

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Penyuluhan

A.1 Pengertian Media Penyuluhan

Kata Latin "medius", yang berarti tengah, pengantar, atau perantara, adalah arti jamak dari pengertian "media". Dengan demikian, media dapat dianggap sebagai alat untuk mengirimkan pesan kepada penerima. Media penyuluhan, di sisi lain, adalah setiap bagian dari perangkat keras dan perangkat lunak (*hardware*) yang dapat digunakan untuk memberikan bahan ajar kepada peserta baik secara individual maupun dalam kelompok. Ini dapat memikat perasaan, akal, minat, dan perhatian peserta pada pelajaran, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif (Jalinus N dan Ambiyar, 2016).

Apapun yang dapat mentransfer pengetahuan melalui berbagai saluran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta dianggap sebagai media penyuluhan, tidak lain untuk menciptakan suatu proses penyuluhan sebagai tambahan informasi baru bagi peserta untuk mencapai tujuan penyuluhan dengan baik. Pengertian media penyuluhan juga mencakup metode, alat, dan tehnik yang digunakan untuk mendorong komunikasi dan keterlibatan antara pendidik dan peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima selama proses penyuluhan, memunculkan ide, perasaan, kekhawatiran, dan kemauan untuk terlibat dalam proses tersebut (Hamid, dkk, 2020).

Dalam merancang suatu media paling tidak haruslah memperhatikan beberapa hal penting yaitu apakah tujuan dari dari mengembangkan media, bahan- bahan dan alat yang dibutuhkan dalam membuat media, cara penggunaan media, spesifikasi media terkait bentuk dan ukurannya, cara pembuatan media, cara penggunaan media, dan desain dari media itu sendiri. Media penyuluhan adalah bagian atau

komponen yang berperan dalam mengerjakan hakekat penyuluhan, sehingga media sangat kuat dalam menunjang pencapaian pemahaman peserta didik dalam memahami materi secara optimal maka harus dirancang dan didesain secara baik agar layak digunakan.

Dalam proses penyuluhan, media adalah alat grafis atau elektronik yang memproses, mengumpulkan, dan mengatur kembali informasi lisan dan visual. Karena banyaknya komponen lingkungan peserta dapat merangsang belajar, media harus digunakan sesuai dengan topik yang diajarkan. Untuk benar-benar memenuhi tujuan penyuluhan, media penyuluhan yang baik harus memenuhi beberapa karakteristik, seperti kesesuaian dengan materi penyuluhan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik peserta. Proses penyuluhan difasilitasi dengan berbagai cara melalui media penyuluhan ; Apabila disandingkan dengan media penyuluhan yang efektif, maka penyuluhan akan berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang sebaik mungkin. Menggunakan media penyuluhan selama proses penyuluhan merupakan pendamping yang menjadikan proses pengajaran di kelas menjadi lebih menarik dan partisipatif (Purba R., dkk, 2020).

Media yang sering digunakan dalam penyuluhan dikelompokkan menjadi enam macam, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media teks, yaitu karakter tulisan yang tersusun dari alfabet dan angka dan biasanya disajikan dalam berbagai format seperti buku, poster, dan lain-lain.
- 2) Media audio, merupakan suatu mekanisme penyampaian pesan berupa gambar-gambar yang dapat didengar baik secara verbal maupun nonverbal dengan tujuan dapat diperoleh melalui perasaan khalayak, misalnya suaraindividu, suara musik, suara musik dll.
- 3) Media visual, digunakan untuk menyampaikan pesan melalui simbol-simbol yang dapat dilihat, seperti poster, gambar, kartun, dan jenis media lainnya.
- 4) Media bergerak, di mana objek bergerak dijelaskan menggunakan suara dan kecepatan gerakannya dapat disesuaikan, membutuhkan

penggunaan penglihatan dan pendengaran untuk memahami pesan, seperti film, video, dan animasi.

- 5) Media manipulatif, yaitu benda 3D yang dapat dipotong, disusun ulang, digambar, dipindahkan, disortir, ditambah, dan diklasifikasikan atau dikelompokkan untuk menjelaskan konsep dan prosedur yang digunakan dalam pendidikan.
 - 6) Media orang, merupakan seseorang yang menjadi sumber langsung dari materi yang dipelajari adalah media penyuluhan ini, seperti seorang ahli dalam bidang pengajaran tertentu.
- b) Kegunaan, fungsi dan manfaat media penyuluhan

