

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penyuluhan Kesehatan

2.1.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah metode pencegahan yang bertujuan mengingatkan masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan. Dengan penyuluhan, kesadaran akan kesehatan dapat dimulai dari individu, keluarga, hingga komunitas luas. Penyuluhan langsung ke masyarakat, terutama yang sulit mengakses informasi dan fasilitas kesehatan, membantu mereka memperoleh pengetahuan kesehatan. Kegiatan ini juga mendukung hak setiap orang untuk mendapatkan informasi kesehatan yang memadai (Wilantika *dkk*, 2020). Selain itu, penyuluhan kesehatan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang melalui metode pembelajaran praktis atau instruksi, dengan maksud membangun perilaku mandiri dalam menjaga dan mencapai kesehatan pada tingkat individu hingga masyarakat.

2.1.2 Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Tujuan dari penyuluhan kesehatan adalah membantu masyarakat mencapai kehidupan yang sehat dengan cara memengaruhi perilaku baik secara individu maupun kelompok melalui penyampaian pesan. Penyuluhan kesehatan adalah kombinasi beragam kegiatan dan peluang didasarkan pada pokok pembelajaran, kemudian diharapkan dapat mengajak masyarakat untuk lebih sadar akan manfaat menjalani hidup sehat. Sasaran penyuluhan ini meliputi keluarga, individu, kelompok, dan masyarakat luas, sehingga materi yang disampaikan dapat dirasakan kegunaannya. Menyampaikan pesan atau materi penyuluhan, perlu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar tidak menyulitkan sasaran atau objek penyuluhan.

2.1.3 Media Penyuluhan

Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan memotivasi individu (Sonya, 2020). media terbagi menjadi beberapa jenis, diantara nya :

1. Media audio, berperan sebagai alat untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima. Contohnya radio, pita rekaman, piringan suara, tape recorder, dan telepon.
2. Media visual, terbagi menjadi dua jenis :
 - a. Media visual statis, seperti foto, ilustrasi, gambar pilihan dan potongan gambar, kartu bergambar (flash card), film bingkai, poster, serta *flipchart*.
 - b. Media visual bergerak, yang mencakup gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sejenisnya.
3. Media audio visual dibedakan menjadi dua kategori, yaitu media audio visual statis yang mencakup kartu flash, film bingkai, dan gambar potongan, serta media audio visual bergerak yang mencakup gambar proyeksi bergerak seperti video animasi dan sejenisnya.

2.1.3.1 Media Video Animasi

Video adalah salah satu alat atau medium yang begitu efisien dalam mendukung aktivitas belajar. Efektivitas gambar bergerak bisa dilihat dalam berbagai konteks, termasuk pembelajaran massal, individual, dan kelompok. Penyelenggaraan edukasi kesehatan membutuhkan sarana pendukung dan bahan ajar yang efektif ntuk memfasilitasi responden dalam memahami materi, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih maksimal. Berdasarkan Teori Edgar Dale, keberhasilan memahami topik pembelajaran bergantung pada metode yang dipakai dalam proses mengajar. Berbagai metode memiliki tingkat retensi yang berbeda, di antaranya, seseorang cenderung mengingat sekitar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, dan hingga 50% dari informasi yang disampaikan melalui kombinasi suara dan gambar,

melakukan atau memperagakan 70%, dan pengalaman nyata 90% (Maramis *dkk*, 2022).

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa perlu dilakukan secara berkelanjutan, salah satunya dengan memanfaatkan alat bantu yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media ditujukan untuk mengoptimalkan pencapaian belajar serta mendorong semangat belajar peserta didik, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi melalui pengembangan media yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal. Meskipun siswa memiliki motivasi, tidak jarang muncul berbagai kendala dalam proses belajar. Salah satu masalah yang umum terjadi adalah menurunnya semangat belajar, yang berdampak negatif seperti rasa malas dan kesulitan berkonsentrasi. Hal ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan media dan sarana pembelajaran, serta kondisi proses belajar mengajar yang belum maksimal. (Nuraeni, *dkk*, 2023)

Peningkatan retensi materi pada anak dapat terjadi secara lebih optimal ketika penyampaian informasi melibatkan stimulasi yang kuat terhadap indera visual dan auditori.

a. Tujuan Pembelajaran Video

Tujuan pembelajaran menggunakan video yaitu :

1. Aspek kognitif dalam pembelajaran diarahkan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis stimulus gerak.
2. Aspek psikomotorik bertujuan untuk menampilkan kemampuan gerak sebagai contoh keterampilan yang harus dikuasai.
3. Aspek afektif dalam pembelajaran berfokus pada pengembangan sikap, nilai, dan respons emosional peserta didik.

