

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

A. 1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang terpenting untuk terbentuknya sikap seseorang. Dari pengalaman serta riset menunjukkan bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih berkelanjutan daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2013).

Pengetahuan menurut Notoatmodjo dalam Naomi (2019) adalah hasil tahu dari manusia dan ini terjadi dari setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancra indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba.

Pengetahuan dapat dijadikan sebagai alat untuk memperoleh kesadaran sehingga seseorang dapat berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang ia miliki. Perubahan perilaku seseorang yang didasari pengetahuan, kesadaran dan sifat positif akan konsisten karena tidak ada paksaan dari pihak lain (Aini, 2019).

A. 2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Bloom (Notoatmodjo S, 2012), ada enam tingkatan pengetahuan dalam ranah kognitif, yaitu:

a. Tahu (Know)

Kemampuan untuk mengingat materi yang sebelumnya dipelajari oleh seseorang yang termasuk dalam tubuh pengetahuan, kemampuan untuk mengingat sesuatu yang spesifik dan setiap diagram yang dipelajari atau rangsangan yang diterima. Pengetahuan adalah tingkat pengetahuan yang sangat rendah.

b. Memahami (Comprehension)

Merupakan sebagai kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan menginterpretasikan materi yang sudah didapatkan secara benar, orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat dijelaskan, menyebutkan, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (Aplication)

Kemampuan seseorang untuk menerapkan materi yang dipelajari pada situasi atau kondisi nyata. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya.

d. Analisa (Analysis)

Kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut dan saling berkaitan satu sama lain.

e. Sintesis (Synthesis)

Kemampuan menyusun atau menggabungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang baru, atau dengan kata lain sintesis adalah kemampuan untuk membentuk formulasi yang sudah ada. Seperti kemampuan merangkai, merencanakan, meringkas, mengadaptasi suatu teori atau formulasi yang ada.

f. Evaluasi (Evaluation)

Kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu yang telah ada. Penilaian-penilaian ini berdasarkan suatu materi yang telah ada.

B. Penyuluhan Kesehatan

B. 1 Definisi Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan merupakan upaya peyampaian pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu agar mereka

memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang kesehatan (Notoatmodjo, 2014).

Proses pemberian informasi yang bertujuan untuk mencapai kesehatan gigi dan mulut yang baik dikenal sebagai penyuluhan kesehatan gigi dan mulut (Papiliya, 2014).

B. 2 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Menurut Prasko (2016), tujuan penyuluhan kesehatan, yaitu:

- a. Membuat perubahan pada perilaku individu, keluarga, kelompok dan masyarakat dengan membina dan memelihara perilaku hidup dan lingkungan sehat serta berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal.
- b. Menciptakan perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat fisik, mental, dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesehatan dan kematian.
- c. Mengubah sikap masyarakat dan individu terhadap kesehatan.

C. Media

C. 1 Pengertian Media

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan untuk mencapai suatu tujuan. Sementara itu, Arif S. Sadirman mengatakan bahwa media adalah berbagai alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar.

Media adalah alat atau sarana untuk melakukan komunikasi. Dalam bahasa Latin, media adalah bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara. Artinya, media berfungsi sebagai perantara antara sumber pesan (*a source*) dan penerima (*a receiver*).

Media promosi kesehatan adalah segala cara atau upaya untuk menyajikan pesan atau informasi yang disampaikan dengan cara komunikasi, melalui media cetak, media elektronik (televisi, radio,

komputer, dan lain-lain), dan media luar ruang, sehingga dapat memperluas pengetahuan dan mengubah perilaku secara positif terhadap kesehatan (Asmuji dan Faridah, 2018).

C. 2 Fungsi Media

Secara umum media memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana informasi untuk masyarakat luas.
- b. Membantu masyarakat dalam mengatasi adanya keterbatasan pada ruang, waktu dan daya indera.
- c. Sarana dalam menyalurkan ide, pendapat, dan gagasan pada masyarakat.
- d. Sarana dalam memperoleh relaksasi, hiburan dan pengalihan perhatian dari kategori sosial.
- e. Sarana pendidikan untuk masyarakat umum dan untuk para siswa secara khusus.
- f. Sarana untuk bisa melakukan kontrol atau pengawasan sosial pada masyarakat luas.

