

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Anak Usia Sekolah

a. Definisi anak usia sekolah

Anak usia sekolah dapat didefinisikan sebagai anak-anak dengan kategori usia 6-13 tahun untuk perempuan dan 6-14 tahun untuk laki-laki. Batas maksimum seorang anak di katakan anak usia sekolah apabila, anak telah mencapai kematangan pada seksualnya. (Yusuf, 2011).

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Karakteristik anak usia sekolah dibagi berdasarkan usianya menjadi dua diantaranya:

1) Usia 6-10 tahun (masa kelas rendah)

Pada masa kelas rendah sifat khas anak akan berupa cenderung memuji dirinya sendiri dan membandingkan dirinya dengan anak lain. Pada usia 6 sampai 8 tahun sebagian besar anak menginginkan nilai rapor yang baik, tanpa mempertimbangkan prestasinya. Akan tetapi, anak-anak sudah dapat diajak berdiskusi dan mengikuti peraturan-peraturan permainan yang sederhana.

2) Usia 11-12 tahun (masa kelas tinggi)

Pada masa ini anak akan menunjukkan sifat khasnya, anak usia 10-13 tahun cenderung memiliki tingkat keingintahuan dan minat belajar yang tinggi. Anak mulai menonjolkan bakat-bakat khusus yang dimilikinya. Anak-anak usia kelas tinggi cenderung akan membentuk kelompok-kelompok bermain dengan teman sebaya dan membuat peraturan-peraturan sendiri. Akan tetapi, sampai usia 11 tahun anak masih memerlukan orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan masalahnya (Yusuf, 2011).

c. Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah

Setiap anak akan melalui fase-fase perkembangan secara sistematis sesuai dengan usianya. Tetapi, perpindahan dari fase-fase tersebut akan berbeda antar individu berdasarkan kematangan otak untuk menerima logika jenis baru (Ibda, 2015; Soetjiningsih & Ranuh, 2017). Anak-anak usia sekolah (6-11 tahun) akan mengalami perkembangan dari berbagai aspek diantaranya intelektual, motorik, bahasa, sosial, emosi, moral, dan penghayatan agama.

1) Aspek intelektual

Pada fase ini, anak sudah dapat berpikir logis, matang dan rasional akan tetapi harus didukung dengan benda berwujud nyata. Selain itu, kemampuan daya ingat anak mengalami

peingkatan, sehingga anak akan mudah untuk mengingat dan dapat mengingat lebih lama. Pada fase ini, anak sudah dapat berpikir mengaitkan kejadian dimasa lalu dengan kondisi yang terjadi sekarang. Selain itu, anak dapat mencari solusi dari masalah-masalah yang sederhana.

2) Aspek motorik

Pada fase ini, kondisi motorik anak secara fisik sudah matang. Pada fase ini anak sudah dapat dikategorikan lincah dan aktif. Fase yang cocok untuk diajarkan berbagai keterampilan yang melatih ekstremitas bagian atas dan bawah.

3) Aspek Bahasa

Pada fase ini, perkembangan bahasa anak dalam berkomunikasi akan mengalami peningkatan. Anak dengan cepat dapat mengingat kata baru yang kemudian dirangkainya menjadi kalimat.

4) Aspek sosial

Pada fase ini, anak usia sekolah sudah dapat membangun hubungan sosial dengan teman sebayanya. Sehingga, interaksi sosial anak semakin meluas. Anak sudah dapat menyesuaikan diri untuk mengikuti aturan-aturan sehingga bisa berperilaku kooperatif.

5) Aspek emosional

Dari segi emosional anak sudah dapat mengontrol emosi dan ekspresinya. Tingkat egoisme dan animisme anak pada fase ini mengalami penurunan dan dapat dikendalikan.

6) Aspek moral

Pada fase ini, anak sudah dapat membedakan benar atau salah maupun benar atau buruk. Sebab, anak sudah dapat memahami apabila diberikan penjelasan. Diusia ini, anak juga dapat mengikuti aturan dan keinginan dari orang yang lebih dewasa.

7) Aspek penghayatan agama

Pada fase ini, anak dapat menghayati agama yang dianutnya. Dicitrakan dengan anak mau untuk melakukan kegiatan ibadah dan pemenuhan rohaninya (Ibda, 2015; Soetjiningsih& Ranuh, 2013; Yusuf, 2011).

Peneliti memilih kelompok usia 9-10 tahun sebagai sasaran penelitian dengan pertimbangan bahwa penggunaan media Edukasi harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak. Anak usia sekolah sudah dapat berkomunikasi dengan baik dan mampu untuk berfikir secara logis, matang, dan rasional. Tetapi, anak pada fase usia sekolah agar dapat memahami dan berfikir harus dihadirkan benda nyata sebagai media

pembelajaran. Media video animasi adalah objek fisik yang berperan dalam penelitian ini (Danoebroto, 2015)

2. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2003).

a.) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan, dan sebagainya. Contoh: dapat menyebutkan kapan waktu waktu untuk menggosok gigi.

b.) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah

paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Contoh: dapat menjelaskan mengapa harus menggosok gigi.

