.2.4.5 Imbauan Motivasional

Penyampaian informasi dilakukan dalam bentuk dorongan yang mengena dan sampai pada sasaran pesan. Sasaran akan tergerak melalui dorongan kebutuhan yang menjadi dasar dalam pemenuhan kesejahteraan hidup.

2.2.5 Pemilihan Media

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. Tujuan penggunaan media dapat bermacam-macam, seperti sekedar pengisi waktu, untuk hiburan, untuk informasi umum, untuk pembelajaran (Abidin, 2016).

Selain itu, sebelum mengembangkan kriteria dan melaksanakan pemilihan media harus diketahui jenis media yang akan dipilih apakah termasuk media *by design* ataukah *by utilization*. Karena konsekuensi dan jenis media tersebut berdampak pada penentuan kriteria atau norma yang dipakai. Media *by utilization* yang dimaksud adalah media yang telah tersedia secara umum dan banyak di lapangan atau dipasaran, tinggal menyesuaikan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan media *by design* adalah media yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Abidin, 2016).

Menurut Rahma (2019) pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan. Kesalahan dalam pemilihan media baik jenis media dan materi yang akan disampaikan akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan. Maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media seperti:

2.2.5.1 Tujuan penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Media pembelajaran yang digunakan apakah dapat mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Jadi pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, apakah menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak atau sebagainya.

2.2.5.2 Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

2.2.5.3 Karakteristik

Media Sebelum menggunakan media, guru harus karakteristik media yang digunakan. Karakteristik media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran pengguna media dan tujuan penggunaan media. Kelebihan dan kelemahan media yang digunakan juga harus diperhatikan. Maka diperlukan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media pembelajaran yang tepat.

2.2.5.4 Waktu

Waktu yang dimaksudkan mulai dari persiapan, pengadaan media serta waktu penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah kita pilih memakan banyak waktu pada saat kegiatan pembelajaran.

2.2.5.5 Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.

2.2.5.6 Ketersediaan

Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar baik itu tersedia di sekolah atau di pasaran. Jika belum tersedia apakah guru bias membuatnya

sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya. Sekalipun efektivitas dan efisiensi media tidak dapat diragukan lagi dalam pengajaran di kelas, pertimbangan lain yang tidak kalah pentingnya adalah faktor aksesibilitas (*accessibility*) yang menyangkut apakah media tersebut dapat diakses atau diperoleh dengan mudah atau tidak. Hal ini penting mengingat sejumlah media tidak dapat diperoleh karena mahal biaya yang harus dikeluarkan. Selain itu, di daerah terpencil, sejumlah media terkadang sulit didapat karena terbatasnya fasilitas transportasi yang tersedia di daerah tersebut, di samping persoalan lainnya, misalnya keamanan, perawatan, dan sebagainya (Mahnun, 2016).

2.3 Busy book

2.3.1 Pengertian *busy book*

Seiring dengan perkembangan zaman yang modern, banyak hal yang menjadikan orang-orang menjadi kreatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mendukung proses belajar membaca. Salah satu alat permainan edukatif yang dikembangkan yaitu media *busy book*. Belum diketahui secara pasti penemu media *busy book* namun ditemukan beberapa gambar media *busy book* dalam aplikasi Pinterest. Begitu juga dengan temuan dalam jurnal yang menyebutkan bahwa media *busy book* dipopulerkan oleh Diana yaitu sebuah buku pembelajaran yang berbahan dasar kain (dominasi kain flanel) yang terdiri dari beberapa halaman dan memuat berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran yang menarik (Ayu, 2021).



Gambar 2.2 *Busy book* <https://www.google.com/mainan-el-hana-my-busy-book-healthy-teeth-belajar-gigi>

Busy Book sebuah buku yang terbuat dari kain flanel yang berisi gambar, tulisan yang bertujuan untuk melatih anak baik aspek bahasa, kognitif maupun motorik anak. Manfaat *busy book* bila diberikan kepada anak usia dini adalah dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, bisa melatih motorik anak, kreatifitas anak, kesabaran dan ketelatenan anak. Anak lebih cenderung tertarik dengan buku-buku yang banyak gambar dibandingkan dengan buku-buku yang banyak teksnya. Mereka bisa menemukan informasi yang dapat menyenangkan hatinya pada buku tersebut. Dengan adanya *busy book* yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi anak dalam belajar merangkai huruf menjadi kalimat sederhana dan belajar akan jauh lebih menyenangkan bagi anak (Safitri, 2019).

