

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1. Definisi Penyuluhan

Menurut Notoadmojo (2012), penyuluhan kesehatan sama dengan pendidikan kesehatan masyarakat, yaitu suatu kegiatan atau usaha untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut individu dapat memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Pengetahuan tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap perubahan perilaku sasaran.

Penyuluhan kesehatan adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui praktik teknik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia baik secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kesehatan sehingga dengan sadar mengubah menjadi perilaku hidup sehat (Notoadmojo, 2011).

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu dan mengerti tetapi mampu melakukan anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan merupakan kegiatan yang sering digunakan dalam pendidikan kesehatan gigi (Pertiwi, et al, 2013).

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah suatu upaya atau kegiatan untuk menyampaikan pesan mengenai kesehatan gigi kepada masyarakat, kelompok, atau individu, dengan harapan mereka dapat memperoleh pengetahuan kesehatan gigi yang lebih baik.

A. 2. Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan kesehatan adalah merubah perilaku perseorangan atau masyarakat dalam bidang kesehatan. Individu yang mempunyai masalah keperawatan dan kesehatan, yang dapat dilakukan di rumah sakit, klinik, puskesmas, rumah bersalin, posyandu, keluarga binaan dan masyarakat binaan.

Menurut Prasko (2016), tujuan penyuluhan adalah mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal. Untuk mewujudkan derajat kesehatan optimal tentunya perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima pendidikan tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh karena itu, pencapaian target penyuluhan dibagi menjadi tujuan :

1. Jangka pendek

Tercapainya perubahan pengetahuan dari masyarakat.

2. Jangka menengah

Adanya peningkatan pengertian, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat.

3. Jangka panjang

Masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Media

Kegiatan penyuluhan tidak dapat lepas dari media karena melalui media pesan disampaikan dengan mudah untuk dipahami. Penggunaan media bagi penyuluh sebagai alat bantu penyuluhan yang dapat merangsang siswa untuk dapat menerima pesan-pesan penyuluhan. Media dapat menghindari kesalahan persepsi, memperjelas informasi dan mempermudah pengertian.

B.1 Pengertian Media

Media/ alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan, materi atau pesan kesehatan. Alat bantu ini lebih sering disebut sebagai alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses promosi kesehatan. Seseorang atau masyarakat di dalam memperoleh pesan dari media atau alat bantu yang diamati, didengar, diraba atau dirasakan oleh indera manusia yang berfungsi sebagai alat untuk memperagakan atau menjelaskan uraian yang disampaikan secara lisan oleh penyuluh guna membantu proses belajar mengajar, agar materi lebih mudah diterima dan dipahami oleh sasaran (Azha, 2011).

B.2. Macam - Macam Media

Menurut Asyhar (2011) media dapat dikelompokkan menjadi empat, media visual, media audio, media audio visual dan multimedia.

- 1) Media visual adalah media yang pemanfaatannya hanya mengandalkan indra penglihatan, sehingga kemampuan peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual antara lain: media cetak (buku, modul, poster, gambar dan lain-lain), media model dan prototipe seperti globe, media realitas alam dan lain sebagainya.
- 2) Media audio merupakan jenis media yang melibatkan indra pendengaran, oleh karena itu media audio dapat menyampaikan pesan verbal seperti bahasa lisan dan kata-kata, sedangkan pesan non verbal dapat berupa musik dan bunyi-bunyian lain. Bentuk media audio dapat berupa *tape recorder*, radio, CD dan DVD player.
- 3) Media audio-visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

- 4) Multimedia merupakan media yang telah melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi. Dengan media ini proses komunikasi melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio, yang berbasis pada teknologi komunikasi dan informasi. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan dalam multimedia antara lain: televisi, presentasi dengan powerpoint, gambar bersuara dan lain-lain.

Menurut Nana Sudjana (2011) Media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. apabila dijelaskan maka pengertian media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Menurut Nana Sudjana (2010), model tiga dimensi dapat dikelompokkan kedalam enam kategori yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*builed-up model*), model kerja (*working model*), *mock-up* dan diorama.

C. Media Phantom

C.1 Definisi Phantom Gigi

Phantom gigi (model rahang) termasuk dalam alat peraga benda tiruan. Model rahang gigi ini terdiri dari gusi, gigi dan langit-langit. Alat ni menunjukkan bentuk gigi dan cara membersihkan rongga mulut dan perlindungan mulut (Aritonang dan Purba, 2017).

Model gigi adalah suatu jenis media tiga dimensi. Media tiga dimensi adalah media yang menyajikan informasi secara visual dalam tiga dimensi, tanpa menggunakan proyeksi. Kelompok media ini

dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Phantom dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang dapat dibawa langsung ke kelas, atau saat murid tidak dapat melihat benda aslinya maka benda tiruan dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang efektif (Ahmad, 2012).

