

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan adalah suatu kegiatan mendidik sesuatu kepada individu ataupun kelompok, memberi pengetahuan, informasi informasi dan berbagai kemampuan agar dapat membentuk sikap dan perilaku hidup yang seharusnya. Pada hakikatnya penyuluhan merupakan suatu kegiatan nonformal dalam rangka mengubah masyarakat menuju kesuatu keadaan yang lebih baik seperti yang ingin dicapai (Saragih, 2019).

A.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Noor (1972) dalam penelitian (Barus, 2019), tujuan penyuluhan/pendidikan kesehatan gigi adalah :

- a. Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran masyarakat tentang bagaimana pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut
- b. Untuk menghilangkan atau paling sedikit mengurangi dan dapat mencegah penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut.

Dapat disimpulkan penyuluhan pendidikan kesehatan gigi, yaitu:

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi
- b. Mengingatkan kepada masyarakat tentang betapa pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut
- c. Mengajarkan akibat yang akan timbul dari kelalaian menjaga kebersihan gigi dan mulut
- d. Menanamkan perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan ke puskesmas
- e. Menjalin kerjasama dengan masyarakat melalui RT, RW, Kelurahan dalam memberikan penyuluhan langsung kepada masyarakat, bila diperlukan dapat saja dilakukan tanpa melalui puskesmas.

B. Media

B.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam Pendidikan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sapriyah, 2019).

B.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Aghni (2018) dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi Komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi Kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi Individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

B.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wulandari dkk (2023) manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

B.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi), seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- e. Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Rudy Bretz memberikan perbandingan untuk dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran, yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu:
a.media audio visual gerak, b.media audio visual diam, c.media audio

semi gerak, d.media visual gerak, e.media visual diam, f.media semi gerak, g. media audio, h.media cetak.

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.
- b. Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.

Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien (Ibrahim dkk., 2022).

B.5 Pengertian Media *Lapbook*

Lapbook merupakan sebuah media visual yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. lapbook adalah portofolio sederhana atau koleksi buku mini dan bahan kertas lipat yang menyediakan ruang interaktif untuk gambar, cerita, garis waktu, grafik, diagram, karya tulis dari topik apapun dan ditampilkan serta dikreasikan secara kreatif dalam folder karton berukuran standar berwarna. Media *lapbook* ialah media visual yang dirancang dengan tujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Media lapbook ialah media visual yang didalamnya berisi paket materi pembelajaran yang sudah disusun

dengan menyatukan sejumlah kegiatan permainan kecil dan menjadi pembelajaran yang tersusun rapi, yang mana hasilnya akan disajikan kedalam bentuk dokumentasi dan simpan kedalam bentuk seperti folder. (aureliya dkk., 2022).

B.6 Kelebihan dan Kekurangan Media *Lapbook*

Menurut Eliatunnisa dkk (2021) kelebihan media *lapbook* adalah:

- a. dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar.
- b. dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- c. pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana.
- d. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- e. dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Menurut Fauziah dkk (2022) kekurangan asal media visual (media *lapbook*) menjadi berikut:

- a. Berukuran gambar sering kali kurang tepat dalam pengajaran kelompok besar
- b. Memerlukan ketersediaan asal serta keterampilan, serta kejelian pengajar dapat memanfaatkannya.
- c. Lambat dan kurang simple
- d. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak bisa didengar, sebagai akibatnya kurang mendetail materi yang disampaikan.
- e. Visual yg terbatas, media ini hanya bisa memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi info

B.7 Pengertian Media Leaflet

Leaflet adalah salah satu metode yang bisa digunakan sebagai media promosi, media ini berbentuk media cetak yang mengutamakan pesan-pesan visual, biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata. Gambar atau foto dalam tata warna ada beberapa kelebihan media cetak antara lain: tahan lama, mencangkup banyak orang, biaya rendah, dapat di bawa kemana-mana, tidak perlu listrik, mempermudah pemahaman dan meningkatkan semangat sasaran (Nasifah dkk., 2023). Leaflet adalah selebaran kertas yang dilipat-lipat, berisi tulisan cetak dan beberapa gambar tertentu tentang suatu topik khusus untuk sasaran dan tujuan tertentu. Ukuran umumnya 20-30 cm, dengan jumlah tulisan umumnya 200-400 kata, secara umum berisi garis-garis besar penyuluhan dan isi harus dapat ditangkap dengan sekali baca. Leaflet biasanya diberikan setelah pelajaran atau penyuluhan selesai dilaksanakan atau dapat pula diberikan sewaktu penyuluhan berlangsung untuk memperkuat ide yang disampaikan (Maramis dkk., 2018).

B.8 Kelebihan dan Kekurangan *Leaflet*

Menurut Nubatonis (2017) kelebihan media leaflet adalah :

- a. Klien dapat menyesuaikan dan belajar mandiri,
- b. Dapat melihat isinya pada saat santai,
- c. Informasi dapat dibagi dengan keluarga dan teman,
- d. Dapat memberikan informasi yang terperinci yang tidak mungkin disampaikan secara lisan,
- e. Dapat disimpan untuk dibaca berulang- ulang,
- f. Disain cetak dan ilustrasi dapat dibuat semenarik mungkin,
- g. Mampu memilah khalayak secara rinci.

Menurut Nubatonis (2017) kekurangan media leaflet adalah :

- a. Khalayak terbatas
- b. Kurang cocok untuk tingkat pendidikan rendah atau didistribusikan di komunitas dengan tingkat buta huruf tinggi,
- c. Membutuhkan kemampuan dalam disain, ilustrasi dan sebagainya.

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan dominan yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang / overt behavior, karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Hendrawan dkk., 2019). Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasi dengan skala yang bersifat kuantitatif, yaitu baik bila hasil persentase 76%-100%, cukup bila hasil 56%-75%, dan kurang bila hasil persentase <56% (Kusumaningsih dkk., 2022).

C.2 Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2015) yang dikutip oleh Parianti dan Jumriani (2020) pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku kognitif diklasifikasikan dalam urutan hirarki, yaitu:

1. Tahu (*know*)

Merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, karena pada tingkat ini seseorang hanya mampu melakukan recall (mengulang) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2. Memahami (*comprehension*)

Dapat diartikan suatu kemampuan untuk menjelaskan suatu objek dan dapat menginterpretasikannya secara benar. Orang yang sudah memahami harus dapat menjelaskan, menguraikan, menyebutkan contoh, dan menyimpulkan.

3. Aplikasi (*application*)

Merupakan kemampuan dimana seseorang telah memahami suatu objek, dapat menjelaskan dan dapat mengaplikasikan prinsip yang diketahui meskipun pada situasi yang berbeda.

4. Analisis (*analysis*)

Merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi nyata. Sehingga dapat menggambarkan atau memecahkan suatu masalah.

5. Sintesis (*synthesis*)

Merupakan kemampuan untuk merangkum komponen-komponen dari suatu formulasi yang ada dan meletakkannya dalam suatu hubungan yang logis, sehingga tersusun suatu formula baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek, yang didasarkan pada suatu kriteria yang telah dibuat sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

C.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Parianti dan Jumriani (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Sebaliknya, jika seseorang tingkat pendidikannya rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai baru diperkenalkan.

2. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Umur

Dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek psikis dan psikologis (mental). Pertumbuhan fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan, yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi hilangnya ciri-ciri lama dan timbulnya ciri-ciri baru.

4. Minat

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

5. Pengalaman

Suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada kecenderungan pengalaman yang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap objek tersebut menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang membekas dalam emosi sehingga menimbulkan sikap positif.

6. Kebudayaan

Kebudayaan lingkungan sekitar, apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan.

C.4 Kategori pengetahuan

Menurut (Arikunto, 2019) dalam penelitian Parianti & Jumriani (2020) kategori pengetahuan yaitu:

- Baik 76% - 100%
- Sedang 56% - 75%
- Kurang 0% - 55%.

Kemudian seluruh kuisioner dihitung dengan menggunakan rumus kuesioner:

$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

D. Menyikat Gigi

D.1 Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah rutinitas yang penting dalam menjaga dan memelihara kesehatan gigi dari bakteri dan sisa makanan yang melekat dengan menggunakan sikat gigi. Menyikat gigi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga agar gigi tetap dalam keadaan yang bersih dan sehat (Sirat, 2018).

D.2 Tujuan Menyikat Gigi

Menyikat gigi bertujuan untuk membersihkan plak, suatu lapisan yang bersifat menempel pada permukaan gigi, yang merupakan hasil produksi dari bakteri dalam rongga mulut dan sisa makanan. Bakteri yang hidup di dalam lapisan plak inilah yang menjadi penyebab masalah rongga mulut seperti karies gigi dan penyakit peradangan gusi atau periodontitis serta akan terbentuk karang gigi (Nugroho et al., 2019).