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, penggunaan media video dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, di antaranya menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik, memfasilitasi keterkaitan antara materi ajar dengan situasi nyata, serta

mempermudah penyampaian informasi secara teknis dan lebih menarik, serta meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Setiap perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran tidak dapat dipungkiri dari keberadaan kelemahannya namun juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Berikut akan menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari video animasi :

a. Menurut (Dewayanti, dkk, 2023) Adapun Keunggulan video animasi dalam pembelajaran meliputi tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, memudahkan pemahaman konsep materi yang diajarkan, berfungsi sebagai alat bantu alternatif saat mengajar, serta bersifat efisien. Media video animasi tentunya memberikan berbagai manfaat bagi penggunanya. Kelebihan atau manfaat video animasi yaitu :

1. Media video animasi dirancang secara menarik untuk menarik perhatian siswa/i.
2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa/i.
3. Video animasi dirancang sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

b. Kekurangan video animasi meliputi keterbatasan dalam proses pembuatannya menggunakan *software* seperti *animaker*, yang masih sangat terbatas fiturnya. Selain itu, dibutuhkan perangkat khusus untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Video animasi juga memerlukan ruang penyimpanan dan memori yang cukup besar, serta keahlian khusus dalam pembuatannya. Dengan demikian, media video animasi memiliki kekurangan baik dari segi proses pembuatan maupun penggunaannya, seperti keterbatasan alat, kurangnya pengetahuan teknis, dan tidak semua materi pembelajaran dapat sepenuhnya disajikan dalam bentuk video animasi.

1. Terbatasnya peralatan yang tersedia saat proses pembuatan video animasi.

2. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan khusus yang dibutuhkan untuk membuat video animasi.
3. Tidak semua materi pembelajaran dapat sepenuhnya disajikan dalam bentuk video animasi; biasanya hanya beberapa bagian atau poin penting dari materi yang dapat diolah menjadi video animasi yang menarik dan memotivasi siswa/i.

2.1.3.2 Media *Flipchart*

Flipchart termasuk dalam kategori media visual. *Flipchart* merupakan kumpulan ringkasan, konsep, skema, gambar, dan tabel yang dipasang pada sebuah tiang kecil, yang dapat dibuka secara berurutan sesuai dengan topik materi pembelajaran dengan cara membalik halaman satu per satu, yang pada bagian ujung atas dijepit. Untuk mengakses lembar berikutnya, halaman depan flipchart digulung ke belakang atau dilepas sesuai kebutuhan. Menurut (Priyambodo dkk, 2024) *flipchart* adalah media visual yang menggabungkan gambar dan elemen grafis, dirancang untuk menyampaikan fakta atau informasi secara runtut dan mudah dipahami.

Flipchart merupakan media pembelajaran yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan materi secara ringkas, praktis, dan terstruktur. Temuan (Puspitawati dkk, 2022) mendukung hal ini, di mana penggunaan *flipchart* terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar di SDN Cempaka Putih Timur. Selain itu, *flipchart* berperan dalam mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, *flipchart* membantu memperjelas pemahaman siswa melalui penyajian informasi kesehatan yang singkat namun padat, yang kemudian diperkuat dengan penjelasan langsung dari guru.

Menurut (Rahmad dkk, 2017), melalui penyuluhan dengan media *flipchart* dan metode ceramah, mempunyai peningkatan pemahaman sebesar 17,6% setelah dilakukannya penyuluhan, menunjukkan bahwa

media memiliki peran penting saat dilakukan penyuluhan. Penyuluhan kesehatan mampu mendorong munculnya perilaku positif. Agar hasil penyuluhan lebih optimal, sebaiknya pelaksanaannya dilakukan oleh tokoh masyarakat dan tenaga kesehatan. Pemilihan metode penyuluhan juga perlu disesuaikan dengan aspek perilaku yang ingin diubah, apakah berkaitan dengan pengetahuan, sikap, maupun tindakan.

