

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Promosi kesehatan

Menurut WHO, promosi kesehatan adalah proses yang mengupayakan individu dan komunitas untuk meningkatkan kemampuan mengendalikan faktor kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatan (Nurmala, 2018). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menjelaskan promosi kesehatan adalah upaya meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengendalikan faktor-faktor kesehatan melalui pembelajaran dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat agar dapat menolong dirinya sendiri, serta mengembangkan kegiatan yang bersumberdaya masyarakat sesuai dengan lingkungan sosial budaya daerahnya dan didukung kebijakan publik yang berwawasan kesehatan (Susilowati, 2016).

Promosi kesehatan adalah upaya mempengaruhi masyarakat baik individu maupun kelompok untuk berperilaku hidup sehat. Promosi kesehatan gigi dan mulut tidak hanya proses menyampaikan informasi dan menyadarkan dalam meningkatkan pengetahuan, akan tetapi sebagai upaya mengubah perilaku hidup dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut (Haryani dkk, 2015). Tujuan promosi kesehatan untuk meningkatkan kemampuan individu maupun masyarakat agar mampu

hidup sehat dan mengembangkan upaya kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

2. *Pit Fissure Sealant*

Pit merupakan Bahasa Inggris yang berarti lubang, sedangkan *fissure* berarti celah, sehingga *pit* dan *fissure* memiliki arti celah atau ceruk yang sempit dan cukup dalam. *Pit* dan *fissure* di permukaan oklusal gigi permanen sangat rentan terhadap karies (Putri dkk, 2016). Kerentanan ini berhubungan dengan bentuk fisik dan morfologi *pit* dan *fissure* yang dianggap sebagai tempat perlindungan bagi mikroorganisme dan pembersihan pada area tersebut lebih sulit sehingga memungkinkan retensi plak yang lebih besar (Veiga *et al.*, 2014). Bentuk *pit* dan *fissure* beragam, tetapi bentuk umumnya adalah sempit, berliku, dan tidak teratur (Ramadhani dkk, 2017).

Pit fissure sealant adalah salah satu pencegahan utama untuk meminimalkan risiko, mengurangi insiden terjadinya karies pada *pit* dan *fissure* dan mencegah kebutuhan tambalan gigi yang lebih invasif (Veiga *et al.*, 2014). *Pit fissure sealant* adalah usaha mempertahankan struktur alami gigi dan mencegah karies terutama pada permukaan oklusal gigi posterior (Dendeng & Setiawan, 2018). *Pit fissure sealant* adalah bahan yang diaplikasikan pada *pit* dan *fissure* gigi posterior dengan tujuan mencegah terjadinya karies (Liasari dkk, 2021).

Bakteri pada gigi yang karies akan terus berproses hingga menyebabkan kematian jaringan pulpa. Keadaan ini dapat berlanjut

lebih buruk dengan terjadinya abses sehingga akhirnya menyebabkan gigi tidak dapat dipertahankan dan harus dicabut (Siagian, 2016). Dampak lainnya jika gigi yang karies tidak dilakukan perawatan akan menyebabkan berbagai penyakit gigi yang lain seperti peradangan jaringan periodontal dan akan berlanjut terbentuk abses periapikal, granuloma sampai kista (Yusiana & Prawesti, 2017).

Menurut Senjaya dkk, (2019) indikasi pemberian *sealant* pada *pit* dan *fissure* gigi yaitu *pit* dan *fissure* dalam, karies pada *pit* dan *fissure* atau restorasi pada gigi sulung atau permanen lainnya, tidak ada karies interproksimal, dapat diisolasi terhadap kontaminasi saliva, umur gigi erupsi kurang dari empat tahun serta telah erupsi sempurna. Gigi yang dengan *pit* dan *fissure* yang bernoda atau agak putih terutama pada pasien dengan insiden karies tinggi juga perlu dilakukan tindakan *pit fissure sealant* (Hegde *et al.*, 2022).

Kontraindikasi pemberian *sealant* pada *pit* dan *fissure* yaitu *self cleansing* yang baik pada *pit* dan *fissure*, terdapat tanda klinis maupun radiografis adanya karies interproksimal yang memerlukan perawatan, banyaknya restorasi, gigi erupsi hanya sebagian, tidak memungkinkan isolasi dari kontaminasi saliva, serta umur erupsi gigi lebih dari empat tahun (Senjaya dkk, 2019). Anak dengan usia yang masih terlalu kecil dan tidak kooperatif selama tindakan belum bisa dilakukan tindakan *pit fissure sealant* (Mathew *et al.*, 2016).

