

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

A.1. Penyuluhan

A.1.1. Defenisi Penyuluhan

Penyuluhan adalah hubungan timbal balik antara dua orang individu (penyuluh dan klien) untuk mencapai pengertian tentang diri sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi pada waktu yang akan datang (Maulana, H 2014).

A.1.2. Tujuan Penyuluhan

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, pencapaian 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 masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

A.2. Media

A.2.1. Pengertian Media

Menurut Hidayat (2010) media penyuluhan merupakan alat bantu penyuluhan yang berfungsi sebagai perantara yang dapat dipercaya menghubungkan antara penyuluh dengan sasaran sehingga pesan atau informasi akan lebih jelas dan nyata. Dalam penyuluhan dikenal beragam media alat bantu penyuluhan, seperti benda (sampel, model tiruan), barang cetakan (brosur, poster, photo, leaflet, sheet), gambar diproyeksikan (slide, film, film-strip, video, movie film) dan lambang grafika (batang dan garis, diagram, skema, peta).

A.2.2. Tujuan Media

Tujuan penggunaan media dalam proses belajar adalah untuk memudahkan anak peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, sebab ketidakjelasan bahan yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Subaris, 2014).

A.2.3. Jenis – Jenis Media

a. Media Audio

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja.



Gambar 2.1 Headset

Media ini membantu para peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendegaran dan materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Audio ini dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi peserta didik.

b. Media Visual

Media visual artinya penyampaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta rapikan dan letaknya jelas . sehingga penerima pesan serta gagasan dapat diterima peserta didik menggunakan baik.



Gambar 2.2 Icd Proyektor

c. Media Audio

Media audio visual adalah media kobinasi antara audio serta visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang memiliki unsur suara serta gambar yang biasa dicermati, misalnya rekaman video, banyak sekali ukuran film, slide suara dan sebagainya.

A.3. Animasi Kartun

A.3.1. Pengertian Animasi Kartun

Animasi kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu media gambar yang unik untuk mengemukakan suatu gagasan dalam gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Ketika rangkaian gambar tersebut ditambihkan dengan kecepatan yang memadai ,maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).



Gambar 2.3 Animasi Kartun

A.3.2. Kelebihan dan Kelemahan Animasi Kartun

Menurut Artawan (2010), kelebihan dan kekurangan media animasi kartun dalam pembelajaran diantaranya :

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan	Kekurangan
Memotivasi peserta didik buat memperhatikan sebab menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi kartun yang dilengkapi suara dan gambar	Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang relatif memadai buat mendesain animasi yang bisa secara efektif digunakan menjadi media pembelajaran.
Bersifat mandiri, pada pengertian memberi kemudahan serta kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga anak mampu praktis tahu tanpa bimbingan	Memerlukan peralatan spesifik buat presentasi kualitas

A.3.3. Manfaat Animasi Kartun

1. Memotivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.
2. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
3. Mempermudah dalam menjelaskan penggambaran suatu rangkaian isi materi.

A.4. Pengetahuan

A.4.1. Defenisi Pengetahuan

Pengetahuan (knowledge) merupakan hasil “tahu” Dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra, yakni : indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga (Notoadmodjo, 2010).

A.4.2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behaviour*). Dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan yang cukup didalam domain kognitif mempunyai 6 (enam) tingkat, yaitu : (Notoadmodjo, 2013)

A. tahu (*Know*)

Tahu diartikan menjadi mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Sebelum kedalam pengetahuan taraf ini ialah mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang khusus dan semua bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. oleh sebab itu “tahu” ini artinya ialah taraf pengetahuan yang paling rencah. istilah kerja buat mengukur bahwa orang memahami wacana apa yang dipelajari yaitu menjelaskan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan serta sebagainya.

B. Tahu (*Comprehention*)

Tahu diartikan sebagai suatu kemampuan buat menyebutkan secara sah ihwal objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi terus dapat mengungkapkan, mengungkapkan model, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap suatu objek yang dipelajari.

C. Perangkat lunak (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan buat menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi rill (sebenarnya). perangkat lunak disini

bisa diartikan software atau penggunaan aturan-aturan, rumus, metode, prinsip serta sebagainya pada konteks atau situasi yang lain.

D. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan seorang buat menjabarkan serta atau memisahkan, kemudian mencari korelasi antara komponen-komponen yang ada dalam suatu persoalan atau objek yang diketahui. indikasi bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai di taraf analisis ialah apabila orang tadi sudah bisa membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membentuk diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tadi.