c.) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi tau kondisi riil (sebenarnya). Aplikasi ini dapat diartikan sebagai tau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks dan situasi yang lain. Misalnya dapat mengaplikasikan langkah-langkah gook gigi yang benar.

d.) Analisis (*Analisis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan mater atau suatu obyek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi tersebut dan mash ada kitannya satu sama lain. Kemampuan ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja.

e.) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian didalam suatu bentuk kesatuan yang baru, dengan kata lain sintesis itu suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru formula-formula yang ada.

f.) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi in berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau obyek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau penggunaan kriteria-kriteria yang telah ada.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Menurut Sukanto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan, antara lain:

a) Tingkat Pendidikan

Pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehingga terjadi perubahan perilaku positif yang meningkat.

b) Informasi

Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan mempunyai pengetahuan lebih luas.

c) Budaya

Tingkah laku manusia atau kelompok manusia dalam memenuhi kebutuhan yang meliputi sikap dan kepercayaan.

d) Pengalaman

Sesuatu yang pernah dialami seseorang akan menambah pengetahuan tentang sesuatu yang bersifat informal.

3. Sikap

a. Pengertian Sikap

Sikap menurut Notoatmodjo (2003) adalah merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap menurut Sunaryo (2004) adalah kecenderungan bertindak dari individu, berupa respon tertutup terhadap stimulus ataupun objek tertentu. Jadi, sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek dilingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek. Dalam hal sikap, dapat dibagi dalam berbagai tingkatan, antara lain:

- a) Menerima (*receiving*), diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).
- b) Merespon (*responding*), yaitu dapat berupa memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
- c) Menghargai (*valuating*), yaitu dapat berupa mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- d) Bertanggung jawab (*responsible*) atas segala sesuatu yang telah dipilihnya (Notoatmodjo, 2007).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Sunaryo (2004), ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan dan pengubahan sikap adalah faktor internal dan eksternal.

a) Faktor internal

Berasal dari dalam individu itu sendiri. Dalam hal ini individu menerima, mengolah, dan memilih segala sesuatu yang datang dari luar, serta menentukan mana yang akan diterima atau tidak diterima. Sehingga individu merupakan penentu pembentukan sikap. Faktor interna terdiri dari faktor motif, faktor psikologis dan faktor fisiologis.

b) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu, berupa stimulus untuk mengubah dan membentuk sikap. Stimulus tersebut dapat bersifat langsung dan tidak langsung. Faktor eksterna terdiri dari: faktor pengalaman, situasi, norma, hambatan dan pendorong.

4. Konsep Perilaku

c. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2007). Skinner (1938) yang dikutip oleh Notoadmodjo (2007) mengemukakan bahwa perilaku adalah

merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan (respon). Perilaku anak dalam kesehatan merupakan perilaku yang tidak diwariskan secara alamiah melainkan diperoleh melalui proses belajar social misalnya dalam mempelajari kebersihan dari lingkungan sekitarnya. Anak mengikuti contoh dan instruksi dari ibunya, dari saudara-saudaranya dan teman- temanya yang lebih dewasa (Notoadmodjo, 2007).

d. Domain Perilaku

Bloom (1908) dalam Notoatmodjo (2007) membagi perilaku manusia kedalam tiga kawasan, yaitu kognitif afektif dan psikomotor. Dalam perkembangannya, teori Bloom dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan yakni:

1.) Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap sesuatu obyek tertentu. Pengetahuan terjadi melalui panca indera manusia yakni indra penglihatan, pendengaran penciuman rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh dari mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007).

2.) Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau obyek.

a.) Komponen pembentuk sikap

Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2007) menjelaskan bahwa sikap mempunyai tiga komponen pokok.

- (1) Kepercayaan, ide dan konsep suatu subjek.
- (2) Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek.
- (3) Kecenderungan untuk bertindak.

b.) Beberapa tingkatan sikap

Sebagaimana pengetahuan, sikap juga terdiri dari berbagai tingkatan:

(1) Menerima (*Receiving*)

Bahwa seseorang tau subyek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).

(2) Merespon (*Responding*)

Subyek memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan yang berarti orang tersebut menerima ide sebagai stimulus.

(3) Menghargai (*Valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.

(4) Bertanggung jawab (*Responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah diperolehnya dengan segala resiko.

3.) Praktik

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan factor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain fasilitas. Praktik ini mempunyai beberapa tingkatan:

a.) Persepsi (*Perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah merupakan praktik tingkat pertama.

b.) Respon terpimpin (*Guided response*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh merupakan indikator praktik tingkat dua.

c.) Mekanisme (*Mecanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan suatu kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat tiga.

d.) Adopsi (*Adoption*)

Adaptasi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan yang sudah dimodifikasinya tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

5. Video Animasi

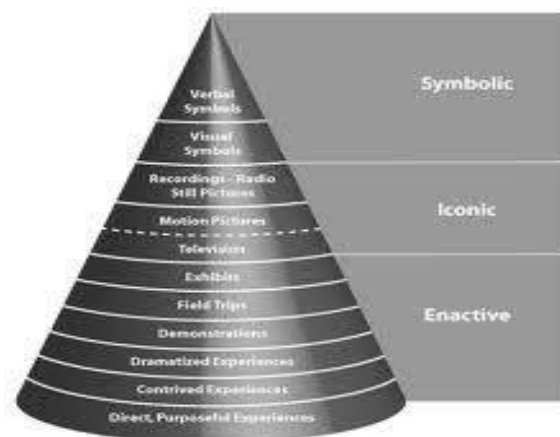
a. Pengertian video

Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok (Ardhianti, 2022).

