BAB II
LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

A.1 Perilaku

A.1.1 Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melalukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Triwibowo, 2015).

A.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2014) faktor perilaku (*behavior cause*) dipengaruhi beberapa faktor :

a) Faktor predisposisi (*Predisposing Factors*)
   1. Umur
   2. Pekerjaan
   3. Pendidikan
   4. Pengetahuan
   5. Sikap

b) Faktor pemungkin (*Enabling Factors*) yang terwujud dalam :
   1. Lingkungan fisik
   2. Jarak ke fasilitas kesehatan

c) Faktor penguat (*Reinforcing Factors*) yang terwujud dalam :
   1. Dukungan yang diberikan oleh keluarga
   2. Tokoh masyarakat

Menurut Triwibowo (2015) perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu :

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni :

1) Tahu (*know*)

   Tahu artinya sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam pengetahuan ini adalah mengingat kembali (*recall*) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu "tahu" merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (*comprehension*)

   Memahami diartikan sebagai suatu kemampua menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapa menginterpretasi materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

   Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajaripada situasi atau kondisi sebenarnya.

4) Analisis (*analysis*)

   Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tesebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*syhthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

a) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

1. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan kesehatan itu juga proses belajar pada individu, kelompok atau masyarakat dari tidak tahu tentang nilai-nilai kesehatan menjadi tahu, dari tidak mampu mengatasi masalah kesehatannya sendiri menjadi mampu mengatasinya. Makin tinggi tingkat pendidikan seseorang, makin mudah menerima informasi seperti penyuluhan atau pemberian informasi kesehatan yang lainnya guna meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2011).

2) Informasi / Media Massa

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Dengan pemberian informasi tentang kesehatan, cara pemeliharaan kesehatan dan sebagainya akan menimbulkan pengetahuan seseorang tentang kesehatan (Notoatmodjo, 2011).

2. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Menurut Hendrik L. Bloom yang dikutip dari Farich (2012), lingkungan memberikan pengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap individu maupun masyarakat. Faktor lingkungan ini juga berpengaruh terhadap perilaku manusia baik individu maupun masyarakat itu sendiri yang akhirnya akan mempenguhi derajat kesehatan yang optimal.

2) Sosial Budaya dan Ekonomi

Kelas sosial adalah faktor yang sering dilihat hubungannya dengan angka kesakitan atau kematian, serta menggambarkan tingkat kehidupan seseorang. Kelas sosial ini ditentukan unsur-unsur, seperti pendidikan, pekerjaan, penghasilan dan tempat tinggal. Karena hal inilah yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pemeliharaan kesehatan. Maka tidaklah mengherankan apabila melihat perbedaan-perbedaan dalam angka kesakitan atau kematian antara berbagai kelas sosial (Notoatmodjo, 2011).

b) Cara Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan, penyebab, pencegahan, akibat, perawatan dapat dilakukan dengan wawancara atau kuisioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau respoden (Notoatmodjo, 2012). Menurut Nursalam (2013) untuk memudahkan terhadap pemisahan tingkat pengetahuan dalam penelitian, tingkat pengetahuan dibagi berdasarkan skor yang terdiri dari :

1) Baik bila tingkat pengetahuan 76% sampai dengan 100%
2) Cukup bila tingkat pengetahuan 56% sampai dengan 75%
3) Kurang bila tingkat pengetahuan dibawah 56%

2. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu.

Sikap mempunyai tiga komponen pokok, yakni :

1. Keperayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek
2. Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek
3. Kecenderungan untuk bertindak (*trend to behave*)

a) Sikap Terdiri Dari Berbagai Tingkatan

1) Menerima (*receiving*)

   Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek). Misalnya sikap orang terhadap gizi, dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian seseorang terhadap ceramah.

2) Merespon (*responding*)

   Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Suatu usaha untuk menjawab suatu pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan berarti orang dapat menerima ide tersebut.

3) Menghargai (*valuing*)

   Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkatan yang ketiga. Misalnya : seorang ibu yang mengajak ibu yang lain untuk pergi menimbang anaknya ke Posyandu.

