BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Media

A.1 Pengertian Media

Menurut Khadijah (2016) media yaitu segala sesuatu hal yang dapat dipergunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta menjadi pusat perhatian anak usia dini sedemikian proses belajar terjadi.

Media promosi kesehatan didefinisikan sebagai sarana atau upaya untuk menampilkan dan memberikan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh komunikator melalui penggunaan media cetak, media elektronik (seperti televisi, radio, komputer, dll.) dan media luar ruang. Tujuan dari media promosi kesehatan adalah agar individu yang dituju dapat meningkatkan pengetahuan mereka dan mengubah perilaku mereka secara positif untuk kesehatan mereka (Asmuji dan Faridah, 2018).

A.2 Tujuan Media

Adapun tujuan media menurut Notoatmodjo dalam Jatmika, dkk (2019) yaitu :

a. Media dapat membantu dan mempermudah penyampaian infomasi
b. Media dapat mencega kesalahan persepsi
c. Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan
d. Media dapat memahami dan mempermudah
e. Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistik
f. Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan mata
g. Media dapat memperlancar komunikasi, dan lain-lain

A.3 Macam-macam Media

Ada beberapa media yang tersedia untuk mendukung peningkatan kesehatan contohnya seperti leaflet, pocket book, katalog, game, dan video animasi

1. Leaflet

Leaflet adalah sebuah kertas lipat yang berisi informasi dalam kalimat, gambar, atau bahkan keduanya. Sebagai media atau alat bantu visual, leaflet dapat membantu siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa bantuan media (Mona & Azalea, 2018).

2. Pocket book

Buku saku terdiri dari gambar yang sama seperti buku biasa, tetapi dengan konten yang lebih sederhana dan kurang dari 24 halaman. Buku ini mirip dengan buklet, tetapi ukurannya lebih kecil dan dapat dimasukkan ke dalam saku (Mona & Azalea, 2018).

3. Katalog

Katalog adalah salah satu media jenis cetak yang masih jarang dipergunakan dalam penyuluhan kesehatan. Katalog memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan jenis media lainnya, seperti harganya yang lebih rendah, mudah disebarluaskan, dapat dibaca dalam waktu singkat, mudah disimpan, dan memiliki desain dan warna yang menarik (Qomariah, 2016).

4 . Game

Game juga dapat digunakan untuk mengajar. Metode ini dianggap lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut daripada pendekatan konvensional. Anak-anak yang dididik melalui permainan menunjukkan pengetahuan yang lebih baik (Wildana,2020).

4. Video Animasi

Pada anak-anak usia dini, edukasi dapat digunakan menggunakan media seperti kartun video dan video animasi, yaitu berupa film animasi multimedia yang dikemas dengan materi animasi semenarik mungkin, sehingga membuat anak-anak lebih bersemangat dan mampu memahami hal-hal yang dijelaskan dalam tampilan video tersebut (Yantiet al., 2017).

B. Video

B.1 Pengertian Video

Saat ini begitu banyak teknologi berkembang, salah satu teknologi berupa video berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Sumber informasi video simpang dapat berasal dari signal video televisi, film, tape video, atau media non-komputer lainnya (Purnama, Bambang Eka, 2013).

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video biasanya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan, tetapi kemampuan mereka untuk menggambarkan gambar hidup dan suara membuatnya unik. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, mejelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Arsyad, Azhar dalam Sunandar, B. 2020).

B.2 Manfaat Video

Manfaat video dalam meningkatkan efektivitas dan esensi proses pembelajaran, antara lain :

a. Mengatasi keterbatasan antara jarak dan waktu
b. Bisa digunakan kembali jika diperlukan untuk memperjelas
c. Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di ingat
d. Mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik

e. Mengembangkan imajinasi
f. Menjelaskan hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang masuk akal
g. Sangat kuat mempengaruhi emosional
h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang di harapkan dari peserta didik
i. Setiap siswa dapat belajar menggunkan video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
j. Meningkatkan minat dan keinginan untuk belajar
k. Lebih nudah untuk di evaluasi (Munadhi, Yudhi dalam Sunandar, B. 2020).

C. Animasi

C.1 Pengertian Animasi

Kata "animasi" berasal dari kata bahasa Inggris "menggerakkan", yang berarti "menggerakkan". Menurut Bustaman, "Animasi adalah suatu kegiatan proses yang didalamnya ada pembuatan efek, gerakan dan tulisan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan juga bisa dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Menurut Suciadi, "Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya" (Ideari H.E. 2020).

C.2 Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi

Menurut Bambang Eka Prunama dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, keuntungan dalam menggunakan animasi adalah:

a. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.

b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda.
c. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan.
d. Memungkinkan visualisai dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya
e. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat di sajikan dengan simple.

Kelemahan menggunakan animasi adalah:

a. Memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar
b. Memerlukan peralatan khusus untuk persentasi dan berkualitas
c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
d. Terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web lambat.

D. Media Video Animasi

D.1 Pengertian Media Video Animasi

Video animasi adalah pergerakan satu frame ke frame lainnya dalam jangka waktu tertentu untuk memberikan kesan bergerak. Selain itu, terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara dialog atau pecakapan, dan suara lainnya. Media terbaru untuk pembelajaran bahasa asing di kelas adalah video animasi. Media ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan memberi mereka lebih banyak wawasan. Edutainment, atau pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, adalah istilah baru untuk pembelajaran menggunakan media ini (Alek Kurniawan, 2015).

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau jenis-jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi (Laily Rahmayanti, 2018).

Dengan menggunakan proyektor layar LCD di depan kelas, media video animasi ini dapat ditayangkan dan dilihat oleh semua siswa. Salah satu cara untuk membantu guru belajar materi IPA materi jenis-jenis tanah adalah dengan menggunakan video animasi. Ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Karena itu, menurut Laily Rahmayanti (2018), diharapkan siswa akan menerima pembelajaran yang bermakna dan mencapai hasil belajar yang optimal dengan menggunakan media video animasi ini.

D.2 Fungsi Media Video Animasi

1. Memperjelas, memperkaya, dan melengkapi informasi yang disampaikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi, efektivitas, dan efektivitas penyampaian informasi.
3. Menambah variasi penyajian materi.
4. Dapat meningkatkan semangat, gairah, dan mencegah siswa bosan belajar.

5. Membuat materi lebih mudah dicerna dan lebih membekas, sehingga siswa tidak mudah melupakannya.
6. Memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak.
7. Memberikan insentif dan mendorong respon siswa (Yunita, Liza, 2017)

D.3 Keuntungan dan Kelemahan Media Video Animasi

Menurut Bambang Eka Prunama dalam Sunandar, B. 2020 keuntungan dan kelemahan media video anaimasi sebagai berikut : keuntungan dalam menggunakan media video animasi adalah:

a. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
c. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan.
d. Memungkinkan visualisai dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya
e. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat di sajikan dengan simple.

Kelemahan menggunakan media video animasi adalah :

a. Memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar
b. Memerlukan peralatan khusus untuk persentasi dan berkualitas
c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
d. Terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web lambat.

D.4 Karakteristik Video Animasi

Menurut Hendra Eka dalam Fitrianisah, 2022 menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi sebagai berikut :

a. Autentik—gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.
b. Sederhana—komposisi gambar harus jelas menunjukkan topik utama video animasi.
c. Gambar harus artistik dan relevan dengan tujuan pembelajaran.
d. Pesan harus cepat dan mudah diingat.

E. Pengetahuan

E.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari suatu proses mencari tahu, dari sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham, dari tidak dapat menjadi dapat. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep, baik melalui proses pendidikan maupun melalui pengalaman (Ridwan M., Syukri A., Badarussyamsi, 2021).

Pengetahuan adalah domain yang sangat berguna dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior). Dari pengalaman penelitian tertera bahwa perilaku yang didasarkan oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasarkan oleh pengetahuan (Notoadmojo dalam Suwanti dan Aprilin, 2017).

Pengetahuan bisa 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).

E.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Ratih, Ida., Yudita, Windha Hasiva tahun 2019, Ada enam tingkat pengetahuan yang dicapai dalam domain kognitif yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu (Know): Tahu adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah, dan didefinisikan sebagai mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari materi atau rangsangan yang telah dipelajari. Untuk mengukur tingkat pengetahuan ini, seseorang harus dapat menyebutkan, menguraikan, mendefenisikan, menyatakan, dan menggambarkan apa yang telah dipelajari.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan dan menginterprestasikan objek yang diketahui dengan benar. Orang yang memahami sesuatu harus dapat menjelaskan, menggunakan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya.

c. Aplikasi (*Application*)

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dalam situasi atau kondisi nyata disebut aplikasi. Ini dapat mencakup penerapan atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam situasi atau konteks yang berbeda.

d. Analisis (*Analysis*)

Kemampuan untuk membagi materi atau objek menjadi komponen-komponen yang saling berhubungan tetapi tetap dalam struktur ognanisasi dikenal sebagai analisis.

e. Sintesa (*Synthesis*)

Kemampuan untuk membuat formasi baru dari informasi yang ada, seperti menyusun, menggunakan, meringkas, atau menyesuaikan dengan teori atau rumusan yang sudah ada, disebut sintesis. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk meletakan atau menggabungkan bagian-bagian ke dalam bentuk yang lebih besar.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini mencakup kemampuan untuk menilai suatu objek atau materi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri atau dengan menggunakan kriteria yang sudah ada. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan meminta responden atau subjek penelitian untuk berbicara tentang isi materi yang ingin diukur. Kedalaman pengetahuan yang diinginkan dapat diukur sesuai dengan tingkatan di atas.

F. Menyikat Gigi

F.1 Pengertian Menyikat Gigi

Salah satu cara untuk menjaga kesehatan mulut dan gigi adalah menyikat gigi; fungsi utamanya adalah membersihkan makanan yang menempel pada gigi. Dengan menyikat gigi, mulut dan gigi tetap bersih, dan Anda juga dapat menghindari pembentukan lubang-lubang dan penyakit gusi dan gigi. (Harapan, Ketut., Adam, Jeanne., Maramis, Jeane, 2021)

Salah satu alat yang digunakan untuk membersihkan gigi dan mulut adalah sikat gigi. Dengan kemajuan zaman, ada banyak jenis sikat gigi yang tersedia di pasaran, baik manual maupun elektrik, dengan berbagai ukuran dan bentuk. Namun, penting untuk mengingat bahwa sikat gigi yang efektif untuk membersihkan gigi dan mulut adalah yang sesuai untuk setiap orang, terlepas dari ukuran, tekstur, dan bulu sikat, dan bahwa sikat gigi mudah dibersihkan dan dikeringkan. (Arianto, Zahroh Shaluhiyah, dan Priyadi Nugraha, 2014)

F.2 Tujuan Menyikat Gigi

Tujuannya adalah untuk menghilangkan sisa makanan dan bahan lain yang dapat membawa kuman dan penyakit serta merusak penampilan gigi. Gigi dan jaringan sekitarnya akan sehat dengan kebersihan mulut yang baik. Penyangganya rentan terhadap penyakit, seperti seluruh tubuh (Jumriani, 2018).

F.3 Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Selain faktor-faktor yang disebutkan di atas, kualitas menyikat gigi juga dipengaruhi oleh frekuensi dan waktu menyikat gigi. Menyikat gigi sehari 2 kali sudah cukup karena sisa-sisa makanankadang tidak dibersihkan dengan benar, dan sisa yang terlewat pada pagi hari mungkin masih dapat dibersihkan pada malam hari. Sangat penting untuk menyikat gigi pada malam hari sebelum tidur, karena aliran ludah tidak seaktif pada siang hari, memungkinkan bakteri untuk berkembang biak dari sisa makanan. Menyikat gigi pertama kali harus dilakukan pada pagi hari karena bakteri sering berkumpul di mulut (Novia D. P. Rasni, dkk. 2019)

Kebanyakan orang menyikat gigi dua kali sehari, pagi dan sebelum tidur, dengan berbagai teknik dan metode. Menyikat gigi sehari dua kali itu sangat penting, terutama bagi anak-anak, karena gigi mereka lebih rentan dibandingkan dengan gigi orang dewasa karena enamelnya belum matang. Gigi anak dapat rusak jika mereka tidak menyikat gigi setelah makan, terutama di malam hari sebelum tidur, karena jutaan bakteri yang hidup di mulut mereka. Selama waktu yang lebih lama Anda menyikat gigi secara teratur, Anda akan melihat penurunan jumlah debris dan karies pada gigi Anda. (Suryani L, 2017).

F.4 Syarat Sikat Gigi Yang Baik

Kebersihan gigi dan mulut dapat dilakukan dengan cara membiasakan anak untuk menyikat gigi dan memilih sikat gigi yang baik. Syarat sikat gigi yang baik antara lain yaitu :

1. Bulu sikatnya halus dengan ujung yang membulat..
2. Bulu sikat yang halus tidak akan merusak email atau gusi. Sikat gigi yang sudah lama dipakai biasanya memiliki susunannya yang rusak.
3. Bulu sikat yang rusak memiliki permukaan yang tidak rata, sehingga sulit untuk membersihkan gigi secara menyeluruh. Kepala sikat gigi yang terlalu lebar tidak dapat membersihkan gigi di pangkal rahang (Muliadi A, Isnanto, Marjianto A. 2022).

F.5 Cara Menyikat Gigi Yang Baik dan Benar

Senjaya, 2013 dalam Saadah, A., Hertanty, A., dkk. 2021 menjelaskan teknik menyikat gigi yang efektif, yaitu :

1. Membuat pasta gigi dan sikat gigi yang mengandung fluoride dalam jumlah sebesar satu butir kacang tanah.
2. Bersihkan rongga mulut sebelum menyikat gigi.
3. Sejajarkan bidang rahang atas dan bawah, kemudian sikat gigi dengan gerakan vertikal (yaitu menyikat gigi ke atas dan ke bawah).
4. Sikat bagian gigi yang digunakan untuk mengunyah makanan dengan gerakan maju mundur dengan intensitas pendek minimal delapan kali.
5. Sikat bagian permukaan gigi yang dekat dengan pipi dengan gerakan memutar dan vertikal.
6. Sikat permukaan gigi bagian depan rahang bawah yang berhadapan dengan lidah dengan gerakan sikat keluar dari rongga mulut.
7. Sikat permukaan gigi bagian belakang bawah yang berhadapan

dengan lidah dengan gerakan mencongkel ke arah luar.

8. Sikat permukaan gigi bagian belakang rahang atas yang berhadapan dengan langit-langit dengan gerakan mencongkel ke arah luar.

F.6 Peralatan Menyikat Gigi

Menurut Putri, Herijulianti, dan Nurjanah dalam Septia. D. V. K. N., 2022, peralatan menggosok gigi yaitu :

a. Sikat gigi

   Sikat gigi merupakan alat oral fisioterapi yang dapat digunakan untuk membersihkan permukaan gigi dan mulut. Sikat gigi yang ideal memiliki tangkai yang harus cukup lebar dan cukup tebal sehingga mudah digenggam dan stabil. Kepala sikat gigi yang tidak terlalu besar dan memiliki tekstur yang dapat digunakan dengan efektif untuk membersihkan gigi.

b. Pasta gigi

   Pasta gigi digunakan untuk membersihkan dan menghaluskan permukaan gigi dan memberikan rasa nyaman dalam rongga mulut karena kandungan dalam pasta gigi dapat membuat rasa nyaman dan menyegarkan.

c. Gelas kumur

   Gelas kumur digunakan untuk kumur-kumur saat membersihkan kan sisa penggunaan sikat gigi dan pasta gigi dengan menggunakan air matang atau air yang bersih dan jernih.

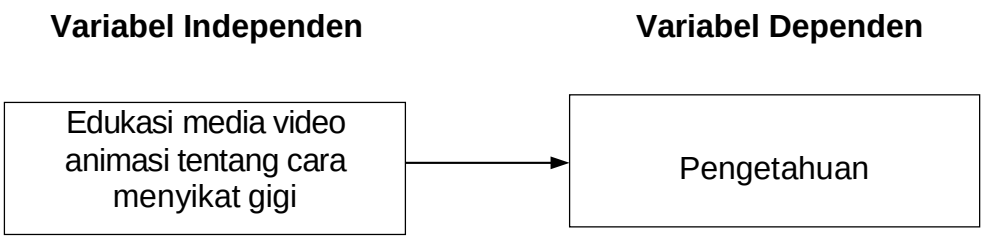
d. Cermin

   Cermin digunakan untuk melihat permukaan gigi secara keseluruhan untuk melihat bagian yang belum dicapai oleh sikat gigi.

G. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah penjelasan dan gambaran tentang bagaimana konsep-konsep berhubungan satu sama lain atau antara variabel dalam masalah yang ingin diteliti. Karena konsep tidak dapat diamati secara langsung, mereka harus dijabarkan ke dalam variabel-variabel, yang kemudian dapat diamati dan diukur..

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dapat diukur dan mengalami variasi nilai atau perbedaan nilai. Variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel dependen berubah adalah variabel independen (bebas).



H. Definisi Operasional

Definisi "operasional" adalah penjelasan tentang variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional. Tujuan dari penjelasan ini adalah untuk mempermudah pembaca untuk memahami makna penelitian pada akhirnya.

Dalam mencapai tujuan, peneliti menentukan definisi operasional sebagai berikut :

1. Edukasi media video animasi tentang cara menyikat gigi merupakan media pendidikan yang berisikan kumpulan gambar yang disusun dimana menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran yang diproyeksikan tentang cara menyikat gigi.

Alat ukur : Proyektor (LCD) dan animasi kartun

Hasil ukur : Animasi kartun ditayangkan 1 kali putaran

2. Pengetahuan adalah hasil tahu yang terjadi setelah dilakukan penginderaan tentang cara menyikat gigi.

   Alat ukur : Kuesioner

   Hasil ukur : Baik (11-15), sedang (6-10), Buruk (0-5)