Dengan begitu murid dapat mengamati secara langsung dan murid memiliki kesempatan untuk membandingkan teori dengan kenyataan, dengan ini akan dapat meyakinkan kebenaran materi pembelajaran.



Gambar 1.1: Media phantom gigi

C.2 Kelebihan Phantom Gigi

Penyuluhan dengan menggunakan model gigi memiliki kelebihan dalam proses penerimaan sasaran terhadap materi penyuluhan akan berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna, terlebih bila peserta ikut secara aktif dalam penyuluhan (Sopianah, dkk, 2017).

D. Media Video Animasi

D.1. Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan selama beberapa waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung dan lain sebagainya. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-

lembar. Namun, dengan kemajuan dibidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer.

D.2 Cara Membuat Video Animasi

1. Susun naskah alur cerita dalam video animasi

Langkah awal naskah perlu disusun terlebih dahulu, terlebih dahulu ketahuilah apa tujuan utama video animasi tersebut, siapa audiens video tersebut, pesan apa yang hendak disampaikan didalamnya dan efek apa yang diharapkan pada audiens yang telah menonton video animasi tersebut.

2. Menyusun *storyboard*

Biasanya *storyboard* dibuat hampir mirip seperti komik strip sederhana dengan beberapa panel. Selain membantu dalam menentukan perkiraan gambar, *storyboard* juga membantu menentukan angle mana gambar terlihat.

3. Menentukan jenis video animasi

Ada banyak jenis video animasi yang telah berkembang hingga sekarang. Berikut beberapa diantaranya :

- a. Animasi *whiteboard*
- b. Animasi tipografi
- c. Animasi infografi
- d. Animasi 2D

D.3 Kelebihan Media Video Animasi

Kelebihan media video animasi (Wahyanto, 2016)

- a. Lebih mudah di ingat penggambaran karakter yang unik.
- b. Efektif karena langsung pada sasaran yang di tuju.
- c. Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi.
- d. Lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal.
- e. Dapat diproduksi setiap waktu.
- f. Dapat dikombinasi dengan *live action*.

Selain itu, (Nimah, 2013) menyatakan bahwa kelebihan media video animasi, yaitu:

- a. Mampu merangsang partisipasi aktif para siswa.
- b. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media yang lain.
- e. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi siswa.
- f. Mampu mengembangkan daya imajinasi siswa.

D.4 Kekurangan Media Video Animasi

Media video animasi juga memiliki kekurangan, yaitu;

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi yang secara efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
- c. Komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan dalam menyajikan informasi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses penyuluhan tentang kesehatan gigi. program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, seperti mudah dimengerti oleh siswa.

E. Pengetahuan

E.1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan individu untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus dan sebagainya (Widyawati, 2020).

Pengetahuan individu tentang suatu objek mengandung dua aspek, yaitu aspek positif dan aspek negatif. Adanya aspek positif dan aspek

negatif tersebut dapat menentukan sikap individu dalam berperilaku dan jika lebih banyak aspek dan objek positif yang diketahui dapat menimbulkan perilaku positif terhadap objek tertentu (Sinaga, 2021).

Menurut Notoatmodjo (2010) dalam (Pakpahan dkk, 2021) mengklasifikasikan pengetahuan menjadi beberapa jenis, yaitu

- 1) Pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan berupa potongan-potongan berita yang beredar.
- 2) Pengetahuan konseptual, yaitu pengetahuan yang menentukan keterlibatan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi dan hidup berdampingan.
- 3) Pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan yang berkaitan dengan bagaimana melakukan suatu hal tertentu.
- 4) Pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan yang terdiri dari pemahaman universal dan individual.

E.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoadmojo (2012), pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Secara garis besar dibagi dalam 6 tingkatan pengetahuan, yaitu :

a. Tahu

Tahu diartikan sebagai penguasaan suatu materi yang dipelajari sebelumnya. Untuk mengetahui atau mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan.

b. Memahami

Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang di ketahui tersebut pada situasi yang lain.

d. Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara bagian-bagian yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

e. Sintesis

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

F. Menyikat Gigi

a. Pengertian menyikat gigi

Menyikat gigi adalah bentuk penyingkiran plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak, membersihkan sisa-sisa makanan dan debris yang dilakukan dengan menggunakan sikat gigi (Pintauli, S dkk, 2016).

b. Tujuan menyikat gigi

Menurut Pintauli, S dkk (2016), tujuan menyikat gigi adalah menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak, membersihkan sisa-sisa makanan. Tujuan menyikat gigi setelah sarapan adalah untuk membersihkan sisa makanan yang menempel di gigi, menyegarkan nafas dan membuat lebih percaya diri. Membiasakan diri menyikat gigi setelah sarapan otomatis akan membiasakan serapan tiap pagi. Menyikat gigi sebelum tidur penting dan sangat efektif untuk menjaga kesehatan gigi. Malam hari aktifitas kuman meningkat dua kali lipat dibandingkan pada siang hari. Sementara kemampuan saliva untuk menentralisir kuman berkurang karena tidak ada makanan atau minuman yang masuk kedalam mulut (Machfoedz, 2015).

c. Waktu menyikat gigi

Waktu menyikat gigi adalah pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur. Hal ini dikarenakan pada waktu tidur, saliva berkurang sehingga asam yang dihasilkan oleh plak akan menjadi lebih pekat dan kemampuannya untuk merusak gigi tentunya menjadi lebih besar. Untuk mengurangi kepekatan dari asam maka plak dihilangkan. Menyikat gigi pada waktu pagi hari setelah sarapan pagi sebelum beraktivitas dan dilanjutkan dengan menyikat gigi. Supaya sisa-sisa makanan yang menempel pada permukaan gigi dapat terbersihkan (Ramadhan, 2010).

d. Cara menyikat gigi

Cara menyikat gigi yang benar menurut Kementerian Kesehatan RI (2013) adalah:

- a. Menyiapkan sikat gigi dan pasta yang mengandung flour (salah satu zat yang dapat menambah kekuatan pada gigi).
- b. Seluruh permukaan gigi disikat dengan gerakan maju mundur pendek pendek atau memutar.
- c. Lakukan hal yang sama pada semua gigi bagian dalam. Ulangi gerakan yang sama untuk permukaan bagian luar dan dalam semua gigi atas dan bawah.
- d. Untuk permukaan bagian dalam gigi rahang bawah depan, miringkan sikat gigi. Setelah itu, bersihkan gigi dengan gerakan sikat yang benar.
- e. Bersihkan permukaan kunyah dari gigi atas dan bawah dengan gerakan-gerakan pendek dan lembut maju mundur berulang-ulang.
- f. Sikatlah lidah dan langit-langit dengan gerakan maju mundur berulang-ulang.
- g. Janganlah menyikat terlalu keras terutama pada pertemuan gigi dengan gusi, karena akan menyebabkan email gigi rusak dan gigi terasa ngilu.

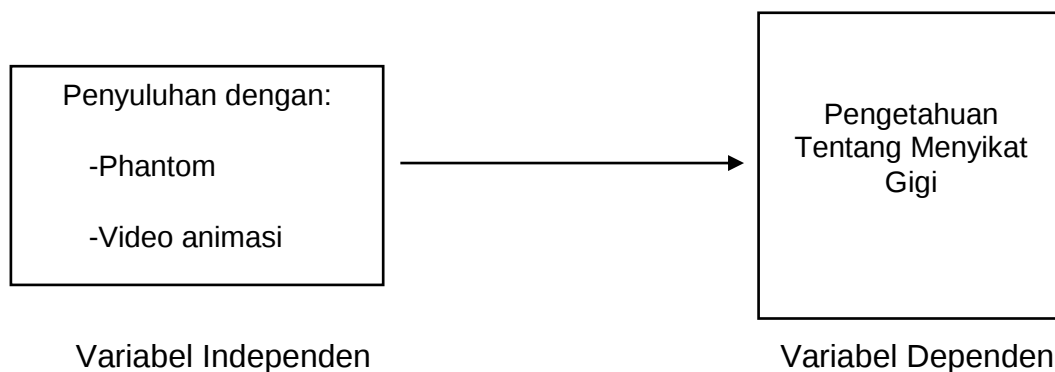
- h. Setelah menyikat gigi, berkumur 1 kali saja agar sisa flour masih ada di gigi.
- i. Sikat gigi dibersihkan dengan air dan disimpan tegak dengan kepala sikat diatas.
- j. Waktu menyikat gigi sebaiknya setiap setelah makan kita menyikat gigi tapi hal ini tentu saja agak merepotkan. Hal yang terpenting dalam memilih waktu menyikat gigi adalah pagi hari sesudah makan dan malam hari sebelum tidur.

F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Variabel dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Variabel bebas (independent) yaitu variabel yang sifatnya mempengaruhi.
2. Variabel terikat (dependent) yaitu variabel yang sifatnya terikat atau tergantung.

Variabel bebas (independent) pada penelitian ini adalah penyuluhan cara menyikat gigi menggunakan phantom dan penyuluhan cara menyikat gigi menggunakan video animasi. Sedangkan variabel terikat (dependent) pada penelitian ini adalah pengetahuan tentang menyikat gigi, yang ditunjukkan pada gambar berikut:



G. Defenisi Operasional

1. Penyuluhan adalah suatu upaya atau kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan pesan tentang sesuatu kepada masyarakat, kelompok atau individu agar memperoleh pengetahuan yang lebih baik
2. Phantom gigi adalah alat peraga tiruan yang berbentuk rahang manusia, lengkap dengan gigi, gusi dan langit-langitnya yang digunakan dalam suatu penyuluhan.
3. Video animasi adalah video yang dibuat dengan menggabungkan gambar bergerak dan audio.
4. Pengetahuan tentang menyikat gigi adalah pemahaman responden tentang cara menyikat gigi secara baik dan benar.