

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan adalah upaya memengaruhi individu maupun kelompok dalam berperilaku hidup sehat. Promosi kesehatan gigi dapat meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku agar lebih memperhatikan kesehatan gigi dan mulut (Haryani dkk, 2015). Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode yaitu metode ceramah, seminar dan bermain. Metode yang paling efektif salah satunya yaitu metode bermain (Suryaningsih dkk, 2017).

Promosi kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini. Pada usia dini, anak-anak mulai memahami pentingnya menjaga kesehatan dan mengetahui kebiasaan yang dapat memengaruhi kesehatan giginya. Usia anak Sekolah Dasar merupakan saat yang strategis dalam upaya pencegahan masalah kesehatan gigi dan mulut (Gopdianto dkk, 2015).

Usia anak Sekolah Dasar sudah dapat menangkap dan menjelaskan sesuatu secara realistis. Anak usia 10-12 tahun sudah dapat diberi tanggung jawab terhadap kesehatan gigi dan mulutnya. Anak usia Sekolah Dasar sudah memiliki beberapa gigi permanen yang hanya tumbuh satu kali sehingga perlu dijaga agar gigi permanennya dapat terawat dengan baik (Arianto dkk, 2014).

Promosi kesehatan gigi dan mulut yang utama yaitu tentang menyikat gigi. Usia anak sekolah dasar merupakan saat yang ideal untuk melatih kemampuan motorik, termasuk dalam hal menyikat gigi. Peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam menjelaskan, memberi contoh, membimbing serta memotivasi anak agar dapat memiliki perilaku menjaga kesehatan gigi dan mulut yang baik terutama menyikat gigi (Suryaningsih, 2017).

2. Media

Media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang dapat mempengaruhi siswa sehingga mampu memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Secara khusus, pengertian media dalam pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang dapat menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang didapatkan dalam visual atau verbal (Arsyad, 2013).

Media pendidikan atau promosi kesehatan adalah sarana atau upaya yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi melalui media cetak, elektronika (TV, radio, komputer dan sebagainya) dan media luar ruang dengan tujuan meningkatkan pengetahuan sehingga dapat merubah perilaku seseorang ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2018).

Media dapat memberikan beberapa keuntungan yaitu lebih mudah ditangkap, lebih lama diingat, lebih menarik dan memusatkan perhatian sehingga dapat memberikan dorongan yang kuat untuk

melakukan apa yang dianjurkan (Astuti dkk, 2019). Tujuan media dalam promosi kesehatan yaitu: a) Media dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi; b) Media dapat menghindari kesalahan persepsi; c) Media dapat memperjelas informasi yang ingin disampaikan; d) Media dapat mempermudah pengertian; e) Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik; f) Media dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap oleh mata; g) Media dapat memperlancar komunikasi, dan lain-lain (Notoatmodjo, 2018).

Menurut Arsyad (2013) klasifikasi media dibagi menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi media visual yang diproyeksikan dan tidak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, cetak, permainan dan realia (model, *specimen*, peta dan boneka). Klasifikasi media menurut Notoadmodjo (2010) dibagi menjadi 3 yaitu: a) Media cetak, seperti poster, leaflet, brosur, majalah, surat kabar, lembar balik, stiker dan pamflet; b) Media elektronika, seperti TV, radio, film, video film, cassette, CD dan VCD; c) Media luar ruang, seperti papan reklame, spanduk, pameran, banner dan TV layar lebar.

3. Media Permainan *Uno Stacko*

Uno merupakan permainan yang terdiri dari dua jenis yaitu *Uno Kartu* dan *Uno Stacko*. Permainan *Uno Kartu* berbentuk kartu kecil seperti kartu remi yang berisi angka dan warna, sedangkan *Uno Stacko*

merupakan permainan *Uno* yang terdiri dari balok-balok berisi angka dan warna (Widianto dkk, 2017).



Gambar 1. *Uno Stacko* (Larasati dan Prihatini, 2018).

Uno Stacko merupakan balok dengan berbagai macam warna yang disusun berbentuk menara dan dimainkan 2 sampai 10 orang. *Uno Stacko* merupakan balok *Froebel* berupa bangunan *Blokdoos* atau *Bluwdoos* yaitu balok besar dengan ukuran 20 x 20 cm yang tersusun dari balok-balok kecil (Rizkillah dan Rosy, 2017).

Langkah-langkah dan aturan permainan *Uno Stacko* menurut Roziqin (2018):

- a. Siapkan menara *Uno Stacko* yang tersusun dari balok-balok kecil.
- b. Pemain pertama mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara kemudian meletakkannya di bagian paling atas menara.
- c. Pemain berikutnya harus mengambil balok warna sama dengan balok sebelumnya tetapi angka bebas atau angka sama tetapi warna bebas.
- d. Jika balok yang dipindahkan bertanda “*reverse*” maka arah pemain dibalik dari arah sebelumnya.

- e. Jika balok yang dipindahkan bertanda “*draw*” maka pemain berikutnya harus menaikkan dua balok ke atas menara.
- f. Jika balok yang dipindahkan bertanda “*skip*” maka pemain berikutnya dilewati.
- g. Jika balok yang dipindahkan berwarna ungu maka pemain tersebut harus menyebutkan warna apa yang harus dipindahkan pemain berikutnya.
- h. Jika menara roboh maka permainan berakhir dan pemain yang menyebabkan menara roboh dinyatakan kalah.



Gambar 2. *Reverse, Draw, Skip* dan Balok Ungu (Larasati dan Prihatini, 2018).

Permainan *Uno Stacko* dapat menjadi alat terapi bermain yang dapat membantu mengekspresikan diri, mengeksplorasi pikiran dan perasaan seseorang serta memahami pengalaman hidup mereka. Terapi bermain juga dapat memfasilitasi dalam memvalidasi dan menafsirkan pengalaman yang mereka alami (Roziqin, 2018).

Menurut Fathani (2015), manfaat permainan *Uno Stacko* bagi anak-anak antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah. Peserta didik akan mencoba

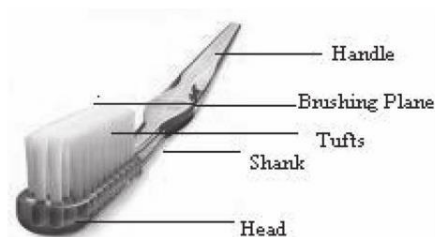
- memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi agar menara balok tidak roboh.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan otot-otot kecil khususnya tangan dan jari-jari tangan.
 - c. Meningkatkan keterampilan sosial yang berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.
 - d. Melatih logika peserta didik yaitu berusaha untuk menentukan cara apapun agar susunan balok tidak roboh.
 - e. Melatih kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan permainan.
 - f. Peserta didik dapat mempelajari konsep dasar materi yang dipelajari. Pengetahuan yang diperoleh biasanya lebih mengesankan dibandingkan yang dihafalkan sehingga dapat diingat lebih lama oleh peserta didik.

4. Menyikat Gigi

Status kesehatan gigi dan mulut seseorang dipengaruhi oleh empat faktor penting yaitu keturunan, lingkungan, perilaku dan pelayanan kesehatan. Frekuensi membersihkan gigi dan mulut sebagai bentuk perilaku akan mempengaruhi baik atau buruknya kebersihan gigi dan mulut seseorang, salah satu perilaku yang sangat mempengaruhi yaitu kebiasaan menyikat gigi. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi efektivitas menyikat gigi yaitu metode menyikat gigi, bentuk sikat gigi, metode menyikat gigi dan frekuensi menyikat gigi (Cahyadi, 2015).

Menyikat gigi merupakan kegiatan membersihkan seluruh permukaan gigi menggunakan sikat dan pasta gigi agar gigi bersih dari sisa-sisa makanan. Biasanya menyikat gigi dilakukan selama maksimal 2 menit, padahal lama menyikat gigi yang dianjurkan yaitu minimal 5 menit agar hasilnya lebih maksimal (Almujadi dan Purwati, 2018).

Menurut Fadhilah (2016), karakteristik sikat gigi yang ideal yaitu: a) Ukuran gagang sikat gigi sesuai dengan ketangkasan dan usia pengguna; b) Ukuran kepala sikat menyesuaikan ukuran mulut, sebaiknya tidak terlalu besar; c) Bulu sikat harus lembut dan sesuai dengan standar internasional; d) Bulu sikat dapat menghilangkan plak terutama daerah aproksimal; e) Menyebabkan trauma jaringan lunak dan jaringan keras seminimal mungkin; f) Mudah disimpan dan dibersihkan.



Gambar 3. Sikat Gigi (Fadhillah, 2016).

Pasta gigi yang baik memiliki beberapa persyaratan yaitu mampu menghilangkan plak dan noda sisa makanan, harga terjangkau dan mudah didapat, meninggalkan sensasi bersih dan segar saat digunakan, aman digunakan, stabil dalam penyimpanan, bahan abrasif

yang digunakan telah teruji secara klinis dan sesuai dengan enamel dan dentin (Randy, 2016).



Gambar 4. Pasta Gigi (Utari, 2018).

Menurut Hardiyanti (2016), tahapan-tahapan menyikat gigi yang baik dan benar yaitu: a) Memegang sikat gigi senyaman mungkin lalu mengoleskan pasta gigi, setelah itu memposisikan mulut dalam keadaan meringis; b) Menggosok dari arah gusi ke gigi bagian yang menghadap pipi dan bibir; c) Menyikat bagian kunyah dengan gerakan menarik; d) Menyikat bagian dalam gigi yang menghadap lidah dan langit-langit dengan cara mencongkel; e) Menyikat lidah untuk membersihkan bakteri yang masih menempel di lidah.

Berdasarkan macam gerakannya, menyikat gigi terbagi menjadi beberapa metode yaitu:

- a. Teknik *Horizontal*, yaitu menyikat dengan gerakan ke kiri dan kanan seluruh permukaan gigi, untuk permukaan bukal dan lingual disikat dengan gerakan ke depan dan ke belakang. Teknik *horizontal* sesuai dengan bentuk anatomis permukaan oklusal dan dinilai cukup sederhana sehingga dapat membersihkan plak di daerah *sulkus interdental* dan sekitarnya (Haryanti dkk, 2014).



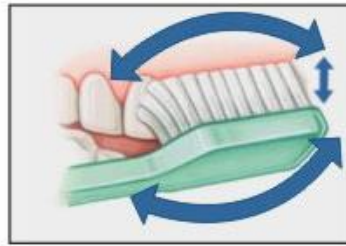
Gambar 5. Teknik *Horizontal* (Estini, 2017).

- b. Teknik *Vertikal*, yaitu menyikat dengan gerakan ke atas dan ke bawah gigi bagian depan. Teknik *vertikal* terdiri dari beberapa cara, namun yang paling sering digunakan yaitu teknik *vertikal* dua arah. Metode ini sangat mudah digunakan, mudah dikuasai dan tidak membutuhkan waktu yang lama (Christiany dkk, 2015).



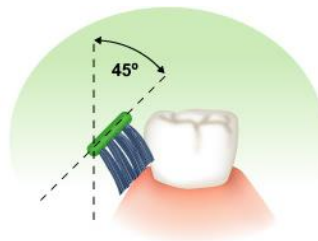
Gambar 6. Teknik *Vertikal* (Estini, 2017).

- c. Teknik *Roll*, yaitu menyikat gigi dengan gerakan memutar. Ujung bulu sikat diletakkan dengan posisi mengarah ke akar gigi, kemudian digerakkan perlahan sehingga kepala sikat bergerak membentuk lengkungan melalui permukaan gigi. Metode *roll* dianggap dapat membersihkan plak dan menjaga kesehatan gusi dengan baik (Haryanti dkk, 2014).



Gambar 7. Teknik *Roll* (Estini, 2017).

- d. Teknik *Bass*, yaitu menyikat gigi dengan meletakkan sikat gigi membentuk sudut 45 derajat pada akar gigi, kemudian sikat digerakkan dengan gerakan berputar kecil (Rizkika dkk, 2014).



Gambar 8. Teknik *Bass* (Estini, 2017).

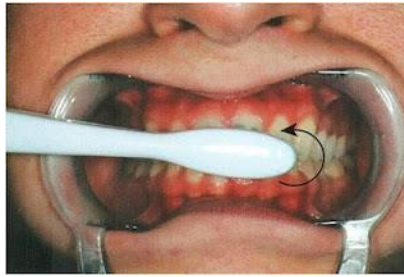
- e. Teknik *Stillman-McCall*, yaitu menyikat gigi dengan menekan bulu sikat secara berulang-ulang dari arah gusi ke arah gigi dan gerakan memutar pada bagian kunyah gigi (Hardiyanti, 2016).



Ratelschak et al., 1985.

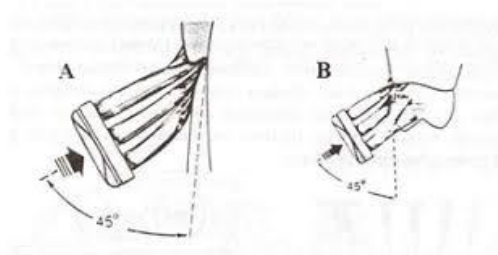
Gambar 9. Teknik *Stillman-Mc-Call* (Estini, 2017).