4) Bertanggung jawab (*responsible*)

   Bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

b) Faktor Yang Mempengaruhi Terbentuknya Sikap

Menurut azwar (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap, yaitu :

a. Pengalaman pribadi

   Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikuti membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial.

b. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

   Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah sikap seseorang yang dianggapnya penting. Diantaranya orang yang biasanya dianggap penting oleh individu adalah orang tua, orang yang status sosialnya lebih tinggi, teman sebaya, teman dekat, guru, teman kerja, dan lain-lain.

c. Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah karena kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukkan sikap kita.

d. Media massa

Dalam penyampaian informasi dalam tugas pokoknya, media massa membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Pesan-pesan sugesti yang dibawa oleh informasi tersebut, apabila cukup kuat akan memberi dasar efektif dalam menilai sesuatu.

e. Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Kedua lembaga ini meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam individu sehingga kedua lembaga ini merupakan suatu sistem yang mempunyai pengaruh dalam pembentukkan sikap.

f. Pengaruh faktor emosional

Suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustasi atau penglihatan bentuk mekanisme pertahanan ego. Peran gender sangat mempengaruhi keadaan emosional, perempuan menekankan pada tanggung jawab sosial dalam emosinya. Perempuan lebih merasa bertanggung jawab terhadap emosi orang lain. Mereka sangat memperhatikan keadaan emosi orang lain sehingga lebih mampu untuk memahami perubahan emosional. Oleh sebab itu kaum perempuan biasanya jauh lebih memiliki empati dari pada laki-laki (Azwar, 2011).

3. Praktek atau Tindakan (*practice*)

Tindakan adalah sesorang yang mengetahui stimulasi atau objek kesehatan, kemudian mengadakan penilaian atau pendapat terhadap apa yang diketahui, proses selanjutnya melaksanakan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau disikapinya (dinilai baik). Notoatmodjo (2012) membagi tingkat tindakan sebagai berikut :

a. Respon terpimpin

Dapat melalukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh merupakan indikator tindakan tingkat pertama.

b. Mekanisme

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuai dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka iya sudah mencapai tindakan tingkat kedua.

c. Adopsi

Adopsi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya, tindakan itu sudah dimodifikasikannya tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tindakan

Faktor yang mempengaruhi tindakan adalah pengetahuan, persepsi, emosi, motivasi dan lainnya (Notoatmodjo, 2010).

1) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

2) Fasilitas

Fasilitas adalah segala sesuatu yang berupa benda maupun uang yang dapat memudahkan serta memperlancar pelaksanaan suatu usaha tertentu.

3) Persepsi

Persepsi merupakan proses diterimanya rangsangan melalui panca indra yang didahului oleh perhatian (*attention*) sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada di dalam maupun di luar dirinya.

4) Emosi

Emosi adalah manifestasi perasaan atau efek karena di sertai banyak komponen fisiologi, biasanya berlangsung tidak lama.

5) Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

A.2 Penyuluhan

A.2.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan adalah upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga berperilaku yang kondusif untuk kesehatan (Hikmawati, 2011). Penyuluhan adalah proses belajar secara non formal kepada sekelompok masyarakat tertentu, dimana pada penyuluhan kesehatan gigi dan mulut diharapkan terciptanya suatu pengetian yang baik mengenai kesehatan gigi dan mulut (Rusli, M. & Gondhoyoewono, T. 2014).

A.2.2 Tujuan Penyuluhan

Menurut Hikmawati (2011), adapun tujuan dari penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah :

1. Meningkatkan pengetahuan kesehatan sasaran di bidang kesehatan gigi dan mulut.
2. Membangkitkan kemauan dan membimbing masyarakat dan individu untuk meningkatkan dan melestarikan kebiasaan pelihara diri di dalam bidang kesehatan gigi dan mulut.
3. Mampu memelihara kesehatan gigi dan mulut baik sendiri maupun kesehatan keluarga.
4. Mampu menjalankan upaya mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut serta menjelaskan kepada keluarganya tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
5. Mampu mengenal adanya kelainan dalam mulut sedini mungkin kemudian mencari sarana pengobatan yang tepat dan benar.

Menurut Herijulianti (2011), tujuan penyuluhan adalah :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi.
2. Mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
3. Menjelaskan akibat yang akan timbul dari kelalaian menjaga kebersihan gigi dan mulut.
4. Menanamkan perilaku sehat sejak dini melalui kunjungan ke sekolah.

5. Menjalin kerjasama dengan masyarakat melalui RT, RW, Kelurahan dalam memberikan penyuluhan langsung kepada masyarakat.

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

1. Jangka Pendek

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

2. Jangka Menengah

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

3. Jangka Panjang

   Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka menengah adalah masyrakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

A.3 Media Audiovisual Interaktif

A.3.1 Pengertian Media Audiovisual Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Salsabila, dkk (2020), menyatakan bahwa media Audiovisual Interaktif adalah media yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Membantu pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media Audiovisual akan lebih efektif dan efisien karena media Audiovisual ini mempunyai karakter suara dan gambar sebagai contohnya film, video pembelajaran, video slide, kaset dan lain sebagainya yang dapat menarik perhatian.