Tidak berbeda hal dengan media pembelajaran video animasi, *flipchart* juga memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan ketika menggunakannya dalam aktivitas belajar, keunggulan dan kekurangan tersebut dapat dilihat pada rangkaian berikut :

Keunggulan media pembelajaran flipchart terletak pada:

1. Dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang singkat dan praktis, karena ukurannya yang biasanya sedang dan lebih kecil dibandingkan papan tulis standar, sehingga materi yang disajikan hanya mencakup poin-poin utama pembelajaran.
2. Media ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan karena tidak memerlukan sumber listrik, sehingga penggunaannya di tempat tanpa akses listrik tidak menjadi kendala.
3. Bahan pembuatannya cukup sederhana, dengan kertas sebagai bahan utama yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide, dan informasi pembelajaran.
4. Mudah untuk dibawa ke berbagai tempat karena memiliki ukuran yang berkisar antara 60 hingga 90 cm.
5. Memperkuat keaktifan siswa dalam pembelajaran

Kelemahan media *flipchart* dalam kegiatan belajar yaitu :

1. keterbatasan ruang : *flipchart* memiliki ruang terbatas untuk menampilkan informasi.
2. ketergantungan pada keterampilan penyaji, keberhasilan penggunaan *flipchart* sangat bergantung pada kemampuan penyaji dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik.

3. Keterbatasan visual : jika tidak ditulis dengan jelas atau jika tulisan terlalu kecil, audiens mungkin kesulitan untuk membaca informasi dari jarak jauh.

Tidak interaktif secara digital : *flipchart* tidak memiliki fitur interaktif yang dapat ditemukan dalam media digital, seperti animasi, video, atau kuis interaktif.

2.2 Pengetahuan

2.2.1 Definisi Pengetahuan

Istilah pengetahuan berasal dari kata "tahu", yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti memahami atau mengenal sesuatu setelah mengalami, melihat, atau menyaksikannya. Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai semua informasi dan pemahaman yang dimiliki seseorang berdasarkan pengalaman pribadi. Seiring dengan bertambahnya pengalaman, pengetahuan seseorang juga akan meningkat. Menurut Bloom, Pengetahuan adalah bentuk pemahaman yang muncul sebagai hasil dari proses pengenalan, yang terjadi setelah individu mengamati atau merasakan suatu objek secara langsung. Proses pengamatan Pengetahuan diperoleh melalui kerja panca indera, yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Dari kelima indera tersebut, mata dan telinga menjadi saluran utama dalam memperoleh sebagian besar informasi yang diketahui manusia karena keduanya memberikan informasi yang lebih kaya dan kompleks dibandingkan dengan indra lainnya. Dengan demikian, kemampuan untuk mengamati dan mendengarkan dengan baik sangat penting dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang dunia di sekitarnya. (Darsini, dkk, 2019)

Pengetahuan merupakan hasil dari proses mengingat sesuatu, termasuk mengingat kembali peristiwa-peristiwa yang pernah dialami, baik secara disengaja maupun tidak. Proses ini muncul setelah seseorang

melakukan kontak langsung atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu. (Wahyuni, 2017)

2.2.2 Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Aspek kognitif dalam pembelajaran memiliki enam tingkat pengetahuan yang saling bertahap dan berurutan yaitu :

1. Tahu (*know*)

Mengacu pada kapasitas untuk mengingat kembali informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menyebutkan atau mengulangi informasi atau fakta-fakta spesifik maupun keseluruhan materi yang diajarkan atau stimulus yang pernah diterima. Karena itu, tingkat "tahu" dianggap sebagai tingkat paling dasar dalam ranah kognitif.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu objek atau materi secara akurat dan mampu menginterpretasikannya dengan benar. Individu yang sudah memahami sebuah konsep dapat memberikan penjelasan serta menyajikan contoh-contohnya, menarik kesimpulan, membuat prediksi, dan melakukan tindakan lain yang menunjukkan penguasaan terhadap materi yang dipelajari.

3. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai keterampilan untuk menerapkan materi yang sudah dipelajari diterapkan dalam keadaan atau situasi sebenarnya. Dalam hal ini, aplikasi merujuk pada Menerapkan konsep seperti hukum, rumus, dan metode ke dalam situasi baru atau berbeda dari sebelumnya.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan satu materi atau objek ke dalam unsur-unsur kecil, sambil tetap mempertahankan kaitan antar bagian dalam satu kesatuan struktur yang utuh.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis merupakan keahlian untuk menyatukan bermacam elemen maupun bagian informasi berubah menjadi suatu kesatuan yang tersusun dengan rapi. Singkatnya, sintesis menunjukkan kemampuan, menyusun gagasan atau penyusunan baru yang didasarkan pada komponen-komponen yang sebelumnya ada.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan kesanggupan untuk menilai sesuatu atau justifikasi mengenai suatu objek maupun materi yang disusun sesuai dengan kriteria tertentu, baik yang dibuat sendiri maupun yang sudah ada sebelumnya (Salombre NN, 2016).

2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor- faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada 6, yaitu :

1. Pendidikan

Proses penyampaian informasi dari satu individu kepada individu lainnya bertujuan untuk membentuk pemahaman terhadap suatu topik tertentu. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, maka semakin mudah pula ia dalam menyerap informasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan pengetahuannya. Sebaliknya, rendahnya tingkat pendidikan dapat menjadi hambatan dalam menyesuaikan sikap terhadap nilai-nilai baru yang diterima.

2. Pekerjaan

Lingkup kerja tergolong salah satu aspek eksternal yang berkontribusi mengenai akumulasi wawasan juga pengalaman individu, melalui proses pembelajaran secara eksplisit maupun implisit.

3. Umur

Seiring dengan bertambahnya usia, individu akan mengalami berbagai perubahan dalam aspek psikologis dan mental. Secara

umum, perkembangan fisik mencakup empat jenis perubahan, yaitu peningkatan ukuran tubuh, perubahan dalam proporsi, hilangnya karakteristik lama, serta munculnya karakteristik baru.

4. Minat

Minat merupakan dorongan internal atau kecenderungan kuat terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Minat ini memotivasi individu untuk mengeksplorasi dan mempelajari hal tersebut secara lebih mendalam, sehingga memungkinkan terbentuknya pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas.

5. Pengalaman

Pengalaman merupakan hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya yang pernah dialami secara langsung. Umumnya, pengalaman yang bersifat negatif cenderung dihindari atau dilupakan, sedangkan pengalaman yang menyenangkan akan meninggalkan kesan emosional yang mendalam secara psikologis dan berpotensi membentuk sikap positif.

6. Kebudayaan

Budaya yang berkembang di lingkungan sekitar turut memengaruhi perilaku masyarakat. Jika suatu daerah memiliki tradisi atau kebiasaan dalam menjaga kebersihan, maka masyarakat di wilayah tersebut cenderung memiliki sikap yang konsisten dalam memelihara kebersihan lingkungan (Pariati *dkk*, 2021).

2.3 Kesehatan Gigi dan Mulut

2.3.1 Defenisi Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan keadaan optimal jaringan keras maupun lunak pada gigi serta komponen lain pada bagian dalam mulut seseorang, untuk melakukan aktivitas makan, berbicara, dan berinteraksi sosial dengan lancar bebas dari hambatan fungsi, penurunan penampilan, maupun rasa tidak nyaman yang ditimbulkan oleh penyakit,

gangguan oklusi, atau kehilangan gigi. Kesehatan gigi dan mulut dan sangat penting dalam mendukung kesehatan tubuh secara keseluruhan, serta berperan aktif dalam kehidupan sosial dan ekonomi.

Kesehatan gigi dan rongga mulut mencerminkan kondisi mulut yang bebas dari kotoran, termasuk sisa makanan, plak, dan karang gigi. Plak secara alami akan terus terbentuk di permukaan gigi dan dapat menyebar ke seluruh bagian gigi apabila kebersihan gigi dan jaringan mulut tidak dijaga dengan baik. Menjaga higienitas bagian dalam mulut dengan menyikat gigi minimal sesuai dengan ketentuan yang berlaku dapat mengurangi resiko timbulnya penyakit dalam rongga mulut. (Gede Surya Kencana, *dkk*, 2023)

2.3.2 Menyikat gigi

Menyikat gigi merupakan salah satu prosedur penting guna mempertahankan kebersihan area gigi dan rongga mulut secara keseluruhan. Proses ini melibatkan pembersihan seluruh permukaan gigi di dalam rongga mulut. Penyikatan dimulai dari permukaan luar gigi pada lengkung rahang atas sisi kanan menuju sisi kiri, kemudian dilanjutkan dengan permukaan luar gigi pada rahang bawah dari sisi kiri ke kanan. Selanjutnya, dilakukan pembersihan pada permukaan gigi bagian pengunyahan, baik rahang atas maupun bawah, serta permukaan bagian dalam gigi pada kedua rahang (Hernan, 2019).

2.3.2.1 Tujuan menyikat gigi

Menyikat gigi bertujuan untuk membersihkan sisa makanan yang menempel di permukaan gigi dan mencegah pembentukan plak. Jika dilakukan secara benar dan teratur, berfungsi untuk menghilangkan plak yang sudah ada dan menjaga kesehatan gigi serta mulut (Dewi, 2010).

2.3.2.2 Alat dan bahan menyikat gigi

a. Sikat gigi

Sikat gigi adalah suatu alat pembersih untuk membersihkan gigi dan mulut dari sisa-sisa makanan dan debris yang melekat pada permukaan gigi yang terdiri dari gagang dan serabut yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai daya pembersih sesuai dengan keadaan mulut, tanpa menimbulkan luka pada mukosa mulut (Hati, 2016).

b. Pasta gigi

Pasta gigi adalah produk perawatan mulut yang berfungsi untuk membersihkan sisa makanan, mengatasi plak, mengurangi bau tidak sedap dari mulut serta membantu menjaga dan memperbaiki penampilan gigi. Dulu, pasta gigi hanya digunakan sebagai kosmetik, tetapi kini banyak yang juga memiliki efek mengobati penyakit mulut dan mencegah karies. Pasta gigi harus memenuhi tujuh persyaratan utama, mampu membersihkan gigi, memberikan Kriteria pasta gigi yang efektif mencakup kemampuannya menciptakan sensasi bersih dan segar, keamanan bagi pengguna, keterjangkauan harga, serta kestabilan selama penyimpanan. Selain itu, komponen abrasif yang digunakan harus kompatibel dengan enamel dan dentin, serta didukung oleh hasil uji klinis.

c. Gelas kumur

Penggunaan gelas kumur berfungsi untuk membilas mulut setelah menyikat gigi dengan pasta dan sikat gigi. Disarankan menggunakan air matang, namun paling tidak air yang digunakan harus higienis dan tampak jernih.

d. Cermin

Cermin berfungsi untuk memeriksa permukaan gigi yang tertutup plak saat menyikat gigi, sekaligus membantu mengamati area yang belum terjangkau atau belum dibersihkan dengan optimal.

2.3.2.3 Langkah Menyikat Gigi

Langkah-langkah dalam menyikat gigi : (Kusumasari, 2018)

- a. Oleskan pasta gigi secukupnya (sebesar biji jagung) pada ujung sikat gigi yang sudah dibersihkan.
- b. Semua permukaan gigi atas dan bawah disikat selama dua menit dan sedikitnya delapan kali gerakan setiap permukaan gigi.
- c. Permukaan gigi yang menghadap ke bibir disikat dengan gerakan naik turun.
- d. Permukaan gigi yang menghadap ke pipi disikat dengan gerakan naik turun agak memutar.
- e. Permukaan gigi yang dipakai untuk mengunyah disikat dengan gerakan maju mundur.
- f. Permukaan gigi yang menghadap langit-langit dan lidah disikat dengan gerakan dari arah gusi ke permukaan gigi.
- g. Setelah permukaan gigi selesai disikat, lalu kumur satu kali saja disarankan dengan air matang, agar sisa fluor yang ada pada gigi tidak hilang.
- h. Bersihkan sikat gigi dengan air dan simpanlah sikat gigi tegak dengan posisi kepala sikat gigi berada di atas.