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambar nya (Purnama, 2018).

b. Efektivitas Video

Efektivitas media video dilandasi oleh dua teori, teori dari Edgar Dale dan teori dari Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori *Dale's cone of experience*. Teori tersebut menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale, video terletak pada bagian tengah karena termasuk pada kategori “*Television*”. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.



Gambar 2.1

Kombinasi Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale dan Teori Brunner (*Symbolic, Iconic, Enactive*)

Gambar ini dikutip dari buku Robert Heinich “*Instructional Media and Technologies for Learning*” dalam (Ardhianti, 2022).

Kedua, teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorian/ gambar (*iconic*), dan

pengalaman abstrak (*symbolic*). Kedua teori ini menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca inderanya. Dengan kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan siswa saat belajar, maka proses belajar tersebut akan lebih mudah diserap oleh siswa (Ardhianti, 2022).

c. Keuntungan dan Kelemahan Video

1) Keuntungan

- a) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan
- b) Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan siswa secara langsung
- c) Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran
- d) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi
- e) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan
- f) Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata
- g) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret

- h) Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang – ulang
- i) Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa (Mashrusi, 2022)

2) Kelemahan

- a) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna
- b) *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya
- c) *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
- d) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
- e) *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.
- f) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

g) *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit (Daryanto, 2013).

d. Pengertian Animasi

Animasi merupakan gambar bergerak, yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaanya. Seiring perkembangan zaman meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi, baik secara konvensional maupun secara digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah. Animasi memiliki beragam jenis, walaupun demikian, semua jenis dari animasi tersebut dapat digunakan sebagai media promosi. Dalam animasi sangat memungkinkan seorang animator untuk berekspresi menampilkan karya unik dengan menuangkan kreativitas dan ciri khas pencipta di dalamnya, hal tersebutlah yang dapat membuat sebuah animasi menjadi lebih unik dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Dengan adanya gerakan dalam sebuah media akan membuat sebuah promosi produk maupun jasa akan menjadi lebih menarik bila dibandingkan dengan media konvensional yang hanya menampilkan gambar diam (Putra, 2019).

e. Fungsi Animasi

Animasi tidak hanya sekedar menampilkan gambar bergerak saja, namun animasi juga memiliki beberapa, diantaranya adalah

1) Menggambarkan Berbagai Proses (*Depiction of Processes*)

Yaitu film animasi dapat menggambarkan proses dan hubungan yang bersifat abstrak yang sulit digambarkan.

2) Menyederhanakan berbagai proses (*Simplification of Processes*)

Yaitu melalui animasi, pembuat film dapat menyederhanakan berbagai proses, ide, organisasi dan struktur yang tadinya cukup rumit (Prakosa, 2010).

f. Manfaat Video Animasi

Manfaat dari media video adalah untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat dengan membuat minat belajar peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan apa yang sudah di ajarkan, media video juga dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa menyimak sekaligus melihat gambar langsung (Claudia et al., 2021).

Kemampuan media video atau audio visual ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur, yaitu di dengar dan dilihat dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. (Claudia et al., 2021).

Media video animasi dapat digunakan sebagai media penyuluhan yang menarik karena daya ingat seseorang dapat

menyimpan hanya 20 % dari apa yang mereka baca, 30% dari apa yang mereka dengar, 40% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka sebut, 60% dari apa yang mereka buat, 90 % dari apa yang mereka baca, dengar, lihat, sebut, dan buat secara bersamaan. Penggunaan video animasi dapat memenuhi seseorang untuk menyimpan 90% apa yang dia baca, dengar, lihat, sebut, dan buat. Hal ini dikarenakan video animasi mempunyai elemen-elemen teks, grafik, video, audio, dan animasi yang ditampilkan secara bersamaan (Setiana et al., 2022).

Menurut Bloom (1974) membagi perilaku dalam 3 (tiga) domain (ranah) yakni: kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Notoatmodjo (2007), dalam perkembangan selanjutnya oleh para ahli pendidikan dan untuk kepentingan pengukuran hasil pendidikan, ketiga domain ini diukur dari: pengetahuan, sikap, tindakan atau praktik.

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia terhadap objek diluarnya melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan yang dimilikinya. Pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut akan mendasari sikap yang mempengaruhi tindakan dan membentuk suatu perilaku seseorang dalam memelihara kebersihan mulut seseorang. Sikap merupakan respons tertutup, dan merupakan kesiapan untuk

bereaksi terhadap sesuatu objek. Tindakan merupakan niat yang telah terealisasi dalam bentuk tingkah laku (Notoatmodjo, 2007).

Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih bersifat menetap daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan aktivitas dari manusia itu sendiri. Perilaku diukur dari pengetahuan, sikap dan tindakan. Seseorang yang mempunyai peningkatan pengetahuan akan bersikap mendukung dan akan tercermin dalam bentuk tindakan atau tingkah laku yang lebih baik (Notoatmodjo, 2007). Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hasil dari edukasi media video animasi gosok gigi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, sehingga anak dapat melakukan praktik gosok gigi dengan benar.

Dari penayangan video animasi adapun manfaat lain yang diperoleh:

- 1) Untuk anak usia dini
 - a) Dapat meningkatkan pengetahuan anak
 - b) Dapat meningkatkan perkembangan anak
 - c) Anak dapat berimajinasi melalui tayangan-tayangan di dalamnya
- 2) Untuk peneliti
 - a) Dapat menjadi media pembelajaran sehingga memudahkan peneliti untuk menyampaikan materi pada siswa sehingga

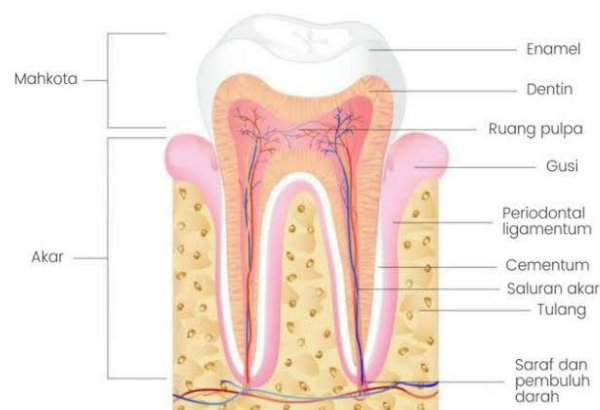
siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh peneliti.

- b) Dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar siswa semangat belajar. Juga dapat menjadi salah satu alternative atau upaya untuk meningkatkan pengetahuan (Siti, 2019).

6. Menggosok Gigi

a. Anatomi Gigi

1) Anatomi Gigi



Gambar 2.2 Anatomi Gigi (Sumber: Tarigan, 2016)

Struktur gigi pada manusia terbagi dalam dua bagian yaitu bagian mahkota dan bagian akar. Pada bagian mahkota merupakan bagian gigi yang terlihat dalam mulut, sedangkan pada bagian akar merupakan bagian yang tertanam di dalam tulang rahang (Tarigan, 2016)

Menurut Tarigan tahun 2016, pada bagian gigi manusia terstruktur / tersusun atas 4 (empat) jaringan yakni:

a) Mahkota

Merupakan bagian yang menonjol dari rahang.

b) Leher

Merupakan bagian yang terletak antara mahkota dengan bagian akar gigi.

c) Akar

Merupakan bagian yang tertanam di dalam rahang.

d) Email

Dikenal juga dengan istilah "Enamel", merupakan jaringan yang berfungsi untuk melindungi tulang gigi dengan zat yang sangat keras yang berada di bagian paling luar gigi manusia. Warna email gigi pun sebenarnya tidak putih mutlak, kebanyakan lebih mengarah keabu-abuan dan semi translusen. Kecuali pada kondisi enamel yang abnormal seringkali menghasilkan warna yang menyimpang dari warna normal enamel dan cenderung mengarah ke warna yang lebih gelap.

e) Tulang

Dikenal juga dengan istilah "Dentin" yaitu tulang merupakan

lapisan yang berada pada lapisan setelah email yang dibentuk dari zat kapur. Dentin juga merupakan bagian yang terluas dari struktur gigi, meliputi seluruh panjang

gigi mulai dari mahkota hingga akar. Dentin pada mahkota gigi dentin dilapisi oleh enamel, sedangkan dentin pada akar gigi dilapisi oleh semen.

f) Rongga Gigi

Rongga gigi adalah rongga yang di dalamnya terdapat pembuluh darah kapiler dan serabut-serabut syaraf.

g) Semen

Dikenal juga dengan istilah "Sementum", merupakan bagian dari akar gigi yang berdampingan dan berbatasan langsung dengan bagian tulang rahang di mana gigi manusia tumbuh. Seperti halnya pada bagian email yang melapisi dentin, semen juga melapisi dentin namun untuk dentin pada bagian akar gigi.

h) Pulp

Pulp adalah rongga yang di dalamnya terdapat pembuluh darah kapiler dan serabut serabut saraf.

b. Macam dan Fungsi Gigi

Menurut Tarigan (2016), gigi manusia sesuai dengan fungsinya dikenal empat bentuk yaitu:

- 1) Gigi seri, gigi ini ada empat buah di atas dan empat buah di bawah. Seluruhnya berjumlah delapan, terletak di depan, berfungsi untuk memotong dan menggiling makanan. Gigi seri susu mulai tumbuh pada bayi berkisar antara usia 4 hingga 6

bulan, kemudian diganti dengan gigi seri permanen pada usia 5 hingga usia 6 tahun pada rahang bawah dan pada usia 7 hingga 8 tahun pada rahang atas.

