

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Edukasi

Edukasi adalah segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Seseorang yang melakukan proses didik kepada seseorang adalah pendidik, sedangkan seseorang yang mendapatkan proses didik dari seorang pendidik biasa disebut didikan. Baik itu pendidikan, didikan, atau pendidik merupakan kata benda atau nomina (Aulia, 2019).

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan pola pikir, pengetahuan, serta mengembangkan potensi masing-masing, dalam kehidupan sehari-hari, proses ini lebih dikenal sebagai kegiatan belajar, dimana seseorang mengalami perubahan dari tidak mengetahui menjadi memahami. Edukasi dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edukasi didefinisikan sebagai proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya mencapai kedewasaan melalui pengajaran, pelatihan, serta metode mendidik (Finthariasari dkk, 2020).

Menurut Notoadmojo, edukasi atau pendidikan adalah suatu usaha yang dirancang dengan tujuan untuk memengaruhi individu, kelompok, maupun masyarakat agar dapat berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan dan berkontribusi terhadap kemajuan suatu bangsa. Melalui edukasi, seseorang dapat menjadi anggota masyarakat yang lebih baik, memahami nilai-nilai yang benar dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki kesadaran dalam mengambil keputusan yang bijak, untuk mencegah terbentuknya generasi yang kurang berpengetahuan, pendidikan berperan dalam membantu individu memahami hal-hal yang benar dan bermanfaat. Pendidikan dan pelatihan juga berkontribusi dalam mencetak generasi muda yang cerdas, bermoral, serta berintegritas tinggi, yang pada akhirnya mampu menciptakan peluang kerja dan memberikan dampak positif bagi masyarakat (Harefa, 2022).

Edukasi memiliki peran yang sangat penting karena dapat memberikan stabilitas dalam kehidupan, sesuatu yang tidak dapat direnggut oleh siapa pun, dengan memperoleh pendidikan, meraih gelar sarjana, serta menguasai keterampilan tertentu, seseorang dapat meningkatkan peluang karier yang lebih baik serta membuka berbagai kesempatan baru bagi dirinya (Harefa, 2022).

2. Media

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif dan optimal, saat ini

pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena sudah tersedia berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh para pengajar. Media juga berperan dalam menyalurkan informasi serta merangsang emosi dan motivasi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang kreatif agar lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Fadilah dkk, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan profesional dapat mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Keberadaan alat atau media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki peran penting serta berkontribusi dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Fadilah dkk, 2023).

Salah satu dasar teori dalam penggunaan media dalam pendidikan adalah teori kerucut pengalaman Edgar Dale. Teori ini menjelaskan berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam kegiatan penyuluhan adalah media visual berbentuk kartu. *Flash card* merupakan salah satu jenis kartu yang telah dimodifikasi dengan menampilkan gambar. Gambar dalam media ini berisi rangkaian pesan yang disertai dengan keterangannya. *Flash card* mudah diingat karena tampilannya yang menarik, berisi huruf atau angka yang sederhana, serta mampu merangsang otak untuk mengingat pesan yang disampaikan lebih lama (Putri dkk, 2023).

3. Media *Flash Card*

Flash card merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. *Flash card* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar, *flash card* juga merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi (Wahyuni, 2020).

Media *flashcard* merupakan kartu belajar yang efektif, berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk membantu siswa mengingat dan menghubungkan informasi dengan elemen visual yang terdapat pada kartu. Media ini juga dapat merangsang pikiran serta meningkatkan minat siswa, sehingga mendukung terjadinya proses belajar. Gambar yang digunakan dalam *flashcard* dapat berupa hasil gambar tangan, foto, atau gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan pada kartu. Setiap gambar dalam *flashcard* disusun sebagai rangkaian pesan yang dilengkapi dengan keterangan, yang biasanya dicantumkan di bagian belakang kartu (Ulfa, 2020).