- f. Teknik *Fones (Sirkuler)*, yaitu menyikat gigi dengan gerakan memutar dari arah gingiva ke permukaan gigi. Metode *fone* dinilai efektif digunakan pada anak dan pasien disabilitas, metode ini juga tidak menyebabkan abrasi geligi dan iritasi gingiva sehingga sesuai dengan kondisi rongga mulut penggunaanya (Aldiaman dkk, 2016).



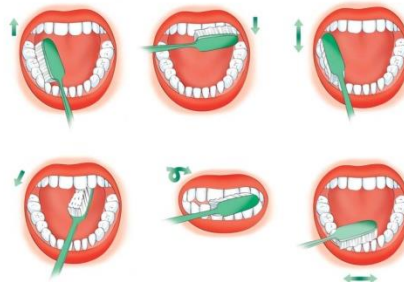
Gambar 10. Teknik *Fones* (Estini, 2017).

- g. Teknik *Charter*, yaitu menyikat gigi dengan memiringkan bulu sikat membentuk sudut 45 derajat terhadap sumbu panjang gigi dengan ujung filamennya diarahkan ke permukaan oklusal atau insisal gigi dan digerakkan secara berputar (Maharani dkk, 2018).



Gambar 11. Teknik *Charter* (Estini, 2017).

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, tidak ada metode yang dapat membersihkan semua permukaan gigi. Metode menyikat gigi yang paling efektif adalah teknik kombinasi dengan menggabungkan beberapa teknik menyikat gigi. Teknik kombinasi dinilai efektif karena dapat membersihkan seluruh permukaan gigi dengan baik sesuai posisi, bentuk dan letak gigi (Yuzar dkk, 2017).



Gambar 12. Teknik Kombinasi (Estini, 2017).

B. Landasan Teori

Promosi kesehatan adalah upaya memengaruhi individu maupun kelompok dalam berperilaku hidup sehat. Promosi kesehatan gigi dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dan mengubah perilaku agar lebih memperhatikan kesehatan gigi dan mulut. Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode yaitu metode ceramah, curah pendapat, seminar dan bermain. Metode yang paling efektif salah satunya yaitu metode bermain

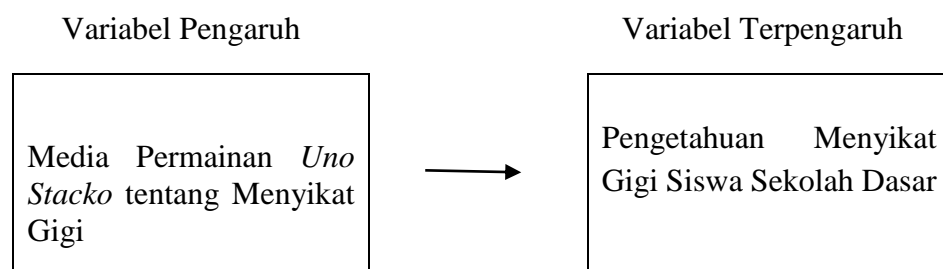
Permainan dapat digunakan sebagai pemantapan siswa dalam pembelajaran dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan yang digunakan dapat berisi materi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Uno Stacko*, permainan ini menarik karena terdapat *action figure* yang mempunyai aturan khusus saat dimainkan. Media permainan *Uno Stacko* dapat melatih strategi dengan menyusun balok-balok hingga membentuk

menara, setiap balok terdiri dari materi tentang menyikat gigi sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar tentang pengetahuan menyikat gigi. Kelebihan media permainan *Uno Stacko* yaitu mudah diaplikasikan, praktis dan lebih meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi yang diajarkan.

Pengetahuan menyikat gigi sebaiknya diberikan sejak usia dini karena usia sekolah merupakan saat yang ideal untuk melatih kemampuan motorik. Kemampuan menyikat gigi yang baik dan benar menjadi faktor penting dalam pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang baik dipengaruhi oleh faktor penggunaan alat, metode penyikatan gigi yang tepat, frekuensi dan waktu menyikat gigi.

C. Kerangka Konsep



Gambar 13. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media permainan *Uno Stacko* menyikat gigi terhadap pengetahuan menyikat gigi siswa Sekolah Dasar.