Tindakan hanya membutuhkan waktu beberapa menit untuk setiap gigi, sangat direkomendasikan untuk anak dan tidak menimbulkan rasa sakit (Warren, 2021). Menurut Hegde *et al.*, (2022) tahap tindakan sebagai berikut: a) Isolasi daerah kerja untuk menghindari kontaminasi saliva. b) Preparasi gigi yang akan dilakukan tindakan. c) Aplikasi etsa asam. d) Bilas etsa asam dan keringkan gigi. e) Aplikasikan bahan *sealant* pada *pit* dan *fissure*. f) Periksa kembali permukaan gigi yang telah diaplikasikan bahan *sealant*. g) Periksa kembali oklusi permukaan gigi. h) Apabila masih dibutuhkan, aplikasikan kembali bahan *sealant*. Biaya tindakan di pusat kesehatan masyarakat milik pemerintah tergolong tidak mahal yaitu sebesar Rp20.000 (Peraturan Walikota Yogyakarta, 2020)

Bahan *sealant* yang ideal adalah bahan yang mempunyai retensi yang tahan lama, kelarutan terhadap cairan mulut rendah, biokompatibel dengan jaringan rongga mulut, dan mudah diaplikasikan. Ada dua jenis bahan *sealant* yang biasa digunakan sebagai berikut: a) Glass Ionomer Cement atau GIC, GIC adalah bahan restorasi adhesif yang sewarna dengan gigi (Septishelya dkk, 2016). GIC memiliki efek flouridasi sehingga dapat mencegah terjadinya karies dengan lebih baik, akan tetapi memiliki retensi yang rendah (Erry dkk, 2019). Selain itu, GIC memiliki kekerasan yang baik dan kemampuan adhesi, tetapi GIC mudah larut sehingga harus dihindarkan dari saliva untuk hasil yang maksimal (Ramadhani dkk, 2017). b) Resin komposit, resin komposit

bisa dikatakan lebih retentif dibandingkan dengan GIC (Erry dkk, 2019). Resin komposit juga memiliki sifat mekanis yang baik dan kelarutan yang sangat rendah, tetapi resin komposit mengalami pengerutan sehingga menyebabkan kegagalan. Pemolesan bahan ini juga terkadang menyebabkan tempat menempelnya plak (Ramadhani dkk, 2017).

3. *Dart game*

Dart game adalah permainan yang menarik. *Dart game* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar (Novianti dkk, 2018). Media *dart game* bersifat interaktif dimana seluruh siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Nafriadi dan Hastuti, 2020).

Menurut Siskwati (2016) kelebihan media *dart game* yaitu mudah dalam penyajiannya, menarik penasarannya siswa, cocok untuk pembelajaran yang menuntut siswa aktif, cocok digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individu, permainan mudah dipahami. Media ini juga memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan keuletan dalam pembuatannya dan penggunaan untuk kelas bawah atau kelas kecil harus dengan pengawasan karena memiliki anak panah yang membahayakan jika disalahgunakan.

4. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (Notoatmodjo, 2014). Pengetahuan

seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda.

Menurut Notoatmodjo (2014) secara garis besar tingkat pengetahuan dibagi menjadi enam yaitu: a) Tahu (*know*), tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. b) Memahami (*comprehension*), memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut. c) Aplikasi (*application*), aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi lain. d) Analisis (*analysis*), analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. e) Sintesis (*synthesis*), sintesis menunjuk suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. f) Evaluasi (*evaluation*), evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap objek tertentu.

5. Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.

Minat adalah motivasi seseorang yang mendorong untuk melakukan yang mereka inginkan. Seseorang secara bebas memilih yang ingin mereka lakukan. Setiap minat akan memuaskan kebutuhan seseorang. Kehendak berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan dalam melakukan fungsinya (Syah, 2009).

Minat memiliki tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak) (Pratiwi, 2017). Menurut Hidayat (2013) membagi ketiga unsur tersebut menjadi indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu sebagai berikut: a) Keinginan, keinginan adalah indikator minat yang datang dari dorongan diri sendiri. b) Perasaan senang, perasaan senang terhadap sesuatu cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. c) Perhatian, adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dengan mengesampingkan hal lain. d) Perasaan tertarik, minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung tertarik pada sesuatu.

Menurut Syah (2009) faktor yang mempengaruhi minat ada faktor yang berasal dari dalam atau faktor internal dan faktor yang berasal dari luar atau faktor eksternal. a) Faktor internal, faktor internal adalah sesuatu yang membuat seseorang berminat yang datangnya dari dalam diri orang tersebut. Faktor internal adalah pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kabutuhan. b) Faktor eksternal, faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat seseorang berminat yang

datangnya dari luar diri orang tersebut, seperti keluarga, teman, tersedianya sarana dan prasarana, dan keadaan.