Berdasarkan pengertian *flashcard* di atas, kartu belajar yang efektif ini memiliki dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar, teks, atau simbol, sementara sisi lainnya memuat definisi, keterangan gambar, jawaban, atau

uraian yang berfungsi untuk membantu siswa dalam mengingat serta menghubungkan informasi dengan gambar yang terdapat pada kartu. Flashcard memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut (Ulfa, 2020):

- a) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flash card* memiliki kelebihan menurut Susilana, dan Riyana, menyatakan kelebihan dari media flash card terbagi menjadi, empat yaitu (Ulfa, 2020):

- 1) Mudah di bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas.
- 2) Praktis, dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan jika ingin menggunakan, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- 3) Gampang diingat, karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dan sebagainya. Pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- 4) Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang di simpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah, selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik)

Flash card juga memiliki beberapa kekurangan selain dari beberapa kelebihan yang bisa didapatkan, diantaranya (Ulfa, 2020):

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

4. Media *Flip Chart*

Media pembelajaran *flip chart* merupakan salah satu bentuk media cetak yang sederhana namun efektif, karena dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran baik secara terencana maupun langsung melalui papan *flip chart*. Media ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam memahami bacaan serta menggali informasi. *Flip chart* memiliki banyak kelebihan, terutama dalam membantu siswa memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi yang bertahap dan terstruktur memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan gambar, diagram, serta warna-warna yang mencolok mampu meningkatkan minat, daya ingat, dan pemahaman siswa terhadap materi. *Flip chart* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa (Patonah dkk, 2024).

5. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu yang diperoleh melalui proses sensoris, terutama melalui penglihatan dan pendengaran terhadap suatu objek. Pengetahuan juga berperan sebagai aspek utama dalam pembentukan perilaku. Beberapa faktor yang memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang meliputi tingkat

pendidikan, jenis pekerjaan, usia, lingkungan, serta aspek sosial dan budaya (Aula, 2020).

Pengetahuan adalah bagian esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan merupakan buah dan aktivitas berfikir yang dilakukan oleh manusia. Pengetahuan merupakan keseluruhan hasil dari aktivitas memahami sesuatu, baik berupa objek, peristiwa, maupun pengalaman yang dialami oleh individu. Pengetahuan manusia sebagai hasil dari proses memahami secara umum merupakan kekayaan mental yang tersimpan dalam pikiran dan hati. Pengetahuan yang telah dimiliki setiap individu kemudian diekspresikan dan dibagikan dalam kehidupan sosial, baik melalui bahasa maupun tindakan. Setiap orang dengan cara ini dapat saling memperkaya wawasan dan pemahamannya, selain tersimpan dalam pikiran dan hati, pengetahuan juga dapat didokumentasikan dalam berbagai bentuk, seperti buku, kaset, disket, serta berbagai karya dan kebiasaan hidup yang dapat diwariskan dan dikembangkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Octaviana dkk, 2021).

Berdasarkan kamus terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pengetahuan merujuk pada segala sesuatu yang diketahui, seperti keterampilan, atau informasi yang berkaitan dengan suatu hal, misalnya mata pelajaran. Pengetahuan juga dapat dipahami sebagai bentuk pengalaman, contohnya pemikiran dari orang-orang di masa lalu yang memiliki pandangan

tertentu. Menurut Notoatmodjo, pengetahuan merupakan hasil yang diperoleh setelah seseorang melakukan proses penginderaan terhadap suatu objek tertentu (Ridwan dkk, 2021).

b. Sumber Pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki manusia dalam kajian filsafat memiliki sumber tertentu, yang berarti bahwa pengetahuan tidak muncul begitu saja. Terdapat empat sumber utama pengetahuan, yaitu rasio, pengalaman (empiris), intuisi, dan wahyu. Keempat sumber ini memiliki makna yang berbeda dalam menjelaskan asal-usul pengetahuan manusia, yaitu (Ridwan dkk, 2021):

- 1) Rasio, merupakan pengetahuan yang bersumber dari penalaran manusia. Pada sumber pengetahuan ini diketahui bahwa pengetahuan adalah hasil pemikiran manusia.
- 2) Empiris, merupakan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman yang dialami manusia. Sumber pengetahuan ini dirumuskan berdasarkan kegiatan manusia yang suka memperhatikan gejala-gejala yang terjadi disekitarnya.
- 3) Intuisi, merupakan sumber pengetahuan yang tidak menentu dan didapatkan secara tiba-tiba.
- 4) Wahyu, atau bisa dikatakan dengan sumber pengetahuan yang non-analitik karena tidak ada proses berpikir dari manusia tersebut. Wahyu merupakan sumber pengetahuan yang berasal

dari yang Maha kuasa. Biasanya yang dapat menerima sumber pengetahuan yang seperti ini adalah manusia-manusia pilihan

c. Jenis Pengetahuan

Pengetahuan dapat dimiliki manusia di dalam kehidupannya, akan tetapi pada umumnya pengetahuan itu dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya (Ridwan dkk, 2021):

1) Pengetahuan Langsung (*immediate*)

Pengetahuan langsung adalah pengetahuan langsung yang hadir dalam jiwa tanpa melalui proses penafsiran dan pikiran.

2) Pengetahuan Tidak Langsung (*mediated*)

Pengetahuan tidak langsung adalah hasil dari pengaruh interpretasi dan proses berpikir serta pengalaman-pengalaman yang lalu.

3) Pengetahuan Indrawi (*perceptual*)

Pengetahuan Indrawi adalah sesuatu yang dicapai dan diraih melalui indra-indra lahiriah.

4) Pengetahuan Konseptual (*conseptual*)

Pengetahuan konseptual juga tidak terpisah dari pengetahuan indrawi. Pikiran manusia secara langsung tidak dapat membentuk suatu konsepsi-konsepsi tentang objek-objek dan perkara-perkara eksternal tanpa berhubungan dengan alam eksternal.

5) Pengetahuan Partikular (*particular*)

Pengetahuan partikular berkaitan dengan satu individu, objek-objek tertentu, atau realitas-realitas khusus.

6) Pengetahuan Universal (*universal*)

Pengetahuan yang meliputi keseluruhan yang ada, seluruh hidup manusia misalnya; agama dan filsafat.

6. Sikap

Sikap adalah predisposisi untuk memberikan tanggapan terhadap rangsang lingkungan yang dapat memulai atau membimbing tingkah laku orang tersebut. Secara definitif sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan berfikir yang disiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang di organisasikan melalui pengalaman serta mempengaruhi secara langsung atau tidak langsung pada praktik atau tindakan. Sikap sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan (Notoatmodjo, 2012).

Sikap dikatakan sebagai respon yang hanya timbul bila individu dihadapkan pada suatu stimulus. Sikap seseorang terhadap sesuatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tertentu. Sikap merupakan persiapan untuk bereaksi terhadap objek dilingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek (Notoatmodjo, 2012).

Sikap merupakan kecenderungan individu untuk merespons suatu objek, individu, atau situasi dengan perasaan positif maupun negatif. Sikap memiliki keterkaitan yang erat dengan nilai-nilai serta kepentingan yang

dianut oleh individu, dan bersifat lebih tersembunyi (laten) dibandingkan dengan ciri kepribadian (trait). Oleh karena itu, sikap berperan penting dalam menentukan pola perilaku individu sesuai dengan kondisi atau situasi yang dihadapinya (Dharmawan & Sunaryanto, 2020). Sikap individu terbentuk dari pengalaman pribadi serta pengaruh dari orang lain. Tanggapan yang dimiliki seseorang turut menjadi landasan dalam pembentukan sikap. Pengalaman yang dialami seseorang dapat memengaruhi cara ia merespons suatu hal. Seseorang yang memiliki pengalaman cenderung menunjukkan sikap yang positif, dan sebaliknya, kurangnya pengalaman dapat menyebabkan sikap yang negatif (Putri Milenia & Herdhianta, 2022).

7. Gingivitis

a. Pengertian Gingivitis

Gingivitis merupakan bentuk ringan dari penyakit periodontal yang ditandai dengan gejala klinis seperti pembengkakan gusi, perubahan warna menjadi merah, serta mudah berdarah tanpa adanya kerusakan pada tulang alveolar. Salah satu penyebab utama gingivitis adalah bakteri *porphyromonas gingivalis*, yang menempel dan memicu terbentuknya plak. Penumpukan plak dalam jumlah besar dapat menyebabkan peradangan, yang diawali dengan perubahan pada sistem vaskular akibat peningkatan aliran darah dan pelebaran kapiler. Gingivitis dapat berdampak pada berbagai masalah kesehatan, seperti kelahiran prematur, gangguan gizi, penyakit kardiovaskular, berat

badan bayi lahir rendah, diabetes, stroke, hingga infeksi pada jaringan paru-paru (Syahvanny dkk, 2022).