C. 3 Jenis-Jenis Media

Secara umum, jenis media dibagi menjadi:

- a. Media Audio

Merupakan alat peraga yang peruntukannya hanya dapat hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contoh alat peraga jenis ini, yaitu radio, kaset, CD (*Compact Disc*), dan MP3. Menurut Yudhi Munadi (2008), kelebihan media audio yakni:

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 2) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata dan suara.

Adapun kekurangannya sebagai berikut:

- 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah
- 2) Informasi yang disampaikan hanya sekilas dan tidak bisa diulang sehingga pendengar tidak bisa mengerti secara detail mengenai berita yang disampaikan.

b. Media Visual

Merupakan alat peraga yang peruntukannya hanya dapat diterima oleh indera penglihatan. Contoh alat peraga jenis ini, yaitu poster, *flip chart*, *booklet*, majalah, koran, *leaflet*, pamphlet dan spanduk. Kelebihan media visual, antara lain:

- 1) Adanya contoh melalui media visual dalam proses belajar menjadi lebih menarik dan menumbuhkan minat para siswa.
- 2) Memperlancar pemahaman sehingga pesan atau informasi yang disajikan dapat mudah dipahami.
- 3) Materi yang dipelajari mudah untuk diingat dan dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Kekurangan media visual, yakni:

- 1) Pembelajaran berbasis visual hanya dapat memberikan sejumlah gambar yang menunjukkan materi.
- 2) Siswa akan kesulitan memahami materi yang dipelajarinya jika media visual yang digunakan tidak jelas atau tidak sesuai materi pembelajaran.

c. Media Audio Visual

Merupakan alat peraga yang peruntukannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan. Pesan yang diberikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Audio visual merupakan media pengajaran dan latihan yang mengaktifkan mata dan telinga siswa dalam proses pembelajaran.

Media audio visual merupakan media yang bisa menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang sama dimana terdapat pesan pembelajaran (Muhammad Ramli, 2012). Contoh alat peraga jenis ini, yaitu televisi, video, dan lain-lain. Berikut kelebihan media audio visual:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis atau yang dimaksud dengan tidak hanya dalam bentuk kata dan tertulis di lisan saja.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Kekurangan pada media audio visual, yakni:

- 1) Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media visual cenderung diam ditempat.
- 2) Biaya pembuatan media audio visual relatif mahal.

C. 4 Media *Flip Chart*

Flip chart atau disebut juga lembar balik merupakan media penyuluhan yang terbuat dari lembaran-lembaran kertas yang berisi ringkasan, tabel, gambar tentang materi penyuluhan. Kelebihan menggunakan media *flip chart*, yaitu:

- a. Dapat menyampaikan pesan dalam proses belajar secara singkat dan efisien.
- b. Bisa dimanfaatkan di dalam maupun di luar ruangan.
- c. Materi pengajaran cukup murah dan mudah untuk di buat.
- d. Meningkatkan kegiatan belajar.

Kekurangan media *flip chart*, yaitu:

- a. Susah ditangkap dalam membaca disebabkan karena kondisi yang terbatas.
- b. Idealnya pengaplikasian kertas *flip chart* hanya untuk sekali pakai.
- c. Tidak cocok untuk anggota peserta yang lebih dari 15-20 orang.

C. 5 Media Poster

Poster merupakan salah satu kekuatan yang terlihat dari media grafis sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat mempengaruhi perilaku, sikap dan nilai masyarakat serta mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Keuntungan media poster, yaitu:

- a. Dapat menunjukkan pokok masalah dari materi penyuluhan.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Media pembelajaran poster dapat bertahan lama.

Kekurangan media poster, yaitu:

- a. Menampilkan gambar dengan ukuran yang sangat kecil sehingga kurang efektif untuk pembelajaran.
- b. Jika terlalu menggantung poster di tempat yang sama, akan mengurangi nilainya karena menimbulkan kebosanan.

C. 6 Media *Leaflet*

Leaflet adalah media penyuluhan yang bentuknya sama dengan pamphlet, tetapi ukurannya lebih kecil dan juga dapat dilipat menjadi beberapa bagian. Keuntungan media *leaflet*, yakni:

- a. Dapat disimpan lebih lama dan biaya produksinya lebih murah.
- b. Dapat disebar luaskan dan dibaca oleh khalayak ramai, target yang lebih luas.
- c. Mudah dibawa.

Kekurangan media *leaflet*, yakni:

- a. Tingat buta huruf yang tinggi mengurangi efektivitas dan manfaat dari pesan yang dicetak.
- b. Percetakan memerlukan operasi khusus dan luas.

C. 7 Media *Booklet*

Media *booklet* sama dengan pamphlet ataupun *leaflet* tetapi dibuat dalam bentuk berjilid seperti buku. Keuntungan media *booklet*, yaitu:

- a. Proses penyampaian dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada.
- b. Lebih terperinci dan jelas, karena dapat lebih banyak mengulas tentang pesan yang disampaikan.

Kekurangan media *booklet*, yaitu:

- a. Tanggapan dari objek kepada pengiriman pesan tidak langsung tertunda karena proses pengiriman juga tidak langsung dilakukan.
- b. Membutuhkan banyak tenaga dalam penyebarannya.

C. 8 Media Video Animasi

Kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa membutuhkan dukungan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting karena mereka dapat

membuat proses belajar lebih aktif, kreatif, dan menarik, serta menciptakan lingkungan belajar yang baru.

Media video animasi adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi, seperti dalam film atau video. Husni (2021) mendefinisikan media video animasi sebagai pergerakan satu frame dengan frame lainnya dalam jangka waktu tertentu, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga menggunakan suara untuk mendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan dan suara lainnya.

a. Manfaat Menggunakan Media Video Animasi

Media video animasi memiliki banyak manfaat bagi siswa, seperti memberikan pengalaman yang tidak dapat dilihat sebelumnya, memberikan perubahan, dan memberi mereka perasaan baru. Selain itu, mereka menampilkan pelajaran kasus kehidupan nyata yang dapat mendorong diskusi siswa.

Siswa juga dapat memutar ulang video sesuai kebutuhan dan sesuai permintaan. Pembelajaran melalui media video animasi merangsang minat dan mendorong siswa untuk selalu menyimak pelajaran dengan penuh perhatian (Andi Prastowo, 2012).

b. Karakteristik Media Video Animasi

Karakteristik media video animasi dinilai berdasarkan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang sesuai dengan kompetensi dasar karakteristik siswa, konsep yang tepat dengan materi yang sesuai (Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, 2016).

Menurut Nursalam dan Fallis (2013) menjelaskan bahwa karakteristik video animasi sebagai berikut:

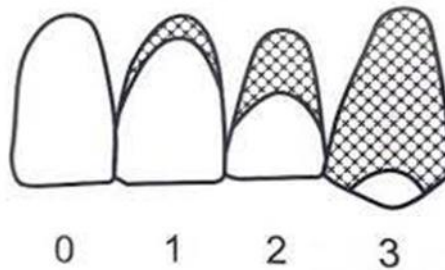
- 1) Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu.
- 2) Menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat.
- 3) Berani dan dinamis, gambar dalam video animasi hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan.

- 4) Bentuk gambar dalam cerita video animasi hendaknya bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - 5) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan siswa.
- c. Kelebihan media video animasi (Rusman, 2013)
- 1) Memudahkan penyuluhan untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan sosial.
 - 2) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi *audience* terutama dengan suara yang ada dalam video animasi tersebut.
 - 3) Memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan.
 - 4) Memerlukan keterampilan dan kreatifitas yang cukup memadai untuk mendesain animasi sehingga dapat memberikan daya kesan menarik untuk media pembelajaran.
- d. Kekurangan media video animasi (Kustandi dkk, 2013)
- 1) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
 - 2) Pengadaan media video memerlukan waktu yang banyak dan biaya yang relatif mahal.

D. Oral Hygiene Index Simplified (OHI-S)

Menurut Green dan Vermilion, salah satu indeks yang disebut *Oral Hygiene Index Simplified* (OHI-S) dapat digunakan untuk mengukur tingkat kebersihan mulut dan gigi. *Debris index* (DI) merupakan nilai (skor) yang diperoleh dari hasil pemeriksaan terhadap endapan lunak di permukaan gigi yang dapat berupa plak, material alba, dan *food debris*, sedangkan *calculus index* (CI) merupakan nilai (skor) dari endapan keras yang terjadi akibat pengendapan garam-garam anorganik yang komposisi utamanya adalah kalsium karbonat dan kalsium fosfat yang bercampur dengan debris, mikroorganisme, dan sel-sel epitel deskuamasi (Putri dkk, 2012).

D. 1 Kriteria Debris Index (DI)



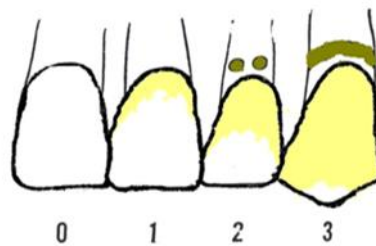
Gambar 2.1
Kriteria *Debris Index* (DI)

Skor	Kondisi
0	Tidak ada stain atau debris.
1	Plak menutupi tidak lebih dari 1/3 permukaan servikal atau terdapat stain ekstrinsik di permukaan gigi.
2	Plak menutupi lebih dari 1/3 tetapi kurang dari 2/3 permukaan yang diperiksa.
3	Plak menutupi lebih dari 2/3 permukaan yang diperiksa.

Untuk menghitung DI, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Debris Index} = \frac{\text{Jumlah Skor Debris}}{\text{Jumlah Gigi yang Diperiksa}}$$

D. 2 Kriteria Calculus Index (CI)



Gambar 2.2
Kriteria *Calculus Index*

Skor	kondisi
0	Tidak ada calculus.
1	<i>Calculus supra gingival</i> menutup tidak lebih dari 1/3 permukaan servikal yang diperiksa.
2	<i>Calculus supra gingival</i> menutup lebih dari 1/3 tetapi kurang dari 2/3 permukaan yang diperiksa, atau ada bercak-bercak <i>calculus sub gingival</i> disekeliling servikal gigi.
3	<i>Calculus supra gingival</i> menutup lebih dari 2/3 permukaan atau ada <i>calculus sub gingival</i> disekeliling servikal gigi.

Untuk menghitung CI, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Calculus Index} = \frac{\text{Jumlah Skor Calculus}}{\text{Jumlah Gigi yang Diperiksa}}$$

D. 3 Standart Pengukuran Debris dan Calculus

Menurut Green dan Vermilion, kriteria penilaian debris dan calculus dengan mengikuti ketentuan berikut:

- a. Baik : 0 - 0,6
- b. Sedang : 0,7 - 1,8
- c. Buruk : 1,9 - 3,0

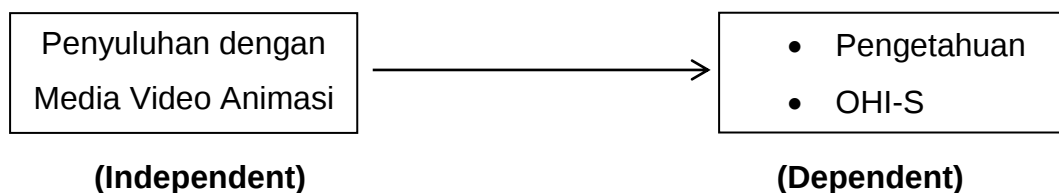
OHI-S mempunyai kriteria tersendiri, dengan mengikuti kriteria berikut:

- a. Baik : 0 - 1,2
- b. Sedang : 1,3 - 3,0
- c. Buruk : 3,1 - 6,0

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep atau variabel yang diamati atau yang diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Variabel dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Variabel bebas (Independent), yakni sifatnya yang mempengaruhi atau sebab terpengaruh.
2. Variabel terikat (Dependent), yakni sifatnya yang tergantung akibat atau terpengaruh (Notoadmodjo, 2017).



F. Definisi Operasional

Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, penulis menetapkan definisi operasional, yaitu:

1. Media video animasi adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar yang bergerak dan suara pengiring yang melengkapi seperti misalnya video atau film.
2. Pengetahuan merupakan hasil pemahaman seseorang yang telah mengadakan observasi terhadap suatu objek tertentu.
3. OHI-S (*Oral Hygiene Index Simplified*) adalah indeks yang digunakan untuk mengukur kebersihan gigi dan mulut melalui pengukuran Debris Indeks (DI) dan Calculus Indeks (CI).