E. Sintesis (*Synthesis*)

Buatan menunjukkan kepada suatu kemampuan seseorang buat merangkum atau meletakkan pada suatu hubungan yang logis asal komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. dengan istilah lain sintesis adalah suatu kemampuan buat menyusun formulasi baru serta formulasi-formulasi yang telah terdapat.

F. Penilaian (*Evaluation*)

Penilaian berkaitan menggunakan kemampuan seorang buat melakukan justikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. penilaian ini dengan sendirinya berdasarkan di suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau adat-norma berlaku pada warga.

A.4.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1. Pendidikan

Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi. Menurut Trahati (2015: 11), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.

2. Pekerjaan

Menurut wiltshire(2016), pekerjaan adalah sebuah cara untuk mempertahankan kedudukan daripada sekedar mencari nafkah.

3. Umur

Menurut Lasut (2017), Usia adalah usia individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai dengan berulang tahun. semakin cukup usia, tingkat kematangan, dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Menurut Wawan (2011), lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

2. Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap kita dalam menerima informasi.

A.5. Menyikat Gigi

A.5.1. Pengertian Menyikat Gigi

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

A.5.2. 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 10

A.5.3. Teknik Menyikat Gigi Yang Benar

Menurut Hidayat (2016), cara menyikat gigi yang benar adalah sebagai berikut :

- 1) Posisi sikat membentuk sudut 45 derajat, kemudian gosok gigi Anda secara lembut dan perlahan dengan cara memutar.
- 2) Gunakan gerakan yang sama, yaitu memutar untuk menyikat bagian permukaan gigi dalam.
- 3) Gosok semua bagian permukaan gigi yang digunakan untuk mengunyah, yaitu gigi gerahamnya. Caranya adalah menggunakan ujung bulu sikat gigi dengan tekanan ringan sehingga bulu sikat tidak membengkok.
- 4) Gosok gigi dengan posisi tegak dan gerakan perlahan keatas dan kebawah untuk membersihkan gigi depan bagian dalam.
- 5) Tip tambahan : Menyikat lidah setelah selesai menggosok gigi dapat membersihkan bakteri sehingga nafas lebih segar dan terhindar dari bau mulut.

A.5.4. Waktu Menyikat Gigi

Menurut Pintauli, S dkk (2014), menyikat gigi sebaiknya dilakukan 2 kali sehari setelah makan pagi dan sebelum tidur. Lamanya Menyikat Gigi Lamanya menyikat gigi yang dianjurkan adalah minimal 5 menit, tetapi sesungguhnya ini terlalu lama. Umumnya orang melakukan penyikatan 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 bagian posterior sisi lainnya (Putri, dkk., 2013).

B. Penelitian terkait

Tabel 2.2 Penelitian terkait

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Nama Jurnal
1.	Poppy Andriany ,dkk.	Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut (Studi pada siswa/i kelas V SDN 24 Kota Banda Aceh)	Journal of syiah kuala. Vol 1, No 1 (2016) https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=media+poster+dan+animasi+kesehatan+gigi&oq=m#d=gs_qabs&u=%23p%3DMJr-aT-Qf94J
2.	Amelia Nurfalah, Emma Yuniarramah, Didit Aspriyanto	Efektivitas Metode Peragaan Dan Metode Video Terhadap Pengetahuan Penyikatan Gigi Pada Anak Usia 9-12 Tahun Di SDN Keraton 7 Martapura	Jurnal kedokteran gigi vol ii. No 2. September 2016 http://eprints.ulm.ac.id/266/2/jurnal%20full.pdf#page=40
3.	Rahmi Puspita Sari ,dkk.	Perbandingan Efektifitas Penyuluhan dengan Video dan Animasi Tentang Makanan Kariogenik Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV di SDN 027 Sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang	Jurnal kedokteran gigi , Volume 4, Nomor 2, Desember 2017 https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=media+poster+dan+animasi+kesehatan+gigi&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DKd755FCqt7YJ
4.	Kadek rahma, Luh Wayan Ayu Rahaswanti, Ni Wayan Arya Utami	Perbedaan promosi kesehatan dengan Metode audiovisual dan demonstrasi terhadap Tindakan menyikat gigi anak usia 6-8 Tahun di SD Negeri 1 Rendang	BDJ, Volume 5, Nomor 1, Januari-Juni 2021: 51-55 http://jkg-udayana.org/ojs/index.php/bdj/article/view/151
5.	Arianto Arianto, Karsal Meilendra	Perbandingan penyuluhan cara Menyikat Gigi Terhadap Penurunan Nilai Debris Index Menggunakan Media Video Dengan Media Phantom Pada Murid Sdn 2 Hajimena Lampung Selatan Tahun 2020	Jurnal kesehatan gigi, Vol 8, No 1 https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkg/article/view/6661