Dalam bahan atau alat penyuluhan karena bahan penyuluhan tersebut sangat berperan dalam pencapaian tujuan penyuluhan. Pemanfaatan media atau sarana penyuluhan dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman adalah sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya panca indra, seperti kemampuan memutar ulang peristiwa masa lalu melalui rekaman video atau film
- 3) Dengan menggunakan media yang cocok dan berbeda, sikap pasif anak dapat diatasi. Hal ini menjadikan media dapat membantu menciptakan motivasi belajar dengan memungkinkan peserta berinteraksi secara langsung dan belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.
- 4) Memberikan rangsangan dan menimbulkan persepsi yang sama kepada peserta didik, serta mempersamakan pengalaman belajar yang sama karena dari berbagai latar belakang dan pengalaman yang berbeda, akan tetapi kurikulum dan mata pelajarannya sama untuk semua peserta didik.
- 5) Menghindari kejenuhan selama proses penyuluhan sehingga selama proses belajar berlangsung akan lebih menyenangkan, aktif, kreatif dan efektif

Salah satu tujuan utama dari media penyuluhan adalah untuk mempengaruhi pengaturan dan lingkungan penyuluhan yang telah ditetapkan dan dihasilkan oleh instruktur. Berikut beberapa contoh komponen media penyuluhan.

- 1) Fungsi komunikatif mengacu pada penggunaan media penyuluhan untuk membantu orang yang mengirim pesan dan orang yang menerimanya.
- 2) Komponen motivasi khususnya dimaksudkan agar peserta lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media penyuluhan ini. Akibatnya, pengembangan media penyuluhan ini tidak hanya memasukkan komponen kreatif tetapi juga menyederhanakan mata pelajaran untuk peserta, sehingga meningkatkan minat mereka untuk belajar.
- 3) Kemampuan menganalisis dan mencipta pada tingkat kognitif tingkat tinggi, serta komponen sikap dan keterampilan, dapat ditingkatkan pada peserta melalui penggunaan media ini. Ini dikenal sebagai fungsi signifikansi.
- 4) Tujuan dari pekerjaan penyamaan persepsi adalah untuk memastikan bahwa semua peserta memiliki perspektif yang sama terhadap informasi yang diberikan. Hal ini sangat penting ketika menggunakan media penyuluhan.
- 5) Peranan keunikan, sebagaimana yang bersumber dari penggunaan media penyuluhan, membantu memenuhi tuntutan setiap orang, yang tentunya memiliki berbagai minat dan gaya belajar (Andrew Fernando dkk, 2020).

Berikut ini adalah beberapa keuntungan nyata dari penggunaan media penyuluhan dalam proses belajar mengajar.

- 1) Dengan membuat informasi dan pesan lebih mudah ditangkap, media penyuluhan dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Perhatian anak dapat dibangkitkan dan terarah, belajar dapat dimotivasi, hubungan yang lebih dalam antara peserta dengan

lingkungannya dapat dibina, dan peserta dapat belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan keterampilannya.

3) Media penyuluhan dapat melampaui batasan spasial, temporal, dan sensorik (Kustandi & Darmawan, 2020).

c) Macam-macam media penyuluhan

Tiga jenis media diantaranya, media auditori (suara), media visual, dan media audio visual, sebagaimana didefinisikan oleh Zain & Djamarah (2014). Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas (kompetensi/ kemampuan), dan teknik penggunaannya adalah sebagai berikut.

a. Menurut karakteristiknya media dikelompokkan menjadi:

1. Media audio yang memiliki prinsip penggunaannya dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara yang sama dengan radio atau rekaman audio
2. Media audio visual, media ini memproduksi unsur suara sehingga dapat didengar dan memproduksi gambar sehingga dapat dilihat contohnya film, video dan lain-lain

b. Berdasarkan kapabilitas media ini dikelompokkan menjadi:

1. Fungsi media yang ekstensif, misalnya saja TV atau radio, dengan media ini peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus
2. Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang contohnya film, video dan lain-lain

c. Berdasarkan cara penggunaannya media ini dikelompokkan menjadi:

1. Media yang membutuhkan proyektor contohnya slide, film, dokumenter dan lain-lain. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus sehingga saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak dapat dipakai.
2. Gambar, memo, potret, radio, dan media lain yang tidak memerlukan proyektor pada saat digunakan.

d) Kriteria dalam pemilihan media penyuluhan

Sebelum memilih media penyuluhan yang akan digunakan oleh seorang peneliti harus mempertimbangkan berbagai faktor pemilihan media penyuluhan agar media yang dipilih sesuai dengan tujuan dan sasaran penyuluhan sehingga peserta dapat mencapai hasil belajar yang baik. Kemanjuran, tujuan, keterampilan instruktur dan peserta, ketersediaan media, keunggulan, dan kualitas semua harus dipertimbangkan saat memilih dan menggunakan media penyuluhan .

Berikut adalah proses pemilihan media penyuluhan :

- a. Media dan tujuan penyuluhan sebanding.
- b. Kesesuaian media dengan lingkungan penyuluhan
- c. Kesesuaian media dengan psikologis peserta
- d. Kesederhanaan dan penerapan penggunaan media
- e. Efisiensi waktu, uang, dan tenaga di media.
- f. Dapat memberikan kesempatan belajar
- g. Kapasitas media untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif
- h. Kapasitas media untuk melibatkan peserta
- i. Dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan

e) Prinsip-prinsip pemilihan media penyuluhan

- 1) Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan penyuluhan, materi penyuluhan, metodologi penyuluhan, karakteristik peserta (pengetahuan, bahasa, dan jumlah peserta yang terdaftar), dan pendekatan penyuluhan.
- 2) Peneliti harus mengenal karakteristik media penyuluhan agar dapat memilih media yang tepat.
- 3) Materi penyuluhan harus dipilih dengan memperhatikan peserta (pemilihan materi dilakukan hanya untuk meningkatkan keefektifan pengetahuan peserta).
- 4) Saat memilih media, seseorang harus mempertimbangkan biaya produksi, aksesibilitas konten media, kualitas media, dan

lingkungan fisik tempat peserta akan penyuluhan (Netriwati dan Mai Sri Lena, 2017).

B. Media Pohon Pintar

B.1. Defenisi

Media Pohon Pintar merupakan media visual 2 dimensi yang menyerupai pohon dan diibaratkan seperti batang pohon yang memiliki batang, cabang-cabang dan ranting. Peneliti mengembangkan media pohon pintar dengan bentuk seperti sebatang pohon yang terdapat buah-buahan dan hiasan semenarik mungkin sehingga dapat dipakau sebagai media penyuluhan. Media Pohon Pintar ini sengaja dibuat untuk membantu pemateri dalam menyampaikan materi penyuluhan, khususnya materi menjaga kebersihan gigi dan mulut. Selain itu juga dapat membantu peserta untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh pemateri. Penggunaan media Pohon Pintar sudah umum dan meluas karena bahannya tidak mahal. Media Pohon Pintar ini adalah salah satu media visual yang tidak diproyeksikan. Terdiri dari fitur dan permainan utama sebagai hiburan dan penghilang kebosanan. Tujuan penggunaan Media Pohon Pintar adalah untuk mengajak siswa/i berpartisipasi dalam menyampaikan penyuluhan dengan menarik minat mereka terhadap Media Pohon Pintar yang terang dan menarik (Magfiroh, 2023).

B.2 Bentuk Media Pohon Pintar

Media Pohon Pintar didesain sesuai dengan tema penelitian yaitu pohon. Media Pohon Pintar ini adalah media penyuluhan yang dikembangkan untuk mempermudah peserta dalam memahami suatu materi penyuluhan tentang kebersihan gigi dan mulut. Bentuk media ini berupa pohon yang terbuat dari kertas warna warni kemudian ditempelkan pada pohon. Media Pohon Pintar ini berisi tentang materi pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut (Magfiroh, 2023).



Gambar 2.1. Media Pohon Pintar

B.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pohon Pintar

Kelebihan Media Pohon Pintar ini adalah portabel (mudah dibawa), mudah dibuat, mudah ditampilkan, mudah disimpan, dapat digunakan sebagai media penyuluhan yang menyenangkan, meningkatkan kontak dengan peserta, meningkatkan kemampuan pemahaman, dan merangsang siswa kemampuan berpikir. Keunggulan lainnya adalah teknik penyuluhan menjadi lebih beragam, sehingga peserta tidak cepat bosan dan lebih menyenangkan dalam mengikuti penyuluhan, media ini juga mudah digunakan untuk semua orang.

Sedangkan kekurangan Media Pohon Pintar ini adalah membutuhkan waktu yang lama dalam mempersiapkan media ini, memerlukan biaya yang tidak sedikit.

B.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Pohon Pintar

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat media Pohon Pintar:

- 1) Sebelum membuat Media Pohon Pintar, siapkan peralatan dan sumber daya Anda. Alat dan bahan produksi Media Pohon Pintar yaitu kertas karton, kertas warna warni, kertas origami, kardus, lem pekat,

gunting, penggaris, pensil, bolpoin, gambar dan pohon tumbuhan sebagai rangka.

- 2) Menyediakan kertas warna-warni yang akan digantungkan pada pohon.
- 3) Setelah menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam Media Pohon Pintar, langkah pertama yang dilakukan adalah membuat pola di kertas warna warni.
- 4) Setelah membuat pola, potong pola tersebut dengan rapi (pada pola lapiasi pola dengan kardus), kemudian tempel sesuai bentuk pohon pada kertas karton yang berbentuk dan ditempelkan pada pohon.
- 5) Tempelkan pola-pola tersebut dengan rapi.
- 6) Media Pohon Pintar siap diaplikasikan sebagai media penyuluhan yang menarik (Magfiroh, 2023).

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka (Donsu, 2019). Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Pada waktu penginderaan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2017).

Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal dan sangat erat hubungannya. Diharapkan dengan pendidikan yang tinggi maka akan semakin luas pengetahuannya. Tetapi orang yang berpendidikan rendah tidak mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan

tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pendidikan non formal. Pengetahuan akan suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini akan menentukan sikap seseorang. Semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap semakin positif terhadap objek tertentu (Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2022)).

C.2 Tingkatan Pengetahuan

Tingkatan pengetahuan menurut Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2022) mencakup domain kognitif yang mempunyai 6 arah atau tingkat yaitu

a. Tahu (*Know*)

Mengingat suatu materi atau objek yang telah dipelajari sebelumnya. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain : menyebutkan, menguikan, mendefinisikan, menyatakan.

b. Memahami (*Comprehension*)

Suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi tersebut.

c. Aplikasi (*Aplication*)

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada kondisi yang riil.

d. Analisis (*Analysis*)

Suatu kemampuan menyebarkan materi kedalam suatu komponen tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi yang ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu

kemampuan untuk menyusun formulasi yang baru dari formulasi yang lama.

f. *Evaluasi (Evaluation)*

Kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek penelitian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

C.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan menurut Mubarak (2017) adalah:

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Menurut YB Mantra yang dikutip Notoadmojo (2020), pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan (Nursalam, 2016) pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi.

Pendidikan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap perkembangan menuju ke arah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan. Pendidikan diperlukan untuk memperoleh informasi misalnya informasi dalam bidang kesehatan, ekonomi untuk meningkatkan kualitas hidup. Pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang maka paparan informasi yang diterima semakin mudah untuk didapatkan.

2) Umur

Menurut Elisabeth BH yang dikutip Nursalam (2016), usia adalah umur

individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan menurut Hurlok (1998) semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa.

Semakin cukup umur maka kematangan dalam mendapatkan informasi akan semakin menjadi lebih baik dan paparan informasi yang didapat dari lingkungan sekitar maupun dari dunia maya akan bertambah.

3) Pekerjaan

Menurut Thomas yang dikutip oleh Nursalam (2016), pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga. Pekerjaan atau lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Mengukur tingkat pengetahuan dapat dilakukan dengan cara wawancara atau angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari suatu objek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan pengetahuan dalam domain kognitif (Mubarok, 2017).

D. Kebersihan Gigi dan Mulut

D.1 Pemeliharaan Kebersihan Gigi dan Mulut

Kebersihan gigi dan mulut yang bagus akan membuat gigi dan jaringan sekitarnya sehat. Tujuan kebersihan gigi dan mulut adalah

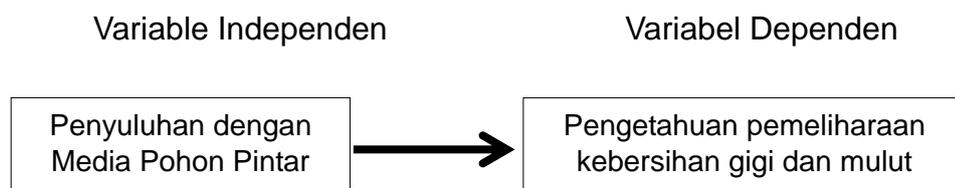
menghilangkan plak dari seluruh permukaan gigi dan membersihkan segala sisa-sisa makanan yang terdapat di dalam rongga mulut. Kebersihan mulut juga lebih efektif untuk mencegah penyakit gusi dari pada gigi rusak. *Oral hygiene* dapat diperoleh bila rongga mulut bebas dari debris, kalkulus, plak dan bakteri yang merupakan factor etiologi local terjadinya kerusakan gigi dan penyakit periodontal.

servikal gigi.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep-konsep atau variable-variabel yang akan diamati dan diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoadmodjo, Soekidjo, 2020).

Dalam penelitian ini, yang menjadi variable independen (mempengaruhi) adalah Media Pohon Pintar sedangkan yang menjadi variable dependen (terpengaruh) adalah pengetahuan menajaga kebersihan gigi dan mulut pada siswa-siswi kelas III di SD Negeri 030328 Desa Bandar Hutausang Kecamatan Pegagan Hilir Kabupaten Dairi tahun 2024.



Gambar 2.1. Kerangka Konsep Penelitian

F. Definisi Operasional

- a. Penyuluhan adalah menyampaikan informasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut kepada siswa/i dengan Media Pohon Pintar
- b. Media Pohon Pintar adalah suatu media penyuluhan yang berupa sebatang pohon yang memiliki batang, cabang-cabang dan ranting

yang terdapat tempelan kertas origami yang berisi materi penyuluhan tentang pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut.

- c. Pengetahuan adalah hasil pemahaman responden tentang pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut pada siswa/i kelas III di SD Negeri 030328 Desa Bandar Hutausang Kecamatan Pegagan Hilir Kabupaten Dairi.