- 2) Gigi taring, gigi ini ada empat buah, di atas dua buah dan dibawah dua buah, terletak di sudut mulut. Bentuk mahkotanya meruncing, berfungsi untuk mencabik makanan. Gigi ini diganti dengan gigi caninus permanen pada usia 11 hingga 13 tahun.
- 3) Geraham kecil, gigi ini merupakan pengganti gigi geraham sulung. Letak gigi ini di belakang gigi taring, berjumlah delapan, empat di atas dan empat di bawah yaitu dua berada di kanan dan dua berada di kiri. Berfungsi membantu atau bersama dengan gerham besar menghaluskan makanan. Umumnya tumbuh pada usia 10 hingga usia 11 tahun.
- 4) Geraham besar, gigi ini terletak di belakang di belakang gigi geraham kecil, jumlahnya 12, di atas enam dan dibawah enam. Masing-masing tiga buah, permukaannya lebar dan bertonjol-tonjol. Fungsinya untuk menggiling makanan.

c. Pengertian Menggosok Gigi

Menggosok gigi merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia untuk menjaga kesehatan rongga mulutnya (Sandy et all., 2016).

Menggosok gigi adalah cara yang umum dianjurkan untuk membersihkan berbagai kotoran yang melekat pada permukaan gigi dan gusi. Lama menggosok gigi tidak ditentukan, tetapi biasanya dianjurkan maksimal 5 menit (minimal 2 menit), yang terpenting dilakukan secara sistematis supaya tidak ada bagian-bagian yang terlampaui (Jahja, 2011).

d. Tujuan Menggosok Gigi

Menurut Pintauly dkk (2016), tujuan menyikat gigi adalah sebagai berikut:

- 1) Menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak
- 2) Membersikan sisa-sisa makanan, *debris* atau *stein*
- 3) Merangsang jaringan gingiva
- 4) Melapisi permukaan gigi dengan flour

e. Waktu Menggosok Gigi

Cara merawat kesehatan gigi yang paling sederhana adalah menyikat gigi secara rutin dan teratur minimal 2 kali sehari, waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah setelah makan pagi dan sebelum tidur malam. Menyikat gigi setelah makan bertujuan mengangkat sisa-sisa makanan yang menempel di permukaan atau pun di sela-sela gigi dan gusi. Sedangkan menggosok gigi sebelum tidur, berguna untuk menahan perkembangbiakan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur tidak diproduksi ludah yang

berfungsi membersihkan gigi dan mulut secara alami (Hidayat et al., 2016).

Menggosok gigi dapat mengurangi tingkat plak. Dengan menggosok gigi selama 180 detik dapat menghapus plak 55% lebih banyak dibandingkan menggosok gigi selama 30 detik. Menggosok gigi selama 120 detik dapat menghapus plak 26% lebih banyak dibandingkan menggosok gigi selama 45 detik (Keloay et al., 2019).

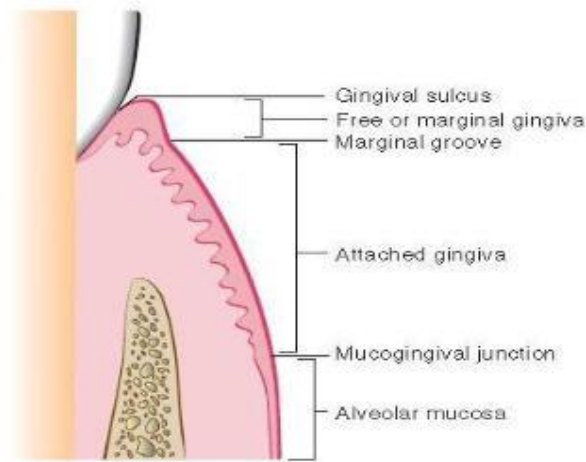
f. Teknik Monggosok Gigi.

Teknik menyikat gigi terdiri dari Teknik menyikat gigi secara kombinasi yaitu Teknik dengan menggabungkan teknik horizontal (kiri-kanan), vertikal (atas-bawah) dan sirkular (memutar) (Keloay et al., 2019).

1) Teknik horizontal

Teknik horizontal adalah teknik menyikat gigi dengan arah horizontal ke kiri dan ke kanan. Teknik ini biasanya dianjurkan pada anak-anak dan gerakannya dalam arah horizontal pada permukaan oklusal gigi. Permukaan oklusal gigi adalah permukaan pengunyahan gigi molar (geraham belakang) dan premolar (geraham depan terletak di belakang gigi taring). Metode ini lebih dapat masuk ke sulkus interdental dibanding dengan metode lain sehingga dapat membersihkan plak yang terdapat di sekitar sulkus interdental dan sekitarnya (Dewi et

al., 2016). Sulkus interdental (sulkus gingiva) adalah celah dangkal atau ruang di sekitar gigi yang dibatasi oleh permukaan gigi pada satu sisi dan lapisan epitel dari free margin gingiva di sisi lain (Prabandari, 2016).



Gambar 2.3 Gambaran Gingiva

Sumber: Caranza clinical periodontology 11th ed, 2012

2) Teknik Vertikal

Teknik menyikat gigi secara vertikal adalah teknik menyikat gigi dengan gerakan atas-bawah dimulai pada rahang atas dimana gerakan penyikatannya dari atas ke bawah dan pada rahang bawah gerakannya dari bawah ke atas. Teknik ini sederhana dan dapat membersihkan plak (Keloay et al., 2019).

3) Teknik Sirkular (spiral)

Teknik fones (sirkuler) adalah teknik yang gerakan menyikat secara memutar. Teknik ini dilakukan pada gigi bagian depan untuk membersihkan plak yang terselip di celah

gigi dan gusi dengan baik dan dapat menjaga kesehatan gusi, teknik ini dapat diterapkan pada anak umur 6-12 tahun (Keloay et al., 2019).

Dalam Penelitian Destiya, 2014 yang berjudul “Efektivitas Menyikat Gigi Metode Horizontal, Vertikal dan Roll terhadap Penurunan Plak pada Anak Usia 9-11 Tahun di SDN Pemurus Dalam 6 Banjarmasin” telah dilakukan perlakuan terhadap 90 sampel yang terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok menyikat gigi metode horizontal, kelompok menyikat gigi metode vertikal dan kelompok menyikat gigi metode roll. Menunjukkan hasil indeks plak sebelum dan sesudah menyikat gigi dengan menggunakan metode horizontal, vertikal dan roll. Berdasarkan dari hasil metode horizontal pada gigi geraham sebelum menyikat indeks plak 70,83 sedangkan sesudah menyikat gigi indeks plak menjadi 26,82. Metode vertikal pada gigi rahang dan gigi bagian dalam sebelum menyikat indeks plak 60,08 sedangkan sesudah menyikat gigi indeks plak menjadi 30,86. Metode roll (spiral) pada gigi bagian depan luar sebelum menyikat indeks plak 65,54 sedangkan sesudah menyikat gigi indeks plak menjadi 31,27.

Hal ini menunjukkan bahwa gosok gigi dengan metode Horizontal Vertikal dan Roll sesuai bagian gigi dapat

mengurangi indeks plak sehingga kebersihan dan kesehatan gigi dapat terjaga.

g. Jenis Gosok Gigi

Menurut Erwana, A (2018), memilih jenis sikat gigi yang baik sesuai kriteria sikat gigi yang baik yaitu:

- 1) Gagang sikat harus lurus, supaya memudahkan mengontrol gerakan penyikatan. Kalau tidak, nanti bisa mengarah ke tidak tepat cara.
- 2) Kepala sikat tidak lebar dan membulat supaya tidak melukai jaringan lunak lain seperti pipi, saat menyikat gigi bagian belakang.
- 3) Bulu sikat dipilih yang lembut agar tidak melukai gusi dan mudah masuk ke sela-sela gigi.

h. Standar Operasional Prosedur (SOP) Menggosok Gigi

Tabel 2.1

SOP Gosok Gigi

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR GOSOK GIGI	
Pengertian	Menggosok gigi merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap manusia untuk menjaga kesehatan rongga mulutnya.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak. 2. Membersikan sisa-sisa makanan, debris. 3. Mencegah karies gigi
Persiapan	1. Sikat gigi
Alat	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pasta gigi 3. Air

Prosedur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meletakkan pasta gigi pada sikat gigi, membasahi dengan sedikit air. 2. Meletakkan bulu sikat gigi pada permukaan gigi dekat tepi gusi dengan posisi membentuk 45 derajat. 3. Mulai menyikat gigi pada gigi geraham atas dengan gerakan horizontal (maju-mundur). 4. Menyikat gigi pada gigi geraham bawah dengan gerakan horizontal (maju-mundur). 5. Menyikat dengan gerakan spiral (melingkar) dari atas ke bawah selama sekitar 20 detik untuk gigi bagian luar depan. 6. Menyikat dengan gerakan vertikal (atas-bawah) selama sekitar masing-masing 20 detik untuk gigi bagian luar kanan dan kiri. 7. Menyikat permukaan gigi bagian dalam gerakan vertikal (atas-bawah). Lakukan gerakan ini mengulang 2-3 kali. 8. Memastikan semua permukaan gigi disikat, sehingga plak atau sisa makanan yang menempel di gigi hilang. 9. Bilas mulut dan gigi dengan air sampai bersih. 10. Membersihkan sikat dengan air dan mengembalikan di tempat yang disediakan.
----------	--

Sumber: (Efrida, 2020)

i. Dampak Tidak Menggosok Gigi Dengan Benar

Pentingnya perilaku menggosok gigi dengan benar haruslah diajarkan sejak dini, karena perilaku menggosok gigi yang salah akan berdampak terhadap kesehatan gigi dan mulut seseorang, contoh dampak yang ditimbulkan adalah karies gigi, *debris*, plak, dan *calculus* (Wiradona et al., 2019).