6.	Ihda Diah Rahmawati, dkk	Efektifitas Penggunaan Media Video Kartun Animasi dan Powerpoint Terhadap Pengetahuan Tentang Kebersihan Gigi dan Mulut SDI Raden Paku Surabaya	Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG) Vol. 1, No.1 Bulan September, 2020, http://ejurnal.poltekkestasi.kmalaya.ac.id/index.php/jikg/article/view/547
7.	Indah Setyo Sari , Sri Hidayati , I.G.A Kusuma Astuti N.P.	Pengetahuan Pola Menyikat Gigi Sebelum Dan Sesudah Penyuluhan Menggunakan Media Video (Studi Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo 1 Krembung Sidoarjo)	Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG) Volume 3 No 2 Juli 2022 http://ejurnal.poltekkestasi.kmalaya.ac.id/index.php/jikg/article/view/914/560
8.	Muhammad Doni Alfiannor , Evy Marlinda, Sugian Noor	Gambaran Pengetahuan dan Sikap tentang Menggosok Gigi yang Benar pada Siswa SDN Sungai Tiung 3 Cempaka	Jurnal Kesehatan Gigi Vol 8 No 1 (2018):Februari 2018 http://e-journal.poltekkes-palangkaraya.ac.id/jfk/article/download/33/14/
9.	Tasya Indah Jelita, Nur Adiba Hanum, Sri Wahyuni	Pengaruh penyuluhan dengan metode pemutaran vidio animasi secara virtual terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi anak kelas 5 SD	Jurnal kesehatan gigi dan mulut (JKM)vol.2.2020 https://jurnal.poltekkespalem.bang.ac.id/index.php/jkgm/article/view/794
10.	Sondang, Apri Yustika Saragih	Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Ani Mani Kartun Terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Siswa / I Kelas Iv-B Sd Negri 104219 Tanjung Anom Kec.Pancur Batu	Jurnal Ilmiah Pannmed Vol. 14No.1 Mei - Agustus 2019 http://ojs.poltekkes-medan.ac.id/panmed/article/view/566/407

C. Kebaruan Penelitian

C.1. Tujuan penelitian

Dilakukan *systematic riview* untuk mengetahui efek penyuluhan menggunakan media animasi kartun terhadap tingkat pengetahuan wacana menyikat gigi.

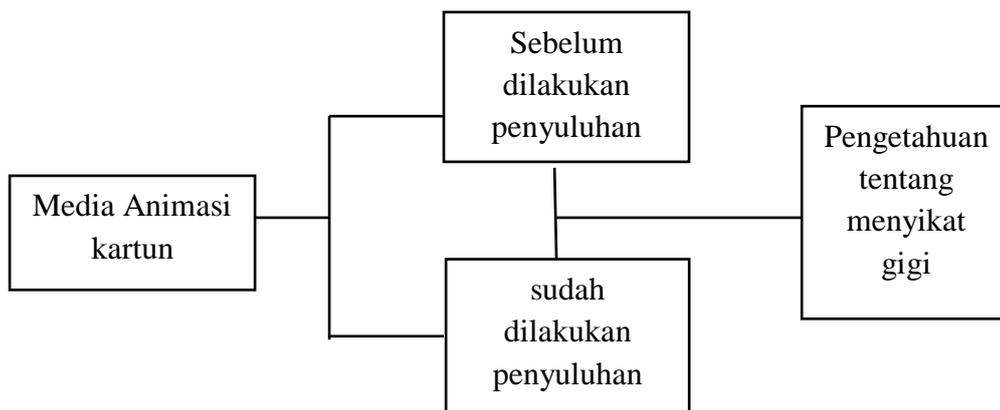
C.2. Ruang Lingkup

Variabel yang dikaji sebagai outcome intervensi yaitu mengetahui pengetahuan anak dalam kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media animasi.

C.3 Studi Primer

Penelitian melibatkan studi – studi primer dengan berbagai metode tidak lebih dari 5 tahun terakhir.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 3.4 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Jawaban sementara terhadap rumusan penelitian.

H₀ : Tidak ada pengaruh penyuluhan dengan media animasi kartun terhadap tingkat pengetahuan siswa/i tentang menyikat gigi.

H_a : Ada pengaruh penyuluhan dengan media animasi kartun terhadap tingkat pengetahuan siswa/i tentang menyikat gigi.