D.3 Cara Menyikat Gigi Yang Benar

Cara menggosok gigi yang benar menurut Kementrian Kesehatan RI (2013) yaitu:

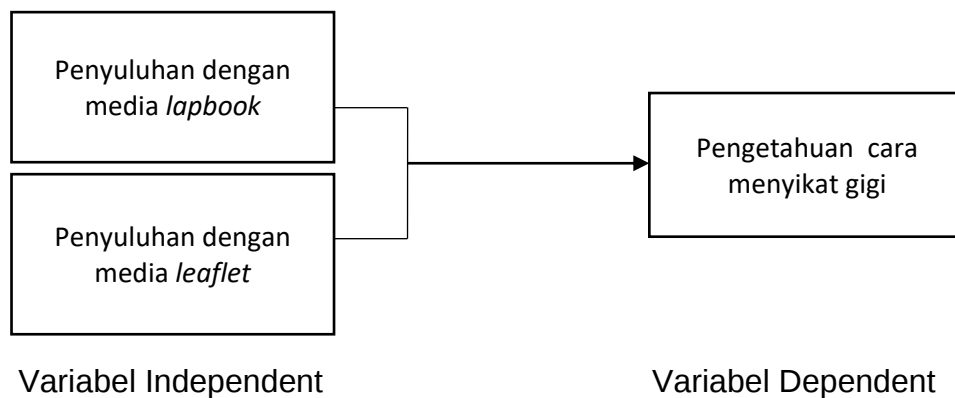
- a. Menyiapkan sikat gigi dan pasta yang mengandung Fluor (salah satu zat yang dapat menambah kekuatan pada gigi).
- b. Seluruh permukaan gigi disikat dengan gerakan maju mundur pendek pendek atau memutar.

- c. Lakukan hal yang sama pada semua gigi atas 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 dan 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, berkumurlah 1 kali saja agar sisa fluor 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.

E. Kerangka Konsep

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independent adalah Media *Lapbook* dan Media *Leaflet*, sedangkan yang menjadi dependent adalah pengetahuan cara menyikat gigi pada siswa/i kelas II SD Negeri 067242 Kecamatan Medan Sunggal.

1. Variabel bebas (Independent) yang sifatnya mempengaruhi atau sebab terpengaruh.
2. Variabel terikat (dependent) yakni sifatnya tergantung akibat terpengaruh.



F. Definisi Operasional

Untuk mencapai tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini penulis menentukan definisi operasional dalam bentuk matriks sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi	Cara Ukur	Alat Ukur	Skala	Hasil Ukur
1.	Penyuluhan Dengan Media <i>Lapbook</i>	Pemberian informasi yang dilakukan dengan cara menggunakan media <i>lapbook</i> kepada responden tentang cara menyikat gigi .	Penyuluhan dengan media <i>lapbook</i>	Pengamatan langsung terhadap proses penyuluhan	Nominal	Penyuluhan sesuai dengan satuan acara penyuluhan
2.	Penyuluhan Dengan Media <i>Leaflet</i>	Pemberian informasi yang dilakukan dengan cara menggunakan media <i>leaflet</i> kepada responden	Penyuluhan dengan media <i>leaflet</i>	Pengamatan langsung terhadap proses penyuluhan	Nominal	Penyuluhan sesuai dengan satuan acara penyuluhan

		tentang cara menyikat				
3.	Pengetahuan Cara Menyikat Gigi	Pengetahuan cara menyikat gigi adalah peningkatan pengetahuan tentang cara dan waktu yang tepat menyikat gigi yang diukur menggunakan kuesioner pre test dan post test.	Menghitung hasil kuesioner pre test dan post test	Kuesioner Pre test dan Post test	Interval	Benar: 1 Salah: 0 Kategori: • Baik : 76% - 100% • Sedang : 56% - 75% Kurang : 0% - 55%

G. Hipotesis

Dalam penelitian hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian selesai, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Ho : Tidak ada perbedaan efektivitas penyuluhan dengan media *lapbook* dan media *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan cara menyikat gigi

Ha : Ada perbedaan efektivitas penyuluhan dengan media *lapbook* dan media *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan cara menyikat gigi