

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

A.1 Definisi Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup sehat (Diantari, 2019).

Menurut (Ginting & Andari : 2020) penyuluhan diartikan juga sebagai kegiatan penyampaian materi atau pesan mengenai kesehatan gigi kepada masyarakat, kelompok maupun individu guna meningkatkan nilai kesadaan kesehatan gigi dan mulutnya yang disampaikan oleh petugas kepada klien.

A.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut (Herijulianti, dkk, 2016), penyuluhan kesehatan bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat kearah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal. Perilaku baru yang terbentuk, seperti bahasan sebeiumnya, biasanya hanya terbatas pada pemahaman sasaran (aspek kognitif), sedangkan perubahan sikap dan tingkah laku merupakan tindakan tidak langsung (Maulana, H, 2016).

Untuk mewujudkan kesehatan yang optimal, tentunya perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima penyuluhan tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh karena itu pencapaian target penyuluhan dibagi menjadi:

- a. Jangka Pendek : tercapainya perubahan dari masyarakat.
- b. Jangka Menengah : adanya peningkatan, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat kearah perilaku sehat.

- c. Jangka Panjang : masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

A.3 Metode Penyuluhan

Metode penyuluhan Menurut Arsyad (2018) metode yang umum digunakan dalam memberikan penyuluhan kesehatan antara lain:

a. Metode Didaktik

Pada metode ini penyuluhan lebih aktif dan sasaran tidak diberi kesempatan untuk mengajukan pendapat contohnya metode ceramah, siaran radio, pemutaran film/video, penyebaran selebaran, pameran.

b. Metode Sokratik

Pada metode ini dibutuhkan komunikasi dua arah penyuluhan dan sasaran. Contohnya wawancara, demonstrasi, sandiwara, simulasi, curah pendapat, permainan peran (role playing), serta tanya jawab.

A.4 Media Penyuluhan

A.4.1 Pengertian Media Penyuluhan

Media penyuluhan merupakan alat bantu guna mempermudah penyuluhan dalam melaksanakan kegiatan penyuluhan sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh sasaran penyuluhan (Arsyad, 2018).

A.4.2 Tujuan Media Penyuluhan

Menurut Arsyad (2018) tujuan media diperlukan dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan antara lain :

- a. Media dapat mempermudah dalam penyampaian informasi.
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
- c. Media dapat memperjelas informasi.
- d. Media dapat mempermudah pengertian suatu teori.
- e. Media dapat mengurangi komunikasi verbalistik.
- f. Media dapat menampilkan objek yang tidak dapat ditangkap dengan mata.
- g. Media dapat memperlancar komunikasi.

A.4.3 Jenis-Jenis Media Penyuluhan

Jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi:

a. Media Audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra peindengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang- lambang auditif yang berupa kata-kata, musik.

b. Media Visual

Media visual merupakan pencapaian psan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar atau foto diam, gambar bergerak, animasi dan teks dan tata letaknya jelas sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima peserta didik dengan baik.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah mdia yang pencapaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan contohnya pementasan drama, film, televisi dan vcd.

A.5 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam defenisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan (Tresnayasa, dkk, 2020).

Kelebihan animasi :

- a. Memudahkan penyuluh untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan.
- b. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi audiens terutama animasi yang dilengkapi oleh suara.

- c. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- d. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan.

Kelemahan animasi:

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.

B. Pemeliharaan Kesehatan Gigi

B.1 Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah cara umum yang dianjurkan untuk membersihkan seluruh deposit lunak dan plak pada gigi. Efektifitas menyikat gigi selain tergantung kepada frekuensi dan cara menyikat gigi juga tergantung dengan waktu menyikat gigi yang baik (Herry dan Nia, 2018). Menurut Sariningsih (dalam Agustin, 2019) cara menyikat gigi yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan sikat gigi yang kering dan pasta yang mengandung fluor, banyaknya pasta gigi sebesar sebutir kacang tanah.
- b. Kumur-kumur dengan air sebelum menyikat gigi.
- c. Pertama-tama rahang bawah dimajukan ke depan sehingga gigi-gigi rahang atas merupakan sebuah bidang datar. Kemudian sikatlah gigi rahang atas dan gigi rahang bawah dengan gerakan ke atas dan ke bawah.
- d. Sikatlah bagian pengunyahan gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur dan pendek-pendek. Menyikat gigi sedikitnya delapan kali gerakan untuk setiap permukaan gigi.
- e. Sikatlah permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun sedikit memutar.

- f. Sikatlah permukaan gigi depan rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan arah sikat keluar dari rongga mulut.
- g. Sikatlah permukaan gigi belakang rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencongkel keluar.
- h. Sikatlah permukaan gigi depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan sikat mencongkel keluar dari rongga mulut.
- i. Sikatlah permukaan gigi belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan mencongkel.

B.2 Pemeriksaan Gigi secara Rutin

Pemeriksaan rutin ke klinik atau rumah sakit bisa mencegah dan mengobati masalah penyakit gigi dan mulut sejak dini (Melia, 2020). Penyakit gigi dan mulut yang dimaksud adalah karies, gingivitis, periodontitis, dan penyakit lain yang beresiko bagi kesehatan gigi. Penanganan sejak dini dapat menghemat biaya pengobatan. Pada saat melakukan pemeriksaan rutin, periksa semua keadaan gigi dan mulut untuk mencari masalah kesehatan gigi dan mulut agar terhindar dari penyakit yang lebih parah. Kunjungan rutin ke klinik atau ke dokter gigi mempunyai hubungan yang erat dengan perilaku pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut seseorang. Semakin sering seseorang melakukan pemeriksaan gigi rutin, maka kondisi gigi geligi orang tersebut semakin baik (Pratamawari & Hadid, 2019). Setiap orang disarankan melakukan pemeriksaan gigi rutin setiap enam bulan sekali. Jika seseorang memiliki penyakit sistemik, atau rentan terkena penyakit gigi dan mulut maka disarankan untuk rutin memeriksa keadaan gigi dan mulut setiap tiga bulan sekali.

C. Pengetahuan

C.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang setelah mengadakan penginderaan terhadap suatu objek tertentu atau diperoleh dari pengalaman. Penginderaan tersebut dapat terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagai besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui pengelihatan dan pendengaran sehingga hasil dari sumber ini, manusia dapat berpikir, mengamati, mengalami, dan bertindak. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (Tauchid dkk, 2018).

Pada hakikatnya pengetahuan merupakan segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan suatu objek yang di mana dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami oleh seseorang. Pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang dapat diungkapkan dan dikomunikasikan satu sama lain dalam kehidupan bersama baik melalui bahasa atau kegiatan (Dila Rukmi Octaviana, 2021).

C.2 Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (dalam Masturoh, 2018), cara memperoleh pengetahuan dapat di kelompokkan menjadi dua cara yaitu:

1. Cara tradisional atau non-ilmiah

Cara untuk memperoleh kebenaran akan pengetahuan, sebelum diketemukan metode ilmiah atau metode penemuan secara sistematis dan logis. Cara pengetahuan dengan metode ini ada berbagai cara yaitu cara coba-salah, cara kekuasaan atau otoritas, cara berdasarkan pengalaman pribadi, cara melalui jalan pikiran.

2. Cara modern atau ilmiah

Cara untuk memperoleh kebenaran akan pengetahuan lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini sering disebut dengan metodologi penelitian.

C.3 Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan yang cukup didalam domain kognitif mempunyai 6 (enam) tingkat, yaitu : Menurut Notoatmodjo, 2018

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingatkan suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Sebelum kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu “tahu” ini adalah merupakan tingkatan pengetahuan yang renceh. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi terus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap suatu objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *riil* (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat

membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dan formulasi-formulasi yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma – norma berlaku di masyarakat.

C.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengetahuan

Faktor -faktor yang mempengaruhi pengetahuan (Menurut Budiman dan Riyanti, 2013 dalam Suryani, 2021), yaitu :

a) Pendidikan

Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu ditekankan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu.

b) Usia

Usia sangat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang karena usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Usia madya seseorang akan berperan aktif untuk mencari, mempelajari,

menangkap informasi dan bersiap dengan pengetahuan yang di dapat untuk menyesuaikan diri pada masa yang akan datang.

c) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang karena dengan lingkungan terjadi interaksi timbal balik yang dapat direspon oleh seseorang tersebut.

d) Informasi

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, yang dapat kita simpan, manipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi itu untuk tujuan tertentu.

e) 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.

f) 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.

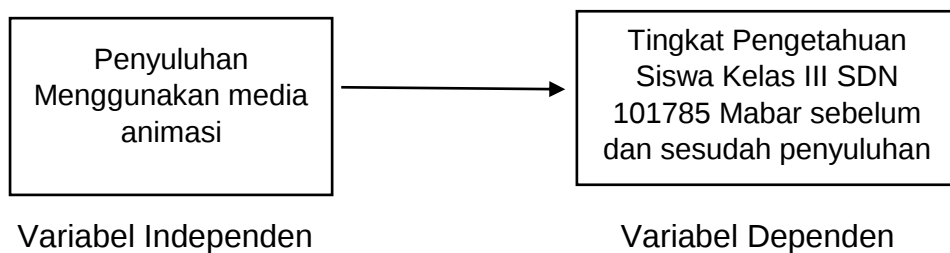
D. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah uraian tentang hubungan antara variabel yang diamat atau diukur melalui riset yang akan dilakukan. Kerangka konsep pada dasarnya merupakan kerangkan berpikir mengenai alur

sebuah riset dimana alur tersebut dapat dibuat suatu hubungan variabel maupun konsep yang diamati (Nisma Irian, dkk., 2022).

Berdasarkan hubungan atau perannya, variabel dibedakan menjadi:

- 1) Variabel Independen (Variabel Bebas) merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini juga dikenal dengan nama variabel bebas artinya bebas dalam memengaruhi variabel lain, variabel ini punya nama lain seperti variabel predictor, risiko, atau kausa (Aziz Alimun, 2017)
- 2) Variabel dependen (Variabel Terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas. Variabel ini bergantung pada variabel bebas terhadap perubahan. Variabel ini juga disebut sebagai variabel efek, hasil, outcome, atau event (Aziz Alimun, 2017).



E. Definisi Operasional

1. Tingkat pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut merupakan kemampuan responden untuk menjawab setiap pertanyaan tentang kesehatan gigi dan mulut.
2. Media animasi merupakan media yang digunakan untuk menampilkan pengetahuan melalui video media ini digunakan untuk melatih siswa belajar sambil menonton untuk meningkatkan minat memahami pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut.