

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan merupakan suatu usaha menyebarluaskan hal-hal yang baru agar masyarakat tertarik, berminat dan bersedia untuk melaksanakannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penyuluhan tidak lepas dari bagaimana agar sasaran penyuluhan dapat mengerti, memahami, tertarik, dan mengikuti apa yang disuluhkan dengan baik, benar, dan atas kesadarannya sendiri berusaha untuk menerapkan ide-ide baru dalam kehidupannya. Oleh karena itu penyuluhan membutuhkan suatu perencanaan yang matang, terarah, dan berkesinambungan. Penyuluhan kesehatan yaitu kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan pesan, menanamkan keyakinan sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan dapat melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut merupakan usaha terencana dan terarah untuk menciptakan suasana agar seseorang atau kelompok Masyarakat mau mengubah perilaku lama yang kurang menguntungkan untuk kesehatan gigi menjadi lebih menguntungkan untuk kesehatan giginya (Anwar, 2019).

A.2 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Tujuan kegiatan penyuluhan kesehatan yaitu untuk mencapai tujuan hidup sehat dengan cara mempengaruhi perilaku masyarakat baik itu secara individu ataupun kelompok dengan menyampaikan pesan. Tujuan penyuluhan Kesehatan gigi yaitu adanya perubahan perilaku dari Masyarakat kearah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan Masyarakat yang optimal (Anwar, 2019)

A.3 Sasaran Penyuluhan Kesehatan

Sasaran penyuluhan kesehatan terdiri dari individu, keluarga, kelompok dan masyarakat. Penyuluhan kesehatan pada individu dapat dilakukan di rumah sakit, klinik, puskesmas, posyandu, keluarga binaan dan masyarakat binaan. Penyuluhan kesehatan pada keluarga diutamakan pada keluarga resiko tinggi, seperti keluarga yang menderita penyakit menular, keluarga dengan sosial ekonomi rendah, keluarga dengan keadaan gizi yang buruk, keluarga dengan sanitasi lingkungan yang buruk dan sebagainya (Anwar, 2019).

B. Video Animasi

B.1 Pengertian Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Depdiknas, 2020).

Sedangkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan

sehari-hari (Rahmawati L, 2019). Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak.



Gambar 2.1 Video Animasi

B.2 Karakteristik Media Video Animasi

Menurut Andasari, dkk (2022), karakteristik media video animasi dapat di desain sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan berbagai gambar, teks, yang diiringi dengan suara yang dapat di desain pula sehingga terlihat menarik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga siswa lebih cepat memahami maksud dari materi yang disampaikan. Media video animasi dapat dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi digital. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan menjadi daya tarik agar siswa semakin senang ketika belajar

B.3 Kelebihan Media Video Animasi

Semua jenis media pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri yang tidak dapat dilakukan oleh media lain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut kelebihan media video animasi yaitu:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- b. Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan padatayangan video.
- c. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami.
- d. Terdapat dua media yaitu media video dan media audio.
- e. Penggunaannya bisa melalui HP (Sobron A.N dan dkk, 2019).

B.4 Kekurangan Media Video Animasi

Selain kelebihan media video animasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan media video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat kendala dalam waktu pembuatan video animasi karena menggunakan aplikasi terbatas, perlunya keahlian khusus dalam proses pembuatannya,
- b. Bagi para peserta penyuluhan, memerlukan kuota yang cukup untuk mendownload.
- c. Tidak semua materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat, pasti hanya beberapa materi atau poin-poin dalam materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi video animasi yang menarik perhatian serta semangat peserta didik (Dewayanti, 2021)

B.5 Cara Pemanfaatan Media Video Animasi.

- a. Siapkan media video yang akan ditonton siswa
- b. Isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- c. Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan.
- d. Durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja.

C. Pengetahuan

C.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingin-tahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau *open behavior*. Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra 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 & Dewi, 2022)).

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 & 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

Menurut Darsini (2019), pengetahuan yang dimiliki oleh individu dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor internal (berasal dari dalam individu) dan faktor eksternal (berasal dari luar individu).

1. Faktor Internal

a. Usia

Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Dengan bertambahnya umur individu, daya tangkap dan pola pikir seseorang akan lebih berkembang, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik

b. Jenis kelamin

Cara kerja otak perempuan dan laki-laki ini disebut sebagai *female end zone* dan *male end zone*. Perempuan lebih sering menggunakan otak kanannya, hal tersebut yang menjadi alasan perempuan lebih mampu melihat dari berbagai sudut pandang dan menarik kesimpulan. Laki-laki memiliki kemampuan motorik yang jauh lebih kuat dibandingkan perempuan. Kemampuan ini dapat digunakan untuk kegiatan yang memerlukan koordinasi yang baik antara tangan dan mata.

2. Faktor eksternal

a. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi seseorang untuk berperan serta dalam pembangunan dan umumnya semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan semakin mudah dalam menerima informasi.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adakalanya pekerjaan yang dilakukan seorang individu akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada individu untuk memperoleh pengetahuan atau bisa juga aktivitas pekerjaan yang dimiliki malah menjadikan individu tidak mampu mengakses suatu informasi.

c. Pengalaman

Pada umumnya semakin banyak pengalaman seseorang, semakin bertambah pengetahuan yang didapatkan.

d. Sumber informasi

Salah satu faktor yang dapat memudahkan individu dalam memperoleh pengetahuan yaitu dengan cara mengakses berbagai sumber informasi yang ada di berbagai media. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, semakin memudahkan bagi seseorang untuk bisa mengakses hampir semua informasi yang dibutuhkan. Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas. Pada umumnya semakin mudah memperoleh informasi semakin cepat seseorang memperoleh pengetahuan yang baru.

e. Minat

Minat atau passion akan membantu seseorang dan bertindak sebagai pendorong guna pencapaian sesuatu hal / keinginan yang dimiliki individu. Minat merupakan suatu keinginan yang tinggi terhadap sesuatu hal. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni, sehingga seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam

f. Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada didalam lingkungan tersebut. Contohnya, apabila suatu wilayah mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan.

g. Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi. Seseorang

yang berasal dari lingkungan yang tertutup seringkali sulit untuk menerima informasi baru yang akan disampaikan.

D. Kebersihan Gigi dan Mulut

Kebersihan gigi dan mulut adalah keadaan yang menunjukkan bahwa di dalam rongga mulut seseorang bebas dari kotoran, seperti plak dan calculus. Cara memelihara kebersihan gigi dan mulut yaitu dengan sering menyikat gigi untuk kontrol plak dan scalling.

Menyikat gigi adalah kegiatan rutinitas yang penting dalam menjaga dan memelihara kebersihan gigi setiap hari, menyikat gigi merupakan suatu kontrol plak dan langkah awal untuk mencegah kerusakan gigi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyikat gigi adalah :

- a. Memilih pasta gigi yang mengandung fluoride untuk membantu membersihkan gigi dan melindungi gigi dari kerusakan gigi dengan takaran yang cukup sebesar kacang polong.
- b. Memilih bulu sikat gigi yang lembut, memilih kepala sikat gigi yang lebih kecil untuk dapat menjangkau seluruh permukaan gigi, model sikat gigi yang nyaman dipakai, gagang sikat gigi yang tidak licin, menyimpan sikat gigi setelah digunakan dengan cara berdiri.
- c. Menyikat gigi dengan lembut, karena menyikat gigi terlalu panjang misalkan 5-6 gigi sekaligus dapat menyebabkan kerusakan gigi.
- d. Frekuensi menyikat gigi dilakukan sebanyak 2 kali sehari yaitu pagi setelah sarapan pagi dan malam hari sebelum tidur karena pada waktu tidur produksi air ludah berkurang sehingga asam yang dihasilkan oleh plak akan lebih pekat dan kemampuan untuk merusak gigi akan semakin besar.
- e. Waktu yang digunakan untuk menyikat gigi setidaknya minimal 2 menit. Karena menyikat gigi terlalu cepat tidak akan efektif untuk membersihkan plak.

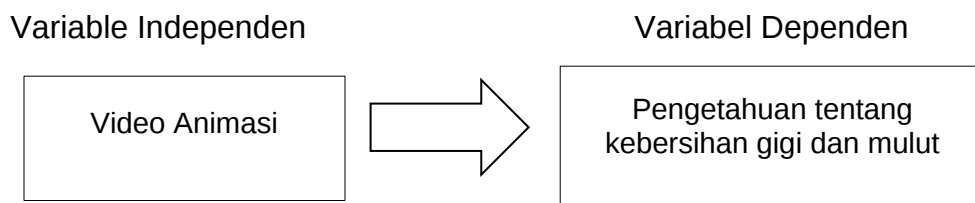
Kontrol plak adalah pengurangan plak mikroba dan pencegahan akumulasi plak pada gigi dan permukaan gusi yang berdekatan, memperlambat pembentukan karang gigi. Kontrol plak merupakan cara

yang efektif dalam merawat dan mencegah gingivitis serta merupakan bagian yang sangat penting dalam urutan perawatan dan pencegahan penyakit rongga mulut. Scaling adalah suatu proses membuang plak dan calculus dari permukaan gigi. Tujuan utama dari scaling adalah mengembalikan kesehatan gusi dengan cara membuang semua elemen yang menyebabkan radang gusi, (plak, calculus) dari permukaan gigi (Pariaty & Lanasari, 2021).

E. Kerangka Konsep

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

1. Variabel *Independen* (Bebas) adalah variable yang sifatnya mempengaruhi.
2. Variabel *Dependen* (Terikat) adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat oleh variable independent.



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

F. Definisi Operasional

- a. Video animasi adalah suatu langkah pembelajaran yang menggunakan media yang mengandung unsur gambar dan video
- b. Pengetahuan adalah hasil pemahaman responden tentang kebersihan gigi dan mulut pada siswa/i kelas I SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.

- c. Pengetahuan tentang kebersihan gigi dan mulut adalah pemahaman siswa/i tentang kebersihan rongga mulut yang bebas dari kotoran (sisa-sisa makanan, plak dan calculus).