

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Penyuluhan**

#### **A.1. Pengertian Penyuluhan**

Penyuluhan adalah proses perubahan dan perilaku di kalangan masyarakat agar mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan atau keuntungan dan perbaikan kesejahteraan (Subejo, 2010 dalam Saparini, 2017).

Penyuluhan adalah suatu kegiatan mendidik kepada individu ataupun kelompok, memberi pengetahuan, informasi-informasi dan berbagai kemampuan agar dapat membentuk sikap dan perilaku hidup yang seharusnya. Hakekatnya penyuluhan harus disampaikan menggunakan metode yang sesuai dengan jumlah sasaran (Notoamodjo, 2012).

#### **A.2. Tujuan Penyuluhan**

Menurut Prasko dkk, (2016) penyuluhan bertujuan untuk merubah perilaku perseorangan dan masyarakat dalam bidang kesehatan agar tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal.

Adapun target penyuluhan dibagi menjadi :

##### **a) Jangka Pendek**

Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka pendek tercapainya perubahan pengetahuan dari masyarakat.

##### **b) Jangka Menengah**

Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka menengah adalah peningkatan pengertian, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat .

c) Jangka Panjang

Hasil yang diharapkan dari jangka panjang adalah masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari - harinya.

## **B. Media Video Animasi**

### **B.1. Pengertian Media Video Animasi**

Pengertian media video animasi adalah media yang menampilkan gambaran fiksi bergerak yang dibuat sedemikian rupa dan dipadukan dengan unsur suara agar menghasilkan gerakan yang terlihat nyata, sehingga dapat menarik perhatian informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Constantika dkk, 2022).

Menurut (Nursalam, 2013) menjelaskan bahwa video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari .

Animasi merupakan salah satu hal yang paling sering dicari oleh anak, peminat animasi saat ini sangat banyak dan semakin meningkat, dikarenakan penyajian animasi yang lebih menarik, pesan yang ingin disampaikan mudah diingat dan dapat diakses secara online. Hal tersebut menunjukkan bahwa saat ini anak sudah terkena dampak modernisasi dan lebih tertarik pada hal yang berkaitan dengan drama, kartun dan animasi (I Putu T. dkk, 2020 dalam Chaniago, 2022).

### **B.2. Video Animasi sebagai materi pembelajaran**

Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Furoidah, 2009 dalam Chaniago, 2022).

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan ini maka animasi digunakan untuk dapat

menjelaskan suatu materi yang nyata dan tidak dapat terlihat oleh mata saja, namun dapat dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan (Agus suheri, 2006 dalam Chaniago, 2022).

### **B.3. Kelebihan Media Video Animasi**

Beberapa keunggulan yang didapat jika promosi yang disajikan dalam bentuk video animasi antara lain:

- 1) Dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Dapat lebih mudah memahami informasi dan pesan yang disampaikan.
- 3) Dapat diputar berulang-ulang pada bagian tertentu yang perlu lebih jelas.
- 4) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (Andriana J, 2014 dalam Chaniago, 2022).

### **B.4. Kekurangan Media Video Animasi**

Beberapa kelemahan yang didapat jika promosi yang disajikan dalam bentuk video animasi antara lain:

- 1) Penggunaan media video animasi memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang lama.
- 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui video animasi.
- 3) Tidak dapat menggambarkan realitas.
- 4) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran (Andriana J, 2014 dalam Chaniago, 2022).

## **C. Pengetahuan**

### **C.1 Pengertian pengetahuan**

Pengetahuan merupakan suatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses belajar ini dipengaruhi beberapa faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Pengetahuan adalah merupakan hasil “ tahu “ dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Nursalam, 2013). Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil pengeinderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan manusia terhadap obyek 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 (Notoamodjo, 2014).

### **C.2 Tingkat Pengetahuan**

Menurut (Notoamodjo, 2018) tingkat pengetahuan dibagi 6 tingkatan pengetahuan, antara lain:

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 (*compherension*) 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*) suatu kemampuan untuk menyatakan materi atau suatu objek kedalam komponen – komponen tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitanya satu sama lain.
5. Sintesis (*syntesis*) menunjukan suatu komponen untuk melaksanakan atau bagian-bagian didalam suatu keseluruhan yang baru.
6. Evaluasi (*evaluation*) evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau obyek.

### **C.3 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Mubarak, dkk (2007 dalam Sulisdiana, 2011) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang adalah :

#### **a. Pendidikan**

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar dapat dipahami. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula penerimaan informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya.

#### **b. Pekerjaan**

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

#### **c. Umur**

Bertambahnya umur seseorang akan menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Pertumbuhan pada fisik secara garis besar empat kategori perubahan pertama , perubahan ukuran, kedua perubahan proporsi, ketiga kehilangan ciri-ciri lama, keempat timbulnya ciri-ciri baru.

#### **d. Minat**

Sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan memahami suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu keajaiban yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Adanya kecenderungan pengalaman yang kurang baik seseorang akan berusaha untuk melupakan, namun jika pengalaman terhadap obyek menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dalam kejiwaannya, dan akhirnya dapat pula pembentukan sikap positif dalam kehidupannya .

f. Kebudayaan lingkungan sekitar

Kebudayaan dimana seseorang hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikapnya.

g. Informasi

Kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

## **D. Menyikat Gigi**

### **D.1 Pengertian Menyikat gigi**

Menyikat gigi adalah bentuk penyingkiran plak atau mencegah terjadinya pembentukan plak, membersihkan sisa-sisa makanan dan debris yang dilakukan dengan menggunakan sikat gigi (Pintauli, S dkk , 2016).

### **D.2 Tujuan Menyikat gigi**

Menurut Pintauli, S dkk (2016), 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 Waktu Menyikat Gigi**

Menurut (Pintauli, 2016) waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah 2 kali sehari yaitu setelah makan dan sebelum tidur. Menyikat gigi setelah makan bertujuan untuk mengangkat sisa-sisa makanan. Waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah 2 kali sehari yaitu setelah makan dan sebelum tidur. Menyikat gigi setelah makan bertujuan untuk mengangkat sisa-sisa makanan yang menempel di permukaan gigi dan gusi. Sedangkan menggosok gigi sebelum tidur bertujuan untuk menahan perkembangan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur tidak diproduksi ludah yang berfungsi membersihkan gigi dan mulut secara alami. Untuk itu, usahakan gigi betul betul dalam keadaan kondisi yang bersih sebelum tidur. Ketika bangun pagi, gigi masih relative bersih, sehingga gosok gigi bisa dilakukan setelah selesai sarapan.

### **D.4 Lamanya Menyikat Gigi**

Lamanya menyikat gigi yang dianjurkan adalah 5 menit, tetapi sesungguhnya ini terlalu lama. Umumnya orang melakukan penyikat 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 posterior sisi lainya (Putri, Herijulianti, dan Nurjanah, 2010 dalam Rofifah, 2020).

### **D.5 Cara Dan Teknik Menyikat Gigi**

Dalam menyikat gigi, ada teknik yang harus kita praktikan dengan baik agar gigi tetap sehat. Banyak cara untuk menyikat gigi, diantaranya adalah cara ini:

1. Tempatkan sikat gigi disamping gigi dengan bulu sikat gigi dalam posisi miring, membentuk sudut 45° terhadap gusi.
2. Tekan sikat gigi tersebut pada gusi dan gigi, dan gerakan kearah mahkota (pada rahang atas digerakan kebawah, pada rahang bawah digerakan ke atas).
3. Lakukan gerakan ini pada sisi luar semua gigi, atas dan bawah.
4. Dengan cara yang sama, lakukan hal ini untuk sisi bagian dalam.

5. Untuk sisi/permukaan kunyah, letakkan sikat gigi dengan bulu tegak lurus pada permukaan gigi, gerakkan sikat gigi kemuka dan kebelakang.

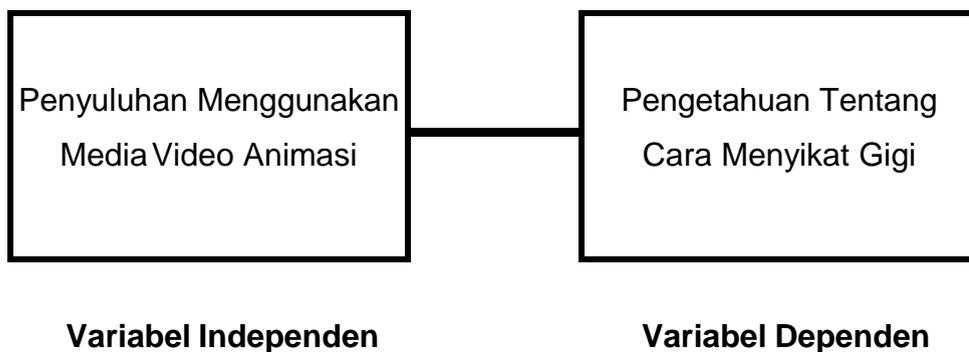
Menurut Pintauli (2016) menjelaskan ada beberapa cara teknik metode menyikat gigi, di antaranya :

1. *Scrubbing*, menggerakkan sikat secara horizontal dimana ujung bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi, kemudian digerakkan maju mundur.
2. *Roll*, menyikat gigi dengan teknik ini merupakan cara yang paling sederhana dengan menggerakkan sikat gigi secara memutar dimulai dari permukaan kunyah gigi belakang, gusi dan seluruh permukaan gigi sisanya. Bulu sikat diletakkan di area batas gusi dan gigi dengan posisi paralel dengan sumbu tegaknya gigi.
3. *Bass*, meletakkan sikat gigi tanpa mengubah posisi bulu sikat gigi.
4. *Stilman*, mengaplikasikan metode dengan bulu sikat dari arah gusi ke gigi secara berulang setelah sampai dipermukaan bulu sikat di gerakan memutar. Bulu sikat di letakkan pada area batas gusi dan gigi sambil membentuk sudut  $45^\circ$  dengan sumbu tegak gigi seperti pada metode bass.
5. *Fones*, mengutarakan metode gerakan sikat secara horizontal sementara gigi ditahan pada posisi menggigit atau oklusi gerakan dilakukan memutar dan mengenai seluruh permukaan gigi atas dan bawah.
6. Kombinasi, yaitu teknik menyikat gigi dengan menggabungkan metode-metode di atas dan disederhanakan menjadi beberapa gerakan di antaranya vertikal (bulu sikat diletakan tegak lurus pada permukaan facial gigi dari depan sampai belakang bergerak dari leher gigi perbatasan gigi garis gusi dan gigi kearah mahkota gigi dan gerakan ini dilakukan juga
7. Pada bagian palatal dan lingual, letakkan sikat gigi pada permukaan facial dan dilakukan gerakan memutar dari atas sampai bawah.

## E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk menjelaskan hubungan atau kaitan antara variabel yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2018). Adapun unsur yang diteliti ialah variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikat. Menurut Sugiyono (2019) variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel dependen Menurut (Sugiyono, 2019) variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Untuk membedakan pemahaman dan menunjang keberhasilan dari penelitian ini, penulis menyusun kerangka konsep sebagai berikut.



Variabel dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Variabel Independen (variabel bebas)
2. Variabel Dependen (variabel terikat)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penyuluhan menggunakan media video animasi. Sedangkan variabel dependennya adalah pengetahuan tentang cara menyikat gigi.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini peneliti menentukan definisi operasional sebagai berikut :

1. Penyuluhan menggunakan media video animasi adalah suatu upaya untuk menyampaikan informasi dalam bentuk media komunikasi menggunakan unsur gambar yang bergerak serta diiringi dengan suara yang melengkapi video seperti sebuah film.
2. Pengetahuan tentang cara menyikat gigi adalah pemahaman dari responden tentang cara menyikat gigi yang baik dan benar.