Gingivitis adalah peradangan pada gusi yang dapat terjadi setelah gigi mulai tumbuh. Kondisi ini ditandai dengan inflamasi pada jaringan gingiva, namun tanpa kehilangan perlekatan gusi. Gingivitis secara klinis ditandai dengan perubahan warna menjadi kemerahan pada tepi gingiva (Haryani dkk, 2022).

b. Tanda-tanda Gingivitis

Gingivitis merupakan tahap awal dari penyakit periodontal, gingivitis biasanya ditandai dengan tanda-tanda sebagai berikut (Haryani dkk, 2022):

- 1) Adanya peradangan pada gingiva
- 2) Perubahan warna gingiva
- 3) Perubahan tekstur gingiva
- 4) Perubahan posisi dari gingiva
- 5) Perubahan kontur gingiva
- 6) Adanya rasa nyeri

Karakteristik gingivitis adalah sebagai berikut (Haryani dkk, 2022):

a) Perubahan Warna Gingiva

Salah satu tanda klinis peradangan gingiva adalah perubahan warna. Warna gingiva dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti jumlah dan ukuran pembuluh darah, ketebalan

epitel, tingkat keratinisasi, serta keberadaan pigmen dalam epitel. Gingiva akan tampak kemerahan apabila terjadi peningkatan vaskularisasi atau ketika tingkat keratinisasi epitel berkurang atau menghilang.

Warna merah atau merah kebiruan pada gingiva akibat proliferasi dan penurunan keratinisasi merupakan tanda peradangan gingiva kronis. Warna kebiruan ini disebabkan oleh kontribusi pembuluh darah vena. Perubahan warna pada gingiva berperan dalam proses peradangan dan umumnya terjadi pada papila interdental serta *margin gingiva*, yang kemudian dapat menyebar ke *attached gingiva*.

b) Perubahan Konsistensi

Baik kondisi kronis maupun akut dapat menyebabkan perubahan pada konsistensi gingiva yang normalnya kaku dan tegas. Pada gingivitis kronis, terjadi perubahan destruktif seperti edema serta perubahan reparatif seperti fibrosis secara bersamaan. Konsistensi gingiva akan bergantung pada kondisi yang lebih dominan.

c) Perubahan Klinis dan Histopatologis

Gingivitis dapat menyebabkan perubahan histopatologis yang menyebabkan perdarahan gingiva akibat vasodilatasi, pelebaran kapiler dan penipisan atau ulserasi epitel. Kondisi tersebut disebabkan karena kapiler melebar yang menjadi lebih

dekat ke permukaan, menipis dan epitelium kurang protektif sehingga dapat menyebabkan ruptur pada kapiler dan perdarahan gingiva.

d) Perubahan Tekstur Jaringan Gingiva

Tekstur permukaan gingiva yang sehat menyerupai kulit jeruk, yang dikenal sebagai *stippling*. *Stippling* terutama ditemukan di area *subpapila* dan dominan pada *attached gingiva*, tetapi juga dapat meluas hingga ke papila interdental.

Pada peradangan gingiva kronis, tekstur permukaan menjadi halus, mengkilap, dan kaku akibat atrofi epitel, yang bergantung pada perubahan eksudatif atau fibrotik. Pertumbuhan gingiva yang berlebihan akibat penggunaan obat serta hiperkeratosis dengan tekstur kasar dapat menyebabkan permukaan gingiva tampak berbentuk nodular.

e) Perubahan Kontur gingiva

Perubahan kontur gingiva dapat disebabkan oleh peradangan gingiva atau gingivitis, namun juga dapat terjadi akibat kondisi lain. Peradangan gingiva yang menyebabkan resesi ke arah apikal dapat memperlebar celah dan meluas hingga ke permukaan akar. Penebalan gingiva yang terlihat pada gigi kaninus ketika resesi mencapai mucogingival junction dikenal dengan istilah *McCall festoon*.