Menurut Hurlock (2007) mengukur minat seseorang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: a) Observasi, observasi adalah mengamati secara langsung kondisi yang ada. Pengukuran minat dengan metode ini memiliki keuntungan karena dapat mengamati minat seseorang dalam kondisi wajar. Hasilnya bersifat subyektif. b) Interview, metode interview baik digunakan untuk mengukur minat karena seseorang biasanya senang bercerita. c) Kuesioner, pengukuran dengan kuesioner dapat dilakukan terhadap sejumlah responden secara bersamaan.

6. Siswa Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan sekolah formal tingkat pertama yang harus dijalani oleh siswa yang berada di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu enam tahun melalui aktivitas yang disusun terencana menurut tingkatan kelasnya (Kenedi *et al.*, 2019).

Menurut Hayati dkk, (2021) karakteristik siswa sekolah dasar sebagai berikut: a) Senang bermain, siswa SD merupakan anak yang menyukai permainan. Model pembelajaran didesain dalam sebuah unsur permainan. Proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tetap bisa dicapai, tetapi dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dan santai. b) Senang bergerak, siswa SD merupakan puncak kulminasi dari pengaktifan maksimal sistem motorik halus dan kasar sehingga

membuat siswa SD aktif bergerak. c) Menyukai pekerjaan berkelompok, siswa SD memiliki pergaulan yang baik dengan teman sebayanya. Selain disukai, pengembangan pembelajaran berkelompok juga dapat mengasah kerjasama antar teman, belajar mengenai aturan kelompok, konsep setia kawan, bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan dan belajar sportif. d) Menyukai peragaan langsung, siswa SD berada pada masa operasional konkrit. Penjelasan akan lebih mudah dipahami jika dihubungkan dengan kondisi nyata atau pengalaman yang pernah dialami oleh siswa.

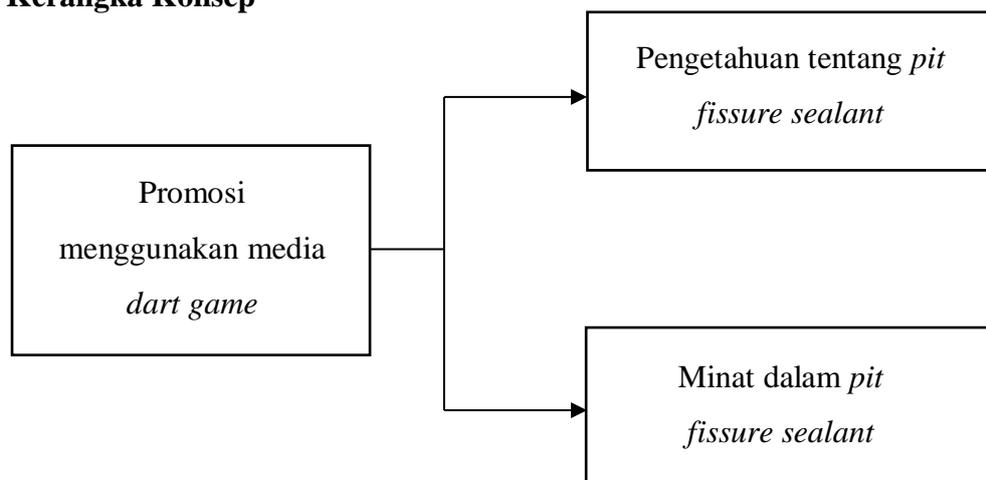
B. Landasan Teori

Gigi terutama gigi belakang memiliki bentuk morfologi dengan *pit* dan *fissure* yang sempit dan cukup dalam yang menyebabkan sisa makanan mudah terjebak dan sulit dibersihkan. Sisa makanan yang sulit dibersihkan menjadi sumber utama terjadinya gigi berlubang. Gigi berlubang dapat dicegah dengan tindakan preventif yaitu *pit fissure sealant*. *Pit fissure sealant* suatu tindakan dengan menutup *pit* dan *fissure* dengan bahan tambal pada gigi sehingga permukaan menjadi lebih landai dan mudah dibersihkan.

Promosi tentang *pit fissure sealant* dilakukan untuk menyampaikan informasi tentang *pit fissure sealant* dan menyadarkan dalam meningkatkan pengetahuan serta mengubah perilaku. Promosi dilakukan dengan bantuan media yang disesuaikan dengan karakteristik *audience*. Media *dart game* sebuah permainan melempar panah kecil pada papan bundar yang sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, menyukai pekerjaan berkelompok, dan menyukai peragaan langsung. Perasaan senang dan tertarik akan menentukan minat siswa sekolah dasar melakukan *pit fissure sealant*.

C. Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari permasalahan ini yaitu :

1. Pengaruh promosi tentang *pit fissure sealant* menggunakan media *dart game* meningkatkan pengetahuan tentang *pit fissure sealant*.
2. Pengaruh promosi tentang *pit fissure sealant* menggunakan media *dart game* meningkatkan minat siswa sekolah dasar.