2.3.2.4 Bentuk sikat gigi

Struktur sikat gigi yang ideal seharusnya memiliki : (Dewi, 2010)

1. Kepala sikat gigi sebaiknya berukuran kecil, dengan panjang antara 1 hingga 1,25 inci (2,5-3,0 cm) dan lebar 5/16 hingga 3/8 inci (8,0-9,5 mm), serta terdiri dari 2 hingga 4 baris bulu sikat dengan 5 hingga 12 rumpun per baris.
2. Susunan ujung bulu sikat dirancang dengan permukaan yang rata.
3. Sikat gigi yang baik sebaiknya memiliki bulu yang lentur dan tidak kaku.

Beberapa ahli memberikan kriteria ideal sikat gigi sebagai berikut:

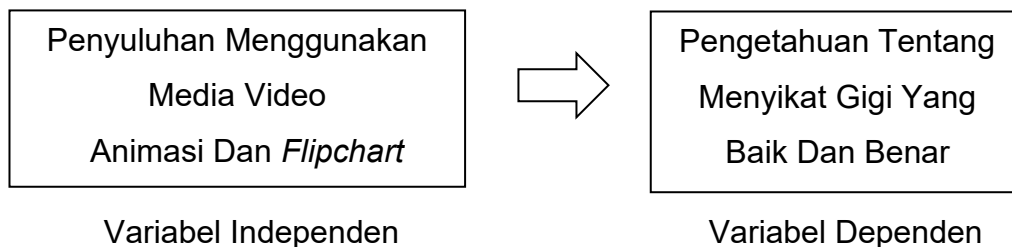
- a. Memiliki pegangan yang lurus dan nyaman digenggam, sehingga memungkinkan penyikatan seluruh struktur gigi dan jaringan lunak yang mengelilinginya, termasuk area yang sulit dijangkau.
- b. Kepala sikat sebaiknya berukuran kecil, dengan panjang yang setara dengan lebar empat gigi seri bawah sebagai acuan.
- c. Bulu sikat harus seragam panjangnya untuk membentuk permukaan yang rata. Sikat gigi yang dianjurkan memiliki tiga deret bulu yang terbuat dari bahan nilon yang lembut dan tidak kaku.
- d. Selain itu, sikat gigi sebaiknya mampu memberikan efek pijatan ringan pada gusi guna meningkatkan sirkulasi darah lokal.

2.4 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian menggambarkan keterkaitan antar konsep yang menjadi fokus pengamatan atau pengukuran dalam suatu studi. (Meliala, 2019)

1. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang memiliki pengaruh atau dapat menyebabkan perubahan pada variabel lain.
2. Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari perubahan variabel bebas.

Penelitian ini melibatkan variabel independen dan dependen yang terdiri dari :



2.5 Defenisi Operasional

Defenisi Operasional yang diuraikan dibawah ini akan memperjelas tujuan penelitian yang hendak dicapai, sehingga ditentukan defenisi operasional sebagai berikut :

1. Penyuluhan tentang pengetahuan menyikat gigi yang baik dan benar adalah upaya untuk menyampaikan informasi kepada siswa/i kelas I SDN No.064023 Kecamatan Medan Tuntungan, dengan memanfaatkan media video animasi dan flipchart sebagai media penyuluhan.
2. Media video animasi adalah media pembelajaran menggunakan media audio visual berdurasi 3 menit dengan tujuan menyampaikan informasi tentang menyikat gigi yang baik dan benar.
3. Media *flipchart* adalah media pembelajaran yang menggunakan kertas dengan ukuran 48 x 32 cm dan dapat dibolak balik dengan tujuan menyampaikan informasi tentang menyikat gigi yang baik dan benar.
4. Pengetahuan adalah hasil pemahaman siswa/i kelas I SDN No.064023 Kecamatan Medan Tuntungan tentang menyikat gigi yang baik dan benar.
5. Menyikat gigi adalah suatu kegiatan yang membersihkan rongga mulut paling sederhana dan efektif.