c. Penyebab Terjadinya Gingivitis

Penyebab utama gingivitis adalah penumpukan mikroorganisme yang membentuk koloni dan berkembang menjadi plak gigi yang melekat di sekitar tepi gusi. Faktor predisposisi gingivitis dibagi menjadi faktor lokal dan sistemik. Faktor lokal mencakup adanya karies, restorasi yang tidak berhasil, sisa makanan yang menumpuk, gigi tiruan yang tidak sesuai, penggunaan alat ortodontik, serta susunan gigi yang tidak rapi. Faktor sistemik meliputi aspek nutrisi, perubahan hormonal, gangguan darah, kondisi psikologis, serta efek dari obat-obatan tertentu. Plak gigi sendiri merupakan penyebab utama gingivitis, yaitu lapisan lunak berwarna putih, keabu-abuan atau kekuningan yang berbentuk bulat dan terdiri dari koloni bakteri yang menempel pada permukaan gigi dalam rongga mulut. Beberapa jenis bakteri patogen dalam plak yang dapat memicu gingivitis antara lain *Fusobacterium nucleatum*, *Prevotella intermedia*, dan *Porphyromonas gingivalis* (Faizah dkk, 2021).

Salah satu penyebab dari gingivitis yaitu bakteri *Porphyromonas gingivalis*. Bakteri tersebut menempel dan menginisiasi maka terjadi pembentukan plak. Akumulasi plak dengan jumlah banyak memicu munculnya inflamasi yang dimulai dari vaskular yang berubah sebab meningkatnya aliran darah dan berdilatasinya pembuluh darah kapiler (Syahvanny dkk, 2022).

d. Macam-Macam Gingivitis

Macam-macam gingivitis adalah sebagai berikut (Haryani dkk, 2022):

1) Gingivitis marginalis kronis

Gingivitis adalah peradangan pada jaringan gingiva di area margin yang sering terjadi pada anak-anak. Kondisi ini ditandai dengan perubahan warna, ukuran, konsistensi, serta bentuk permukaan gingiva. Penyebab utama peradangan ini umumnya adalah penumpukan plak bakteri. Secara klinis, gingivitis marginalis kronis ditandai dengan perubahan warna dan pembengkakan pada gingiva.

2) *Eruption gingivitis*

Eruption gingivitis adalah peradangan yang terjadi di sekitar gigi yang sedang tumbuh dan akan mereda setelah gigi sepenuhnya muncul dalam rongga mulut. Kondisi ini umumnya dialami oleh anak-anak usia 6-7 tahun saat gigi permanen mulai erupsi. Peradangan ini berhubungan dengan penumpukan plak.

3) *Gingivitis Artefacta*

Gingivitis artefacta adalah peradangan yang terjadi akibat tindakan sengaja melukai diri sendiri secara fisik. Penyakit periodontal ini disebabkan oleh cedera pada jaringan gingiva dan terbagi menjadi dua jenis, yaitu mayor dan minor.

Gingivitis artefakta minor merupakan bentuk yang lebih ringan dan biasanya disebabkan oleh iritasi akibat kebiasaan

menyikat gigi secara berlebihan, kondisi ini juga dapat terjadi akibat menusuk gingiva dengan kuku atau benda asing lainnya.

Gingivitis artefakta mayor lebih serius karena mempengaruhi jaringan periodontal. Perilaku ini sering dikaitkan dengan gangguan emosional. Peradangan gingiva akibat kebiasaan mencederai diri sendiri lebih umum terjadi pada anak-anak dibandingkan orang dewasa, dengan prevalensi yang lebih tinggi pada perempuan.

e. Proses Terjadinya Gingivitis

Proses terjadinya gingivitis dibagi menjadi beberapa tahap yaitu (Haryani dkk, 2022):

1) Tahap Pertama

Plak yang terbentuk di sekitar gigi dekat gusi menyebabkan gusi berubah menjadi merah (lebih gelap dari merah muda), sedikit membengkak (dengan bentuk membulat dan tampak berkilau, tidak tipis atau berbintik seperti kulit jeruk), serta mudah berdarah saat disikat (akibat luka kecil pada celah gusi), tanpa menimbulkan rasa sakit.

2) Tahap Kedua

Setelah beberapa bulan atau tahun peradangan ini berlangsung, plak dapat menyebabkan kerusakan pada serabut yang menghubungkan tulang rahang dengan akar gigi, yang kemudian diikuti oleh hilangnya sebagian tulang rahang di area

perlekatan. Poket gusi juga semakin dalam seiring penurunan tinggi tulang rahang. Gusi tetap berwarna merah, bengkak, dan mudah berdarah saat disikat, namun tidak menimbulkan rasa sakit.

3) Tahap Ketiga

Plak jika tidak dibersihkan dengan baik selama beberapa bulan, tahap ketiga dapat terjadi. Tulang rahang pada tahap ini lebih banyak yang rusak dan gusi semakin menurun, meskipun kerusakan tulang tidak berlangsung secepat sebelumnya. Gusi menjadi lebih dalam (lebih dari enam mm) akibat hilangnya tulang, gigi menjadi sakit, goyah, dan terkadang gigi depan mulai bergeser dari posisi semula. Kemerahan, pembengkakan, dan perdarahan tetap ada seperti sebelumnya, tanpa menimbulkan rasa sakit.

4) Tahap Keempat

Tahap-tahap ini biasanya terjadi pada usia 40-an atau 50-an, namun terkadang bisa terjadi lebih awal. Setelah beberapa tahun tanpa pembersihan plak yang baik dan perawatan gusi, tahap terakhir dapat tercapai, di mana sebagian besar tulang di sekitar gigi telah rusak, menyebabkan beberapa gigi menjadi sangat goyah dan mulai terasa sakit. Pada tahap ini, gingivitis yang dibiarkan berkembang menjadi lebih parah, berlanjut ke tahap yang lebih akut yaitu periodontitis.

f. Akibat Gingivitis

Gingivitis yang tidak segera diobati dapat menyebabkan (Asmawati dkk, 2023):

- 1) Perdarahan pada rongga mulut dapat disebabkan oleh berbagai etiologi, namun gingivitis merupakan salah satu penyebab utama perdarahan pada jaringan gingiva. Gejala ini kerap tidak mendapatkan perhatian yang semestinya dan sering kali diabaikan.
- 2) Periodontitis merupakan bentuk peradangan lanjutan yang mengenai jaringan periodontal secara lebih mendalam, termasuk ligamen periodontal, sementum, dan tulang alveolar, yang berperan penting dalam penyangga gigi.

g. Pencegahan Gingivitis

Hal pertama yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan gigi dan mencegah gingivitis adalah dengan melakukan pembersihan gigi secara mekanis. Metode ini mencakup penggunaan sikat gigi, tusuk gigi, benang gigi (*dental floss*), prosedur scaling untuk menghilangkan karang gigi, serta perbaikan pada area yang menjadi tempat penumpukan plak. Teknik ini terbukti sebagai cara paling efektif untuk mencegah perkembangan penyakit periodontal yang lebih serius, meskipun memerlukan waktu dan keterampilan manual yang baik.

Pendekatan kimiawi juga dapat diterapkan sebagai pelengkap dalam menjaga kesehatan gusi secara optimal, hal ini meliputi penggunaan obat kumur yang mengandung antiseptik, konsumsi buah-

buahan serta sayuran yang kaya akan vitamin C, dan aplikasi obat topikal seperti tablet atau salep kortikosteroid yang dioleskan langsung pada gusi. Efektivitas semua metode tersebut sangat bergantung pada kedisiplinan dalam menyikat gigi secara teratur. Kunjungan ke dokter gigi setiap enam bulan sekali sangat dianjurkan untuk memantau dan menjaga kondisi kesehatan mulut secara menyeluruh. Beberapa cara yang dinilai efektif dalam mencegah gingivitis meliputi upaya menjaga kebersihan rongga mulut, antara lain: (a) menyikat gigi, (b) berkumur dengan antiseptik, (c) menggunakan benang gigi, (d) membersihkan permukaan lidah, dan (e) melakukan pemeriksaan gigi secara berkala ke klinik gigi. Strategi penanggulangan gingivitis secara umum mencakup tiga aspek utama, yaitu: upaya penyuluhan (promotif), upaya pencegahan (preventif), dan upaya pengobatan (kuratif) (Artagani, 2022).