Media audiovisual interaktif merupakan gabungan beberapa media yang disatukan, yang memiliki unsur audio dan visual, yang merupakan suatu penyajian secara realitas atau nyata suatu pengalaman yang mempengaruhi indra penglihatan dan pendengaran (Abdulhak & Dermawan, 2013). Media merupakan salah satu

hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan promosi kesehatan. Menurut (Rahayu, 2016), Ada beberapa media yang biasa dipakai dalam promosi kesehatan antara lain:

1. Media audio

   Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media ini membantu para peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran, dan materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Audio ini dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi peserta didik. berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan kepenerima pesan. Contoh media audio antara lain radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, telepon.

2. Media visual

   Media Visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik, serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerimaan pesan dan gagasan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Media ini terbagi menjadi dua jenis yaitu :

   a. Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, poster.
   b. Media visual gerak meliputi gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media audiovisual interaktif

   Media Audiovisual Interaktif merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok. Audiovisual ini juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas dapat sampai kehadapan siswa secara langsung, Sehingga peserta didik termotivasi dan mendapat pengetahuan yang lebih baik. Media audiovisual Interaktif dibedakan menjadi media audiovisual diam meliputi flash card, film bingkai, poster, potongan gambar serta media audiovisual gerak meliputi gambar proyeksi bergerak dan sebagainya.

A.3.2 Tujuan Penggunaan Media Audiovisual Interaktif

Menurut Fitria (2014), menjelaskan bahwa, tujuan penggunaan media audiovisual Interaktif antara lain:

1. Kemampuan untuk mengembangkan mitra kognitif yang terkait dengan kemampuan untuk mengenali dan merangsang gerakan dan koordinasi.
2. Dapat menampilkan berbagai gambar diam sebagai media foto dan video bingkai, meskipun lebih murah
3. Kesadaran akan aturan dan prinsip tertentu juga dapat disampaikan melalui media video dan audio.
4. Media audio dan visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan menunjukkan perilaku atau penampilan, khususnya kepada siswa.
5. Media audiovisual merupakan media yang sangat baik untuk menyampaikan informasi dalam dimensi emosional.
6. Media audiovisual dapat menjadi cara yang bagus untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

A.3.4 Manfaat Penggunaan Media Audiovisual Interaktif

Manfaat penggunaan audiovisual Interaktif menurut Nomleni & Manu (2018), di antaranya: penyajian pesan tidak terlalu banyak kata, mengatasi batas tempat, waktu serta indra. Dengan perangkat pembelajaran secara tepat dan beragam mampu mengatasi sikap pasif siswa dengan ciri khas pada setiap siswa, ditambah lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan bahan ajar ditentukan untuk setiap siswa, sehingga guru akan menghadapi banyak kesulitan ketika semua harus diatasi sendiri.

A.3.5 Jenis Media Audiovisual Interaktif

Media audiovisual Interaktif menurut Salsabila, dkk (2020), dapat dibagi menjadi:

1. Audiovisual diam, merupakan media yang hanya menayangkan bunyi serta foto, tapi tidak bergerak, contoh: bingkai film, film rangkai suara, serta cetak suara

2. Audiovisual gerak, merupakan media yang menayangkan bunyi serta foto secara gerak. Contoh : Video

A.3.6 Macam-Macam Media Audiovisual Interaktif

Menurut Salsabila, dkk (2020), media audiovisual memiliki banyak macam, dari berbagai macam inilah sangat membantu pengajar dan siswa untuk memahami materi-materi pembelajaran. Berikut macamnya:

1. Film

Film ini adalah rangkaian berbagai foto di proyeksikan ke layar sehingga timbul adanya gerakan secara normal. Film menjadikan rangkaian gambar yang tadinya diam menjadi berkesan lebih hidup dan nyata karena adanya pergerakan yang ditimbulkan. Dalam proses pembelajaran film disajikan sebagai media mengajar, diperuntukkan agar siswa dapat mengambil pesan cerita berdasarkan topik dan subjek pembelajaran. Penggunaan media film dalam penyampaian materi lebih menarik perhatian siswa, karena mereka lebih mudah memahami serta mengambil pesan dan kesan terkandung pada film yang ditonton.