1) Karies gigi

Karies gigi merupakan suatu penyakit yang disebabkan oleh mikroorganisme dalam rongga mulut. Karies terjadi pada jaringan keras gigi sehingga menyebabkan demineralisasi zat anorganik dan destruksi pada substansi organik gigi. Karies gigi merupakan hasil interaksi antara substrat, *host*, dan mikroorganisme dalam kurun waktu tertentu hingga terjadi demineralisasi enamel dan terbentuk lesi karies (Garg A, 2018).

Faktor utama penyebab karies gigi berupa *host*, bakteri, substrat, dan waktu berperan besar dalam penyebab terjadinya karies pada anak (Adhani R, dkk, 2017).

Dampak negatif karies pada anak usia dini dikaitkan dengan rasa sakit maupun kehilangan gigi (Chou R, dkk, 2013). Dampak tersebut berupa kesulitan mengunyah, gangguan perilaku karena merasa rendah diri, dan terganggunya proses belajar sehingga nilai sekolah anak menjadi rendah. Rasa sakit karena karies juga akan menyebabkan terjadinya penurunan kualitas hidup, perubahan nafsu makan, dan terganggunya pola tidur anak (Martins et al., 2016).

2) Plak

Plak adalah suatu deposit lunak yang terdiri dari kumpulan bakteri yang berkembang biak di dalam suatu matriks. Lapisan

ini terbentuk dan melekat erat pada permukaan gigi, bias seseorang mengabaikan kebersihan gigi dan mulutnya (Wenda, 2018).

Menyikat gigi merupakan cara mekanik yang paling efektif untuk mengeliminasi plak gigi dan membantu mengaplikasikan fluor melalui pasta gigi (Herrera, 2019).

3) *Calculus*/ Karang gigi

Calculus atau karang gigi adalah suatu masa yang mengalami kalsifikasi yang terbentuk dan melekat pada permukaan gigi. *Calculus* adalah plak yang terkalsifikasi. *Calculus* dapat dibedakan berdasarkan hubungan terhadap gingival margin yaitu:

a) *Supragingival calculus*

Supragingival calculus adalah *calculus* yang melekat pada permukaan mahkota gigi mulai dari puncak gingival marginal/terletak diatas gusi dan dapat dilihat, berwarna kekuning-kuningan.

b) *Subgingival Calculus*

Subgingival calculus adalah *calculus* yang berada di bawah batas gingival margin, biasanya pada daerah saku gusi dan tidak dapat terlihat pada waktu pemeriksaan. *Calculus* ini berwarna coklat tua atau hijau kehitaman (Wenda, 2018).

4) *Debris*

Debris adalah deposit lunak yang putih, terdapat disekitar leher gigi yang terdiri dari bakteri, partikel-partikel sisa makanan. Endapan tersebut tidak melekat erat pada permukaan gigi dan tidak menunjukkan suatu struktur tertentu (Wenda, 2018).

j. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Gosok Gigi.

Menurut Hermawan (2015), Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kebiasaan menggosok gigi pada anak-anak adalah:

1) Praktik sosial

Kelompok-kelompok sosial wadah seseorang pasien berhubungan dapat mempengaruhi praktik higiene (menggosok gigi) pribadi. Selama masa kanak-kanak, kanak-kanak mendapatkan praktik menggosok gigi dari orang tua mereka. Kebiasaan keluarga, jumlah orang dirumah, dan ketersediaan air panas dan atau air mengalir hanya merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi perawatan kebersihan (menggosok gigi).

2) Status sosio ekonomi

Sumber daya ekonomi seseorang mempengaruhi jenis dan tingkat praktik kebersihan (menggosok gigi) yang dilakukan. Apakah dapat menyediakan bahan-bahan yang penting seperti deodoran, sampo, pasta gigi, dan kosmetik (alat-alat yang

membantu dalam memelihara *hygiene* dalam lingkungan rumah).

3) Pengetahuan

Pengetahuan tentang pentingnya higiene (menggosok gigi) dan implikasinya bagi kesehatan mempengaruhi praktik higiene (menggosok gigi). Kendati demikian, pengetahuan itu sendiri tidak cukup, harus termotivasi untuk memelihara perawatan diri.

4) Kebudayaan

Kepercayaan kebudayaan dan nilai pribadi mempengaruhi perawatan higiene (menggosok gigi). Orang dari latar kebudayaan yang berbeda mengikuti praktek perawatan diri (menggosok gigi) yang berbeda.

5) Motivasi anak untuk menggosok gigi

Menurut Notoatmodjo 2010, teori yang mempengaruhi perilaku, khususnya perilaku yang berhubungan dengan kesehatan, antara lain teori *Lawrence Green* (1980). Menurut *Lewrence Green* dalam perilaku kesehatan di pengaruhi oleh tiga faktor yaitu:

a) Faktor predisposisi

Termasuk di dalamnya adalah pengetahuan, sikap, kepercayaan, tradisi, nilai budaya atau norma yang diyakini seseorang.

b) Faktor pendukung

Yaitu faktor lingkungan yang memfasilitasi perilaku seseorang. Misalnya puskesmas, obat-obatan, alat-alat kontrasepsi, jamban, air bersih dan sebagainya.

c) Faktor pendorong atau penguat

Faktor yang menentukan apakah tindakan kesehatan memperoleh dukungan atau tidak. Faktor ini terwujud dalam sikap dan perilaku.

5. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1) Pengetahuan

- a. Baik, jika siswa dapat menjawab benar 8-10 soal.
- b. Cukup, jika siswa dapat menjawab benar 6-7 soal.
- c. Kurang, jika siswa dapat menjawab kurang dari 5 soal.

(Sudjana, 2014)

2) Sikap

- a. Baik, jika siswa dapat menjawab benar 8-10 soal.
- b. Cukup, jika siswa dapat menjawab benar 6-7 soal.
- c. Kurang, jika siswa dapat menjawab kurang dari 5 soal.

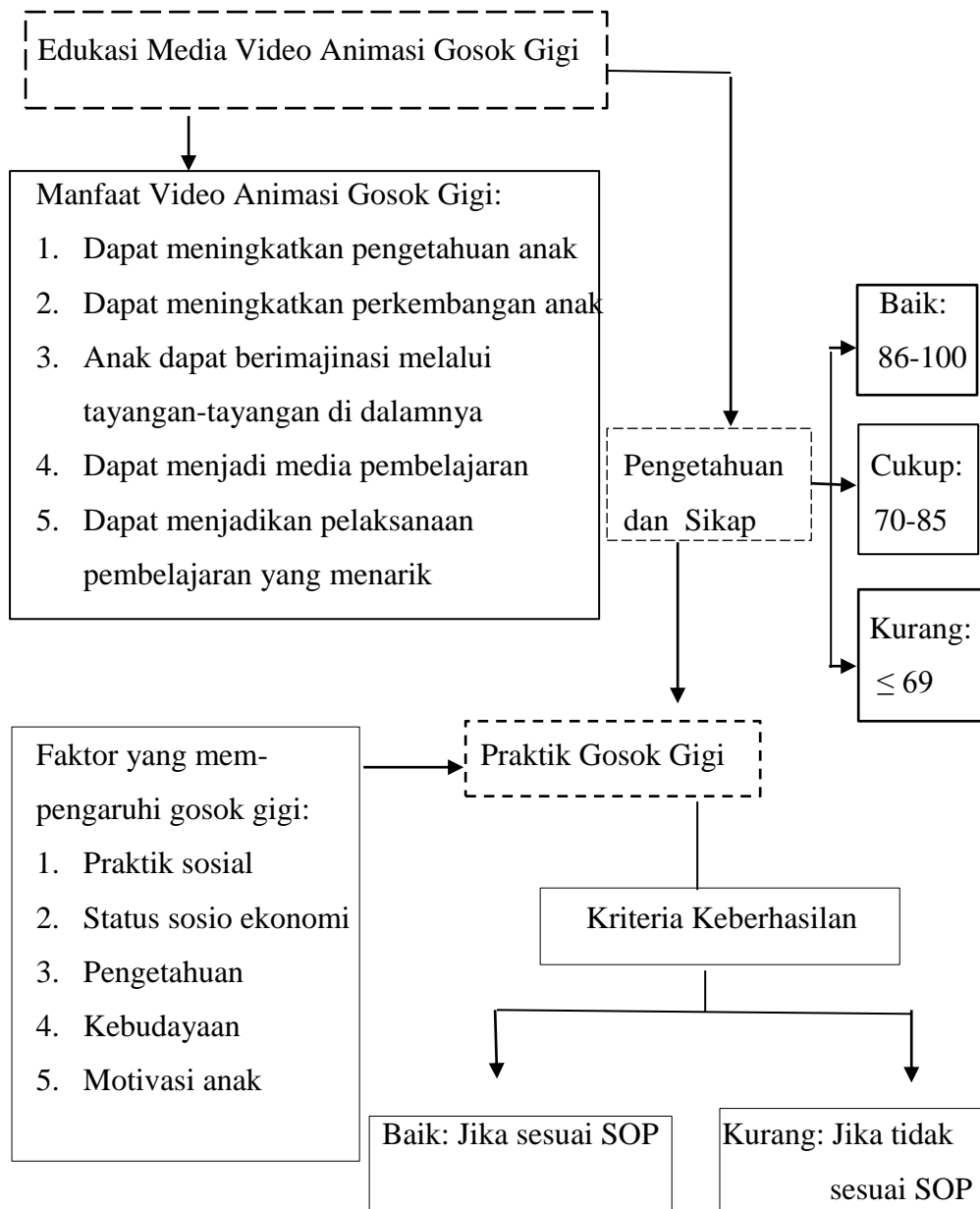
(Sudjana, 2014)

3) Praktik

- a. Baik, jika siswa dapat melakukan praktik menggosok gigi sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP).

- b. Kurang, jika siswa tidak dapat melakukan praktik menggosok gigi sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP)
(Hidayat, 2008).

B. Kerangka Teori



Gambar 2.4 Kerangka Teori

Sumber : (Siti, 2019), (Sudjana, 2014), (Efrida, 2020), (Hidayat, 2008), (Hidayat et al., 2016), (Hermawan, 2015), (Wiradona et al., 2018).

Keterangan:

----- : Diteliti

————— : Tidak diteliti

————→ : Garis penghubung