h. Perawatan Gingivitis

Perawatan gingivitis terdiri dari tiga komponen yang dapat dilakukan bersama yaitu (Haryani dkk, 2022):

- 1) Interaksi kebersihan mulut
- 2) Menghilangkan plaque dan calculus dengan scalling
- 3) Memperbaiki faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan plak

Ketiga jenis perawatan ini saling terkait, pembersihan plak dan kalkulus tidak dapat dilakukan sebelum faktor-faktor yang menyebabkan plak tetap ada diperbaiki. Membuat mulut bebas dari plak

dan kalkulus tidak akan memberikan manfaat jika tidak ada upaya untuk mencegah tumbuhnya plak kembali.

8. Anak Sekolah Dasar

Anak-anak adalah individu berusia 6-12 tahun yang berada dalam tahap perkembangan intelektual. Pada masa ini, mereka tengah menjalani proses menuju kedewasaan. Usia kanak-kanak merupakan periode di mana interaksi dan komunikasi dengan orang-orang baru di sekitar mereka berlangsung secara intens. Selain itu, anak-anak cenderung menikmati bermain dan berinteraksi secara langsung (Rini dkk, 2021).

Anak-anak sekolah dasar yang berusia 6-11 tahun berada dalam tahap kanak-kanak tengah. Pada fase ini, mereka telah menguasai keterampilan dasar seperti berhitung, menulis, dan membaca. Perkembangan anak SD dapat dianalisis melalui beberapa aspek utama dalam kepribadian mereka, yaitu: 1) fisik-motorik, 2) kognitif, 3) sosial-emosional, 4) bahasa, serta 5) moral dan keagamaan (Khaulani dkk, 2020).

B. Landasan Teori

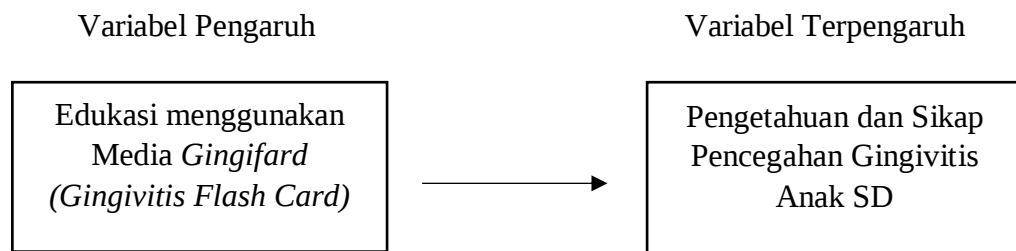
Gingivitis adalah kondisi peradangan pada gusi yang ditandai dengan perubahan bentuk dan warna gusi menjadi merah cerah, mudah mengalami perdarahan, serta disertai pembengkakan. Masalah yang muncul tersebut diperlukan edukasi sebagai sarana penyampaian pengetahuan melalui proses pembelajaran. Efektivitas edukasi tersebut sangat bergantung pada media yang digunakan, termasuk kualitas serta kejelasan informasi yang disampaikan melalui media tersebut.

Edukasi merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak. Edukasi merupakan kegiatan atau upaya dalam memberikan pengetahuan kepada seseorang, sehingga yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi paham dan mampu menerapkan hal yang telah dipelajari. Media adalah sarana yang digunakan oleh petugas untuk menyampaikan materi, informasi, dan pesan-pesan kesehatan guna mendukung serta memperagakan sesuatu dalam proses promosi kesehatan. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik anak sehingga mereka lebih aktif dalam belajar.

Pengaruh edukasi melalui media yang digunakan sangat bergantung pada kualitas serta informasi yang disampaikan. *Flash card* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang menyenangkan dan membantu siswa dalam mengingat, sehingga pemahaman mereka tentang gingivitis dapat meningkat. Pengetahuan merupakan hasil dari proses pengamatan yang dilakukan oleh panca indera, di mana mata menangkap visual, telinga

mendengar, hidung mencium, kulit merasakan sentuhan, dan lidah mengecap rasa.

C. Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teori, landasan teori, kerangka konsep dapat diambil suatu hipotesis yaitu adanya pengaruh penggunaan media *gingifard* (*gingivitis flash card*) untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pencegahan gingivitis pada anak SD.