Sedangkan menurut (Annisa, 2018) *busy book* yaitu pengembangan dari buku edukatif. *Busy book* terbuat dengan bahan kain flanel dengan warna yang menarik dan tidak berbahaya untuk anak, dengan ukuran 25 x 25 cm. proyek mengembangkan keterampilan anak seperti mengancingkan, beberapa konsep juga mengajarkan seperti menghitung, mengenal ukuran, bentuk dan warna, mengelompokan bentuk dan warna .

Penggunaan media pembelajaran *busy book* dapat digunakan sesuai kebutuhan kita yang tentunya sesuai tahap perkembangan anak. Dalam artian, penggunaan *busy book* dapat diterapkan di semua tema dalam pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran *busy book* dapat digunakan untuk semua tema, dapat dibuat sendiri sesuai kreasi kita, setiap gambarnya dapat diatur sendiri, dapat menyesuaikan dengan kebutuhan anak, dapat digunakan berkali-kali, menghemat waktu dan tenaga. Jadi, Peserta didik dapat melakukan aktivitas seperti mencocok gambar, mengenal, merangkai huruf atau angka, belajar berhitung dan banyak permainan interaktif lainnya yang tentunya mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi, berbahasa, kemampuan sosial serta mampu meningkatkan kemandirian pada anak. Membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak (Rosa, 2021) .

Aktifitas-aktifitas sederhana seperti puzzle, maze, membuka reselting, dan lain-lain. *busy book* ini merupakan media yang efektif untuk mengajarkan kosakata sederhana secara menarik antara lain: color, animals, numbers, dan shape. Selain mengajarkan kosakata, *busy book* juga dapat merangsang kognitif dan keterampilan halus (fine motor) anak usia dini. Bentuk dari *busy book* yang terbuat dari kain, dan bentuknya yang warna warni akan menjadikan pembelajaran tentang kosa kata menjadi menyenangkan dan tentunya materi yang diajarkan akan diserap dengan mudah oleh anak anak. Pembelajaran dengan menggunakan *busy book* memiliki beberapa keunggulan, yakni :

2.3.1 Guru mudah menentukan materi ajar, tinggal disesuaikan dengan perintah yang disesuaikan dengan konten yang ada di dalam *busy book*.

2.3.2 Guru dapat dengan mudah mengevaluasi siswa karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing masing siswa.

2.3.3 Siswa tanpa diminta, melakukan aktivitas yang dituntut dilakukan di dalam *busy book*.

2.3.4 Akan timbul rasa ingin tau dari para siswa dan cenderung langsung melakukan sendiri tanpa pertolongan dari guru.

2.3.5 sifat media tahan lama karena terbuat dari kain sehingga tidak gampang kotor, kusut, maupun robek.

2.3.6 pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan aktif.

2.3.7 Pembelajaran menjadi menyenangkan karena

banyak warna, banyak aktivitas, dan memancing kreativitas siswa untuk melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih baik dan sistematis (Mufliharsi, 2017).

2.4 Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut sangat bermanfaat bagi kesejahteraan anak di lingkungan sekolah sehingga anak terbebas dari sakit gigi dan pihak sekolah perlu mendukung untuk mempromosikan kesehatan gigi dan mulut. Pendidikan kesehatan gigi dan mulut suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mendapatkan kesehatan gigi anak sehat dan dapat meningkat taraf hidup. Upaya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut pada kelompok anak usia sekolah perlu mendapatkan perhatian khusus sebab pada usia ini anak sedang menjalani proses tumbuh kembang dan hal ini dapat berpengaruh pada usia dewasa nanti (Obi, 2021).

2.4.1 Menyikat Gigi

Tujuan menyikat gigi adalah untuk membersihkan sisa-sisa makanan, debris atau stein. Tapi, menyikat gigi dengan baik adalah menyikat gigi yang tidak menimbulkan kerusakan pada gigi atau sering disebut dengan abrasi gigi. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan untuk mempertahankan kebersihan mulut sehingga bakteri tidak dapat berkembang dan menyebabkan kerusakan pada gigi adalah dengan menyikat gigi 2 kali sehari yaitu setelah sarapan pagi dan sebelum tidur malam, mengganti sikat gigi 3-4 bulan sekali, pemakaian obat kumur anti bakteri untuk mengurangi pertumbuhan bakteri dalam mulut, menggunakan benang gigi secara rutin untuk membersihkan sisa makanan di sela-sela gigi, dan berkunjung teratur ke dokter gigi setiap 6 bulan sekali untuk pemeriksaan gigi dan pembersihan karang gigi secara rutin (Notohartojo, 2016).

Menyikat gigi sebagai salah satu kebiasaan dalam upaya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Banyak metode atau teknik yang diperkenalkan para ahli dan kebanyakan metodenya dikenal dengan namanya sendiri seperti bass, stillman, charters atau disesuaikan dengan gerakannya. Namun kebanyakan dari masyarakat menggunakan teknik horizontal dan vertical (Sitanaya, 2017).

2.4.1.1 Teknik menyikat gigi secara horizontal merupakan gerakan menyikat gigi ke depan ke belakang dari permukaan bukal dan lingual. Letak bulu sikat tegak lurus pada permukaan labial, bukal, palatinal, lingual dan oklusal dikenal sebagai

scrub brush. Caranya mudah dilakukan dan sesuai dengan bentuk anatomi permukaan kunyah.

2.4.1.2 Teknik menyikat gigi secara vertikal merupakan cara yang mudah dilakukan sehingga orang-orang yang belum diberi pendidikan biasa menyikat gigi dengan teknik ini. Arah gerakan menyikat gigi ke atas dan ke bawah dalam keadaan rahang atas dan bawah tertutup. Gerakan ini untuk permukaan gigi yang menghadap ke bukal/labial, sedangkan untuk permukaan gigi yang menghadap lingual/palatal, gerakan menyikat gigi ke atas dan ke bawah dalam keadaan mulut tertutup.

2.4.2 Makanan yang Menyehatkan Gigi

2.4.2.1 Buah dan sayur

Sayuran dan buah-buahan memiliki manfaat bagi tubuh antara lain sebagai sumber vitamin dan serat, dan yang penting adalah menopang kehidupan manusia untuk menjaga agar tubuh tetap sehat. Buah dan sayuran tidak hanya enak dimakan, akan tetapi juga menjanjikan untuk kesehatan kita. Buah dan sayuran mengandung vitamin dan mineral yang menawarkan perlindungan dari penyakit kronis. Buah mengandung serat tinggi. Sehingga mengkonsumsi buah juga membantu membersihkan gigi. Buah dan sayuran tidak mengandung gula buatan dan mengandung mineral dan nutrisi lainnya serta vitamin yang bermanfaat membantu mempertahankan tingkat energi, antioksidan yang terdapat dalam buah dan sayur akan lebih optimal jika mereka dikonsumsi bersama. Jadi buah dan sayur merupakan makanan wajib dalam menu harian kita (Senjaya, 2017).

Salah satu cara mudah untuk mencegah karies gigi adalah mengatur pola makan dengan memperbanyak mengkonsumsi makanan berserat seperti sayur sawi, wortel dan buah-buahan seperti pepaya, apel, bengkoang karena mempunyai daya pembersih gigi yang baik membersihkan gigi dari penyebab karies. Makanan yang bersifat seperti pada nanas, apel, stroberi, pepaya, bengkoang mengandung banyak air dan serat, serta kaya dengan gizi. Selain kaya dengan gizi buah dan sayur juga bisa menyehatkan gigi (Nurasik, 2017).

Menurut (Hamidah, 2015) bahan makanan nabati seperti sayur dan buah-buahan ini diperlukan oleh manusia karena kandungan seratnya atau fiber. Serat ini merupakan komponen jaringan yang pada tanaman yang tidak dapat dicerna oleh

enzim pencernaan. Artinya tidak ada enzim pencernaan yang mampu mengurai serat menjadi komponen yang mudah diserap. Keadaan ini memberi keuntungan bagi manusia seperti :

- a. Membuat makanan rendah kalori. Serat adalah rendah kalori maka jumlah serat membantu membuat menu rendah kalori.
- b. Makanan untuk program penurunan berat badan. Adanya rasa kenyang setelah mengkonsumsi serat dalam jumlah yang cukup menjadikan orang tidak mudah untuk mengkonsumsi makanan lainnya.
- c. Didalam usus serat ini dapat mengikat glukosa, maka serat memiliki fungsi memberi efek hipoglemik. Yaitu memberi efek pada penurunan gula darah sehingga cocok untuk penderita diabetes.
- d. Adanya konsumsi serat yang tinggi akan menyebabkan pengeluaran asam empedu lebih banyak mengeluarkan kolesterol dan lemak yang dikeluarkan lewat feses. Ini sangat membantu bagi saat orang mengkonsumsi makanan dengan lemak dan kolesterol tinggi ataupun kelebihan kedua zat tersebut.
- e. Serat menjegah penyerapan kembali asam empedu, kolesterol dan lemak. Atau memberi efek hipolipidemik yang bermanfaat bagi diet penderita hipokolesterolemik. Efek dari keadaan ini adalah dapat mengurangi resiko terkena jantung koroner.
- f. Jumlah konsumsi sayuran cukup 1 mangkuk saja, karena bila lebih akan mengganggu atau menghalangi penyerapan zat besi.

Konsumsi buah dan sayuran segar yang kaya akan vitamin, mineral, serat dan air dapat melancarkan pembersihan sendiri pada gigi, sehingga luas permukaan plak dapat dikurangi dan pada akhirnya karies gigi dapat dicegah. Buah-buahan segar seperti apel, bengkoang, pear, semangka serta sayuran seperti caisim dan wortel dan lain-lain, dapat merangsang fungsi pengunyahan dan meningkatkan sekresi air ludah. Adanya efek positif konsumsi buah-buahan segar terhadap efek pembersihan gigi. Buah-buahan segar berperan sangat efektif untuk membantu kebersihan gigi apabila dikonsumsi sesudah makan (Hidayanti, 2017).

2.5 Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berada dalam fase usia 6-11 tahun atau biasa di sebut dengan fase kanak-kanak tengah. Fase kanak-kanak tengah, anak memiliki kemampuan dasar berhitung, menulis, serta membaca. Fase perkembangan anak SD dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu: fisik-motorik, kognisi, sosio-emosional, bahasa, moral keagamaan (Khaulani, 2020).

2.5.1 Fisik-motorik

Pertumbuhan fisik anak pada usia SD ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di PAUD/TK, hal ini tampak pada perubahan system tulang, otot dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya. Kegiatan fisik ini dilakukan oleh anak dalam upaya melatih koordinasi, motorik, kestabilan tubuh maupun penyaluran energi yang tertumpuk. Aspek perkembangan fisik-motorik ini berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya, sebagai contoh, keadaan fisik anak yang kurang normal misalnya anak terlalu tinggi atau terlalu pendek, anak terlalu kurus atau gemuk akan mempengaruhi rasa kepercayaan diri anak. Rasa kepercayaan ini akan berkaitan dengan emosi, kepribadian, dan sosial anak (Latifa, 2017).

2.5.2 Kognisi

Aspek perkembangan kognisi merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, yakni kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik berpikir yang khas. Cara berpikir mereka berbeda dengan anak pra sekolah dan orang dewasa. Cara mengamati lingkungan sekitar dan mengorganisasi dunia pengetahuan yang mereka dapatpun berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa. Teori perkembangan Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal. Dalam teorinya, Piaget menjelaskan anak usia SD yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yang dicetuskannya yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala

sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak (Trianingsih, 2016).

2.5.3 Perkembangan sosio-emosional.

Ciri khas dari fase ini ialah meningkatnya intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebayanya serta ketergantungan anak terhadap keluarga menjadi berkurang. Pada fase ini hubungan atau kontak social lebih baik dari sebelumnya sehingga anak lebih senang bermain dan berbicara dalam lingkungan sosialnya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan social anak, karena melalui teman sebaya anak bisa belajar dan mendapat informasi mengenai dunia anak di luar keluarga (Murni, 2017).

2.5.4 Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi dalam suatu interaksi sosial. Perkembangan bahasa anak akan berkembang dari awal masa sekolah dasar dan mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja. Usia late primary (7-8 tahun), bahasa anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Anak telah memahami tata bahasa, sekalipun terkadang menemui kesulitan dan menunjukkan kesalahan tetapi anak dapat memperbaikinya. Anak telah mampu menjadi pendengar yang baik. Anak mampu menyimak cerita yang didengarnya, dan selanjutnya mampu mengungkapkan kembali dengan urutan dan susunan yang logis. Anak telah menunjukkan niatanya terhadap puisi, dan juga mampu mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam bentuk puisi. Anak memiliki kemampuan untuk memahami lebih dari satu arti, dan memperkaya kata menjadi sebuah humor. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak SD ialah faktor lingkungan. Anak SD telah banyak belajar dari orang disekitar lingkungannya khususnya lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan terdekat anak. Oleh karena itu, hendaknya orang tua dan masyarakat menggunakan istilah-istilah bahasa yang lebih selektif dan lebih baik jika berada disekitar anak, karena pada dasarnya bahasa anak akan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya (Khaulani, 2020).

2.5.5 Perkembangan Moral keagamaan

Konsep perkembangan moral menjelaskan bahwa norma dan nilai yang ada dilingkungan sosial siswa akan mempengaruhi diri siswa untuk memiliki moral yang baik atau buruk (Trianingsih, 2016). Pada masa perkembangan kanak-kanak awal, moral anak belum berkembang pesat karena disebabkan oleh perkembangan kognitif anak yang belum mencapai pemahaman mengenai prinsip benar salah mengenai suatu hal, pada masa ini anak belum mampu membedakan hal-hal yang benar untuk dilakukan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan (Murni, 2017).

2.5.6 Keadaan Mulut anak Sekolah Dasar

Umumnya keadaan kebersihan mulut anak sekolah dasar lebih buruk dan anak lebih banyak makan makanan dan minuman yang menyebabkan karies dibanding orang dewasa. Anak-anak umumnya senang gula-gula, apabila anak terlalu banyak makan gula-gula dan jarang membersihkannya, maka gigi-giginya banyak yang mengalami karies (Kawuryan, 2018).

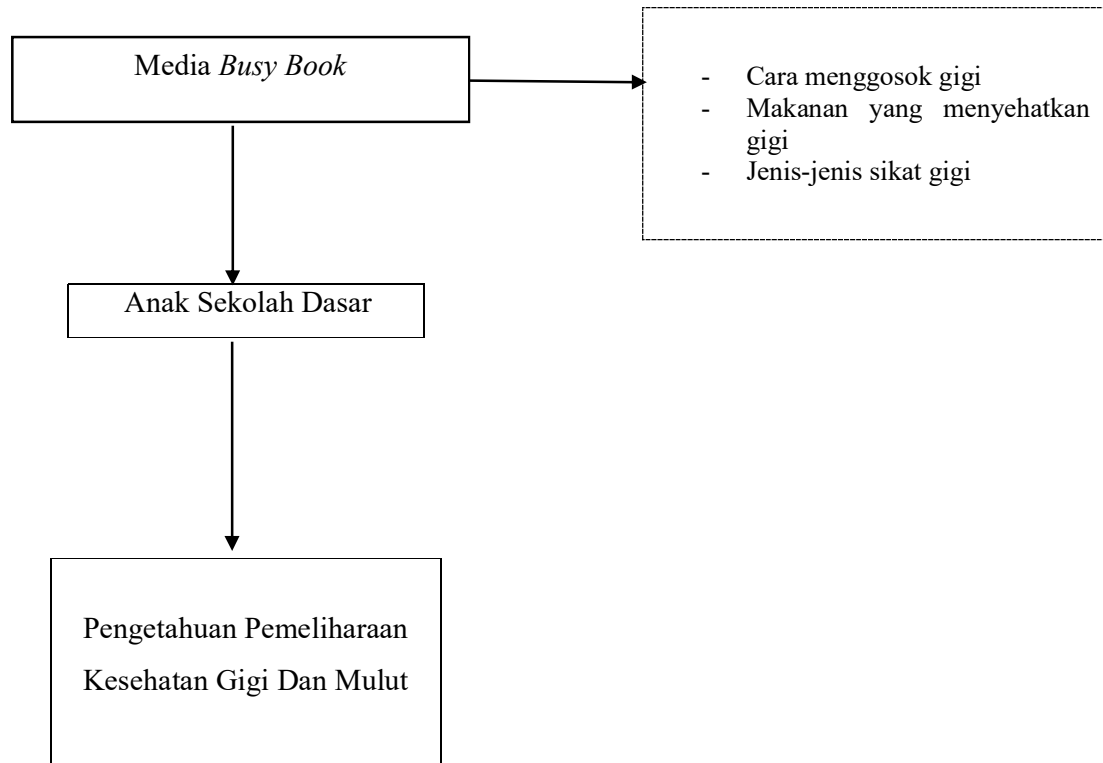
2.6 Landasan Teori

Metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan yaitu dengan penyuluhan, penyuluhan dengan menggunakan media *busy book* dapat diberikan pada anak sekolah dasar agar dapat meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Anak sekolah dasar adalah anak yang berada dalam fase usia 6-11 tahun atau biasa disebut dengan fase kanak-kanak tengah memiliki kemampuan dasar berhitung, menulis, serta membaca.

Umumnya keadaan kebersihan mulut anak sekolah dasar lebih buruk dan anak lebih banyak makan makanan dan minuman yang menyebabkan karies dibanding orang dewasa. Anak-anak umumnya senang gula-gula, apabila anak terlalu banyak makan gula-gula dan jarang membersihkannya, maka gigi-giginya banyak yang mengalami karies.

(Dirangkum : Kawuryan, 2018, Khaulani, 2020, Rosa,2021)

2.7 Kerangka Teori



(sumber : Ayu, (2021), Khaulani, (2020), Lossu, (2017)).