Penggunaan media film sebagai penyampaian materi memiliki kelebihan yang dapat sama-sama dirasakan yaitu film sangat efektif untuk menerangkan sebuah proses, efisien tempat dan waktu, dirasa lebih realistis, serta dapat dilihat secara berulang bahkan bisa dijeda sesuai keinginan dan kebutuhan. Film juga lebih memberikan kesan mendalam yang dapat memengaruhi perilaku siswa yang menonton. Tidak hanya itu film mampu memberikan hiburan tersendiri bagi siswa sehingga sangat cocok untuk menghilangkan rasa bosan ketika belajar.

Penggunaan media film untuk penyampaian materi juga memiliki kekurangan di dalamnya yaitu harga produksi yang dibilang cukup mahal, pembuatan film yang juga memakan banyak waktu dan tenaga, memerlukan ruangan yang di desain gelap, serta pengoperasian pun harus dilakukan oleh orang yang mengerti akan dunia teknologi.

2. Video

Penyampaian materi melalui video sudah sangat familiar karena sering digunakan oleh guru. Video adalah salah satu media berjenis audiovisual karena

mampu menampilkan gambar, suara, dan juga gerak. Video mampu menghadirkan objek-objek yang dirasa mustahil jika harus ditampilkan secara nyata. Video juga dapat menyajikan pesan secara obyek, kejadian, ataupun informasi nyata, tetapi bisa juga bersifat fiktif belaka. Pada pembelajaran daring, media video dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Sebab, tampilannya yang memang lebih jelas membuat siswa khususnya di tingkat sekolah dasar lebih merasa mudah memahaminya. Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan secara maksimal agar minat belajar siswa tetap terkendali.

Metode audiovisual interaktif yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, media yang dalam penggunaannya menyentuh baik indera penglihatan maupun pendengaran sekaligus (Rusman, 2013). Media audiovisual dapat menyampaikan informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambaran). Dengan audiovisual yang tepat akan mampu memotivasi dan mengarahkan konsentrasi siswa terhadap materi materi pembelajaran.

Media audiovisual interaktif adalah cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual. Penggunaan media audiovisual sangat berperan penting untuk membantu masyarakat dalam memahami pesan dan informasi yang disampaikan. Penggunaan audiovisual sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar seseorang.

A.3.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual Interaktif

Menurut Nomleni & Manu (2018), menjelaskan kelebihan dan kekurangan Audiovisual, antara lain:

a. Kelebihan media audiovisual interaktif yakni:
    1. Kontribusi terhadap pengalaman belajar sangat besar karena menyajikan objek pembelajaran yang nyata atau pesan pembelajaran dengan cara yang realistis.

2. Karena sifatnya Audiovisual, memiliki daya tarik yang unik yang dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar.
3. Sangat baik untuk mencapai tujuan pembelajaran motorik.
4. Dapat mengurangi kejenuhan belajar.
5. Meningkatkan daya tahan ingatan atau retensi objek belajar yang dipelajari siswa.

b. Kekurangan media audiovisual interaktif yakni:

1. Produksi mahal.
2. Tergantung pada kekuatan listrik, dan tidak dapat dikelola di semua tempat.
3. Sifat komunikasi adalah satu arah, sehingga tidak memungkinkan adanya umpan balik.
4. Mudah tergoda untuk menampilkan CD yang bersifat hiburan sehingga mengganggu suasana belajar.

A.4 Metode Ceramah

A.4.1 Pengertian Metode Ceramah

Menurut Usman (2014), metode ceramah adalah salah satu cara pendidikan kesehatan yang didalamnya menjelaskan sesuatu secara lisan. Ceramah yaitu salah satu cara penyampaian informasi, fakta, pengetahuan, atau masalah dari penyuluh kepada sasaran yang dilakukan secara langsung antara penyuluh dengan pendengar. Biasanya menggunakan bantuan media elektronik supaya sasaran lebih paham dan di akhir biasanya diadakan tanya jawab.

Metode ceramah adalah metode yang dapat dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar (Sitepu, 2017). Metode ceramah merupakan sebuah metode klasik yang telah ada sejak lama. Metode ceramah berpusat kepada manusia untuk menyampaikan informasi kepada peserta ceramah (Arsyad, 2011).

Menurut Syah metode ceramah dapat digunakan jika penyampaian informasi yang dilakukan tidak memiliki alat peraga serta buku. Informasi serta

pengetahuan yang diperoleh bisa sangat banyak, namun hal ini akan menyulitkan mahasiswa dalam memahami informasi yang disampaikan (Arsyad, 2011).

A.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah

Menurut Arsyad (2011), kelebihan dan kekurangan metode ceramah :

a. Keuntungan dari metode ceramah adalah : murah dan mudah menggunakannya, waktu yang diperlukan dapat dikendalikan oleh penyuluh, mempunyai sifat yang luwes, tidak perlu menggunakan alat bantu atau alat peraga, penyuluh dapat menjelaskan dengan menekankan bagian yang penting.
b. Kelemahan dari metode ceramah adalah cepat merasa membosankan sehingga hal ini membuat penyampaian informasi menjadi kurang efektif.

B. Penelitian Terkait

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No.	Nama penulis	Judul Artikel	Nama jurnal
1	Meartriecs Tandilangi Christy Mintjelungan Vonny N. S. Wowor	Pengaruh Pemberian Informasi melalui Media Film Animasi terhadap Peningkatan Perilaku Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa SDN Kedondong, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas.	*Stomatognatic* (J.K.G Unej) Vol. 18 No. 1 2021: 20-24 https://jurnal.unej.ac.id/index.php/STOMA/article/view/27962
2	Eko A. Papilaya Kustina Zuliari Juliatri	Perbandingan pengaruh promosi kesehatan menggunakan media audio dengan media audio-visual terhadap perilaku kesehatan gigi dan mulut siswa SD	Jurnal e-GiGi (eG), Volume 4 Nomor 2, Juli-Desember 2016 https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/egigi/article/view/14261
3	Haris Budi Widodo, Ryana Budi Purnama, Arcadia Sulistijo Junior, Dennia Dwi AFD	Efektivitas dental health education dengan media animasi kartun terhadap perubahan perilaku kesehatan gigi dan mulut Siswa SD Advent 02 Sario Manado	Jurnal e-GiGi (eG), Volume 4 Nomor 2, Juli-Desember 2016 https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/egigi/article/view/13503

4	Alicia Delgado; Soo-Min Ok; Donald Ho; Tyler Lynd; Kyounga Cheon.	Evaluasi Ekspresi dan Perilaku Nyeri Anak Menggunakan Distraksi Audiovisual	*Clinical and Experimental Dental Research*; Hoboken Vol. 7, Iss. 5, (Oct 2021): 795-802. DOI:10.1002/cre2.407 https://www.proquest.com/docview/2585274230/E655E8713D434833PQ/1?accountid=208627
5	Ani Subekti; Bambang Sutomo; Bedjo Santoso; Salikun; Rizki Amalia; Ratna Puspita; Kharismana Umia.	Penerapan Media Software Interaktif Sebagai Media Edukasi Dalam Perubahan Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Kesehatan Gigi Serta Tingkat Kebersihan Gigi	Jurusan Keperawatan Gigi ; ejournal.poltekkes-smg.ac.id. Vol 14, No 1 (2018) > Subekti https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/link/article/view/3279/862
6	*Ervon Veriza*, S. Riyadi, W. Seisaria	Perbedaan Penyuluhan Kesehatan Gigi Menggunakan Media Gambar dengan Video dalam Meningkatkan Perilaku Menyikat Gigi pada Anak Tunarungu di SLB Negeri 1 Kota Jambi	*Jurnal Dunia Kesmas, Vol. 9 No. 4, Oktober 2020, hal. 457-462* ISSN 2301-6604 (*Print*), ISSN 2549-3485 (*Online*) http://prosiding.stikesendekiautamakudus.ac.id/index.php/pros/article/view/274
7	Shofwatul Mawaddah	Pengaruh Storytelling Video Terhadap Perilaku Gosok Gigi Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Mi Mu'awanah Muslimin Muslimat Samirejo Dawe Kabupaten Kudus Tahun 2017	Prosiding Hefa 1st 2017 http://prosiding.stikesendekiautamakudus.ac.id/index.php/pros/article/view/274/54
8	Sarwani	Hubungan Antara Menonton Iklan Pasta Gigi Dengan Perilaku Murid Dalam Memelihara Kesehatan Gigi Dan Mulut Di Sdn Negeri Kandangan Utara 3	MetaCommunicatio; Journal Of Communication Studies Vol 1 No 1 Maret 2016 https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/MC/article/view/4673

9	Ni Nyoman Rai, Puspita Sari, Ika Setya Purwanti, I Gede Juanamasta.	Edukasi Film Terhadap Perilaku Menggosok Gigi Pada Anak Usia 6-8 Tahun	PROMOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat ISSN 2089-0346 (Print) || ISSN 2503-1139 (Online) Artikel II Volume 9, Nomor 2, Desember 2019 https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/PJKM/article/view/960
10	Zikri, Lilik Noor Yuliati, Megawati Simanjuntak.	Pengaruh Agen Sosialisasi Dan Iklan TV Terhadap Sikap Dan Perilaku Menyikat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar	Jur. Ilm. Kel. & Kons., Mei 2019, P : 169 - 180 Vol. 12, No.2 ISSN : 1907 – 6037 E-ISSN : 2502 – 3594 https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/24865/17083

C. Kebaruan Penelitian

C.1. Tujuan Penelitian

Penelitian *systematic review* guna mengetahui pengaruh penyuluhan menggunakan media audiovisual interaktif terhadap perubahan perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.

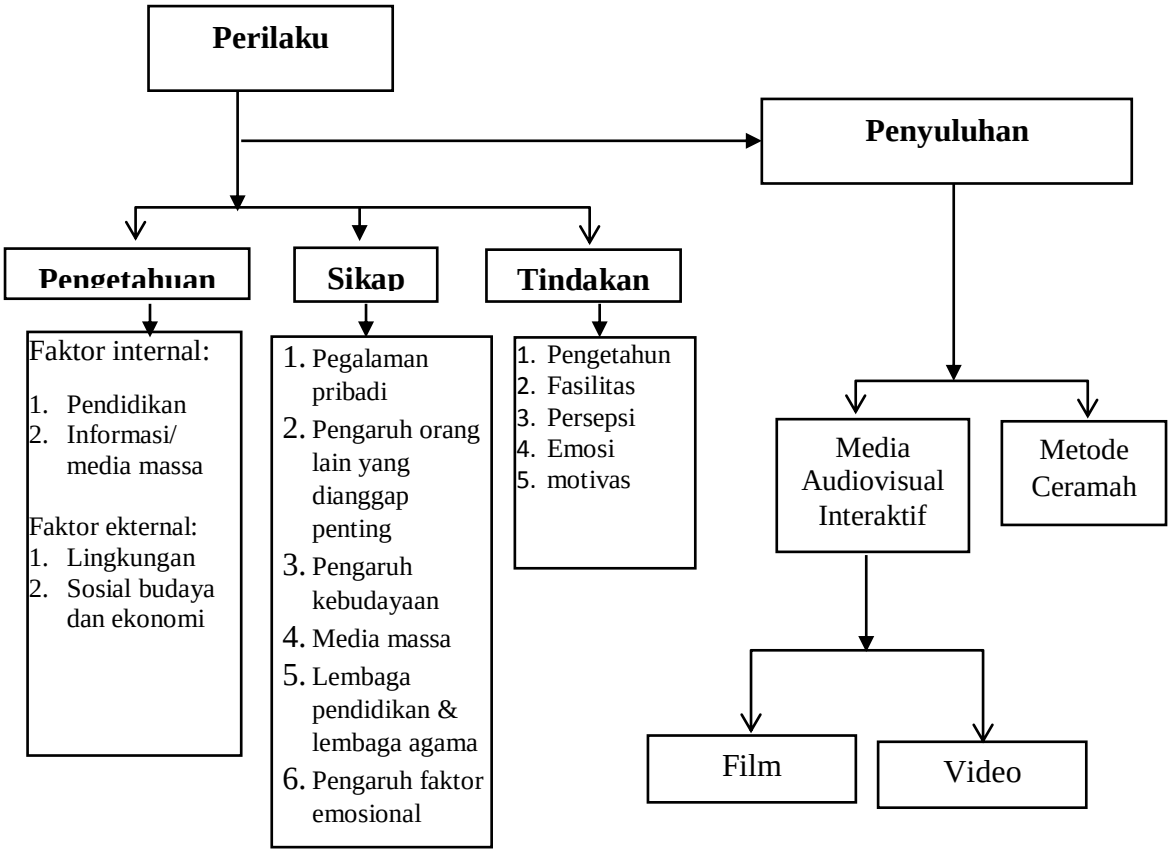
C.2. Ruang Lingkup (Variabel)

Variabel yang dikaji sebagai *outcome* intervensi adalah peningkatan perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan penyuluhan media audiovisual interaktif.

C.3. Studi primer yang Dilibatkan

Peneliti melibatkan studi primer dengan berbagai metode yang tidak lebih dari 10 tahun terakhir.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Adanya pengaruh penyuluhan menggunakan media audiovisual interaktif terhadap perubahan perilaku anak dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut.