

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penyuluhan

A.1 Defenisi Penyuluhan

Penyuluhan adalah proses perubahan perilaku dikalangan masyarakat agar mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan atau keuntungan dan perbaikan kesejahteraannya. Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan yang direncanakan yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain. Orang lain yang dimaksud adalah individu, kelompok, atau masyarakat. Hasil yang diinginkan dari penyuluhan atau pendidikan kesehatan adanya perubahan perilaku kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

A. 2 Tujuan Penyuluhan

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 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.

A. 3 Metode Penyuluhan

Metode penyuluhan merupakan teknik penyampaian materi penyuluhan kepada responden. Menurut Notoatmodjo (2014), metode yang dapat dipergunakan dalam penyuluhan kesehatan adalah :

1) Metode ceramah

Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi tentang kesehatan.

2) Metode diskusi kelompok

Metode diskusi kelompok adalah pembicaraan yang direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan di antara 5 – 20 peserta (sasaran) dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.

3) Metode curah pendapat

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah dengan cara setiap anggota mengusulkan semua kemungkinan pemecahan masalah yang terpikirkan oleh masing - masing peserta, dan evaluasi tentang pendapat - pendapat tadi dilakukan kemudian.

4) Metode panel

Metode panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 siswa atau lebih panelis dengan seorang pemimpin.

5) Metode bermain peran

Metode ini berupa memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua siswa atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.

6) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara

melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan terhadap kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya.

7) Metode simposium

Metode simposium adalah serangkaian ceramah yang diberikan 2 sampai 5 siswa dengan topik yang berlebihan tetapi saling berhubungan erat.

8) Metode seminar

Metode seminar adalah suatu cara di mana sekelompok siswa berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

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. Media

Menurut Suryadi dkk (2018), media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

B.1 Manfaat Media

Menurut Abdul Wahab dkk (2021), menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan

- c. perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu .
- e. Media pembelajaran dapat memeberikan kesamaan pengalaman, serta memungkinkan terjadinya inraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

B.2 Jenis Media

Menurut Aghni (2018), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses media pembelajaran dan dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

- 1) Media visual adalah menggunakan indera penglihatan. Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.
- 2) Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video.
- 3) Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan tekonologi komunikasi dan informasi.

B.3 Media Roda Putar

a. Pengertian Roda Putar

Penggunaan media pembelajaran dijadikan alternatif untuk menarik perhatian peserta didik. Ada banyak jenis media pembelajaran salah satunya adalah media roda putar. Dalam pengelompokan jenis media roda putar termasuk dalam media visual, sebab mengandalkan adanya indera penglihatan. Roda putar adalah media pembelajaran yang dibuat suatu permainan dengan cara memutar roda. Pemain diharuskan

memutar roda dan nantinya roda akan berhenti disalah satu petak dari bagian roda. Setiap berhenti disalah satu petak bagian nomor, pemain akan mendapatkan soal.

Menurut Khairunisa (2017), roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Manfaat roda putar adalah dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar. Roda putar cukup akrab dalam keseharian anak sehingga anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media roda putar.

b. Tujuan Media Roda Putar

Tujuan penerapan media roda putar adalah untuk mendorong siswa berpikir aktif, melatih percaya diri dengan berbicara dan mengemukakan pendapatnya, melatih daya ingat peserta didik dan mendengarkan pendapat orang lain serta bertanggungjawab dan bekerjasama.

c. Kelebihan Media Roda Putar

- Peserta didik lebih aktif dalam menerima materi karena menggunakan media yang menyenangkan yaitu permainan roda pintar.
- Dapat merangsang peserta didik untuk lebih cepat dan bersaing dengan temannya yang lain dengan ketepatan jawabannya.
- Berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung yang akan membuat pengalaman baru bagi.
- Media dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik dengan lingkungan dan temannya.

d . Kekurangan Media Roda Putar

- Membutuhkan waktu untuk membuat media yang lumayan lama.
- Waktu yang dibutuhkan kepada peserta didik untuk menjelaskan peraturan dan alur permainan yang cukup lama.

- Media ini tidak dapat diaplikasikan terhadap semua materi, sehingga harus melihat karakteristik materi dan peserta didik.
- Kondisi kelas akan sedikit ramai karena antusias peserta didik.



Gambar 2.1 Media Roda Putar Menyikat Gigi

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Fajarini, 2022).

C.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu dan dibagi 6 tingkatan pengetahuan, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Pengetahuan yang didapatkan seseorang sebatas hanya mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga dapat diartikan pengetahuan pada tahap ini adalah tingkatan paling rendah.

2) Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang menjelaskan sebagai suatu kemampuan menjelaskan objek atau sesuatu dengan benar.

3) Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini adalah dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajari.

4) Analisis (*analysis*)

Kemampuan menjabarkan suatu materi atau suatu objek ke dalam sebuah komponen-komponen yang ada kaitan satu sama lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Adalah sebuah pengetahuan yang dimiliki kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai fungsi elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan ini dimiliki pada tahap berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian suatu materi.

C.3. Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut:

a. Pendidikan

Pengetahuan berkaitan erat dengan pendidikan di mana ketika seseorang berpendidikan tinggi, diharapkan orang tersebut memiliki pengetahuan yang luas.

b. Informasi/media massa

Seiring berkembangnya teknologi akan menyediakan bermacam-macam media masa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru yang akan menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

c. Sosial, budaya, dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu

sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang

d. Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan profesional, serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

f. Usia

Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikir sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

C.4 Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Untuk variabel pengetahuan alat atau instrumen yang dapat digunakan adalah dengan list pertanyaan yang dikenal sebagai kuesioner. Terkait dengan variabel pengetahuan, ada beberapa jenis kuesioner yang biasa digunakan, diantaranya kuesioner dengan pilihan jawaban benar dan salah, benar, salah, dan tidak tahu. Selain itu, ada juga kuesioner pengetahuan dengan pilihan ganda atau multiple choice yang memungkinkan responden untuk memilih salah satu pilihan jawaban yang dianggap paling tepat. Berikut pengukuran skala variabel:

1. Pengetahuan dengan Skala Numeric

Pengetahuan dengan skala numeric artinya hasil pengukuran variabel pengetahuan berupa angka. Misalnya, total skor pengetahuan berupa angka absolut maupun berupa persentase (100%).

2. Pengetahuan dengan Skala Ordinal

Pengetahuan dengan skala ordinal dapat dilakukan dengan mengkonversi dari total skor atau persen menjadi bentuk ordinal menggunakan *Bloom's cut off point*.

1. Pengetahuan baik/tinggi: skor 80 - 100%
2. Pengetahuan sedang/cukup : skor 60 - 79 %
3. Pengetahuan buruk : skor <60%

D. Menyikat Gigi

D.1 Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan menyingkirkan kotoran atau debris yang melekat pada permukaan gigi (Antika, 2018).

D.2 Tujuan Menyikat Gigi

Menurut Pintauli (2012), tujuan menyikat gigi adalah sebagai berikut:

1. Menyingkirkan plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak
2. Membersihkan sisa-sisa makanan atau debris
3. Merangsang jaringan gingiva
4. Melapisi permukaan gigi dengan flour

D.3 Syarat-syarat Sikat Gigi yang Baik

Menurut Najiah, dkk (2020), mengemukakan bahwa sikat gigi yang baik digunakan sebagai berikut :

1. Tangkai lurus dan mudah dipegang untuk memudahkan mengontrol gerakan penyikatan
2. Kepala sikat gigi kecil, supaya dapat masuk ke bagian-bagian yang sempit dan dalam.
3. Bulu sikat gigi harus lembut dan datar agar tidak melukai gusi dan mudah masuk ke sela - sela gigi.

D.4 Teknik Menyikat Gigi

Teknik menyikat gigi yang baik dan benar menurut Tabita dkk, (2020), yaitu:

1. Sikat permukaan gigi yang menghadap ke arah bibir atau gigi bagian depan dengan gerakan naik turun secara merata.



Gambar 2.2 Teknik Menyikat Gigi Bagian Depan

2. Sikat permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan memutar.



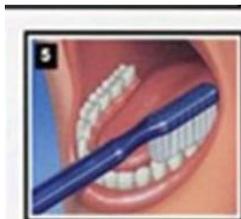
Gambar 2.3 Teknik Menyikat Gigi Yang Menghadap Pipi

3. Sikat gigi bagian dalam yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencungkil keluar secara perlahan.



Gambar 2.4 Teknik Menyikat Gigi Bagian Dalam Yang Menghadap Kelidah

4. Sikat permukaan gigi pengunyahan dengan gerakan maju mundur.



Gambar 2.5 Teknik Menyikat Gigi Bagian Pengunyahan

5. Sikat permukaan lidah dengan gerakan searah secara perlahan.



Gambar 2. 6 Sikat Permukaan Lidah

D.5 Waktu Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan salah satu hal yang harus rutin dilakukan untuk mendapatkan gigi dan mulut yang sehat. Waktu menyikat gigi adalah minimal 2 kali sehari, setelah sarapan pagi dan malam sebelum tidur (Nova dkk, 2019).

D.6 Lamanya Menyikat gigi

Lamanya menyikat gigi yang dianjurkan adalah minimal 5 menit, tetapi sesungguhnya ini terlalu lama. Umumnya orang melakukan menyikat gigi maksimum 2-3 menit. Cara penyikatan gigi harus sistematis supaya tidak ada gigi yang terlewat, yaitu mulai dari posterior ke anterior dan berakhir pada bagian posterior sisi lainnya (Putri dkk, 2010).

D.7 Takaran Pasta Gigi

Pemberian pasta gigi kira-kira 0,5 cm atau sebesar biji kacang polong. Pasta gigi yang sebaiknya digunakan adalah pasta gigi yang mengandung fluoride (Najiah dkk, 2020).

D.8 Pemeliharaan Sikat Gigi

Sikat gigi harus di cuci dengan bersih. Sikat diletakkan tegak dengan kepala sikat menghadap kearah atas, agar bulu sikat tetap kering sehingga bakteri tidak berkembang biak. Sikat gigi harus diganti 3 bulan sekali dan kepemilikan sikat gigi dianjurkan 1 setiap anggota keluarga, dianjurkan untuk tidak berbagi dengan anggota keluarga yang lain untuk menghindari penularan penyakit melalui sikat gigi (Sanjaya, 2013).

D.9 Benang Gigi (Dental Floss)

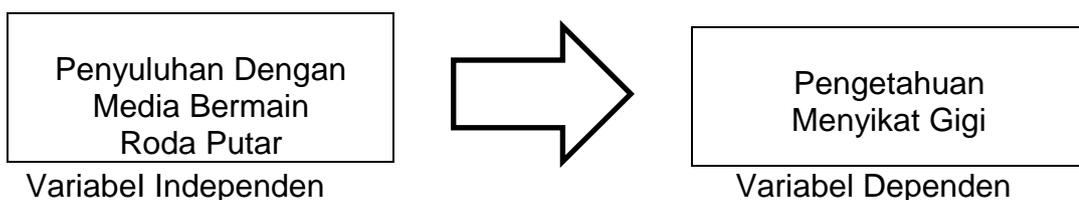
Selain dengan menyikat gigi, cara lain untuk membersihkan plak gigi dan makanan pada sela-sela gigi yaitu dengan menggunakan benang gigi (Putri dkk, 2010).

Cara penggunaan Dental Floss yaitu sebagai berikut :

- Ambil benang gigi sepanjang sekitar 45 cm dan lilitkan kedua ujung benang pada jari tengah tangan kanan dan kiri
- Pegang erat benang gigi dengan dibantu oleh ibu jari dan jari telunjuk
- Selipkan benang gigi secara perlahan pada salah satu sela gigi, lalu gesekkan dengan membentuk pola huruf C
- Gerakkan benang naik dan turun secara lembut dan perlahan agar tidak melukai gusi
- Terapkan hal yang sama pada sela-sela gigi yang lain.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti .



C. Defenisi Operasional

Untuk mengetahui tujuan akan dicapai dalam penelitian ini penulis menentukan defenisi operasional sebagai berikut:

1. Penyuluhan dengan media roda putar adalah pemberian informasi yang dibuat dalam suatu permainan dengan cara memutar roda. Pemain diharuskan memutar roda dan nantinya roda akan berhenti

disalah satu petak dari bagian roda. Setiap berhenti disalah satu petak bagian nomor, pemain akan mendapatkan soal terkait menyikat gigi.

2. Pengetahuan menyikat gigi adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau mengingat terhadap sesuatu yang dipelajari tentang menyikat gigi yang diperoleh sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media bermain roda putar yang dikelompokkan ke dalam kriteria baik, sedang, buruk.

Alat ukur : kuesioner

$$\begin{aligned} \text{Rumus} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{3} \\ &= \frac{15-0}{3} \\ &= 5 \end{aligned}$$

Kriteria pengetahuan dan tindakan yang digunakan adalah :

- a. Apabila siswa/i mampu menjawab pertanyaan dengan benar antara 11 - 15 soal termasuk dalam kriteria baik
- b. Apabila siswa/i mampu menjawab pertanyaan dengan benar antara 6 - 10 soal termasuk dalam kriteria sedang
- c. Apabila siswa/i mampu menjawab pertanyaan dengan benar antara 0 - 5 soal termasuk dalam kriteria sedang buruk