

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan Kesehatan

A.1 Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk pembahasan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui tehnik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup sehat (Diantri, 2019).

Menurut Hastuti dalam Andriany P (2016) penyuluhan merupakan salah satu upaya untuk mencegah masalah kesehatan gigi dan mulut. Mengubah perilaku yang kurang sehat menjadi sehat melalui program penyuluhan, dapat berpartisipasi serta aktif dalam meningkatkan derajat kesehatan.

Menurut Tauchid dkk., (2017) penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah usaha yang terencana serta terarah digunakan untuk menciptakan suasana supaya seseorang atau kelompok masyarakat mau mengubah perilaku yang lama yang dianggap kurang menguntungkan untuk kesehatan gigi, menjadi lebih menguntungkan kesehatan gigi dan mulut. Pendidikan kesehatan gigi dan mulut, serta meningkatkan kesadaran masyarakat dengan memberikan pengertian cara-cara memelihara kesehatan gigi dan mulut.

Menyikat gigi adalah cara yang umum dianjurkan untuk membersihkan berbagai kotoran yang melekat pada permukaan gigi dan gusi. Lama menggosok gigi tidak ditentukan, tetapi biasanya dianjurkan maksimal 5 menit (minimal 2 menit), yang penting dilakukan secara sistematis supaya tidak adabagian-bagian yang terlampaui. Cara yang dianjurkan mulai dari posterior ke anterior pada sisi-sisi rahang bawah dan rahang atas, dan berakhir pada posterior sisi lain (Hidayat, 2016).

Sedangkan tujuan menyikat gigi adalah membersihkan mulut dari sisa-sisa makanan agar fermentasi sisa makanantidak berlangsung terlalu lama, sehingga kerusakan gigi dapat dihindari.

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS, 2018) tercatat proporsi masalah kesehatan gigi dan mulut masyarakat Indonesia sebesar 57,6% dan hanya 10,2% yang mendapatkan pelayanan dari tenaga medis. Data dari RISKESDAS juga menunjukkan persentase perilaku menyikat gigi dengan benar pada masyarakat yaitu sebesar 2,8%. Hal ini merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan masalah pada kesehatan gigi dan mulut masyarakat.

A.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Menurut A.S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Menurut Djamarah dan Zain, media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

A.3 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam membina dan memelihara kesehatan, berperan aktif mewujudkan kesejahteraan yang optimal sesuai hidup sehat baik fisik, mental dan social. Metode yang digunakan dalam memberikan penyuluhan adalah metode ceramah yang

merupakan satu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pesan secara lisan kepada kelompok sasaran.

Menurut Azrul Anwar dalam Effendy (2010) penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan.

A.4 Metode Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo (2010), terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut :

1. Metode ceramah.

Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi sesuai yang diinginkan.

2. Metode diskusi kelompok.

Metode diskusi kelompok adalah pembicaraan direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan diantara 5 sampai dengan 20 peserta (sasaran) dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.

3. Metode curah pendapat.

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah dimana setiap anggota mengusulkan semua kemungkinan pemecahan masalah yang terpikirkan oleh masing-masing peserta, dan evaluasi atas pendapat-pendapat tadi dilakukan kemudian.

4. Metode panel.

Metode Panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan didepan pengunjung atau peserta tentang sebuah topic, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpin.

5. Metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.

6. Metode demonstrasi.

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan terhadap kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya.

7. Metode simposium.

Metode simposium adalah serangkaian ceramah yang diberikan oleh 2 sampai 5 orang dengan topik yang berlebihan tetapi saling berhubungan erat.

8. Metode seminar.

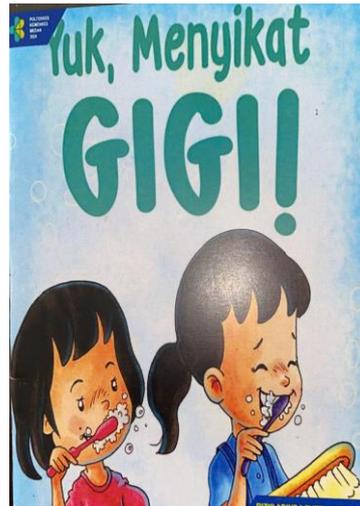
Metode seminar adalah suatu cara dimana sekelompok orang berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

A.5. Penyuluhan Kesehatan Media Komik dan Flip Chart

A.5.1 Media Komik

Menurut M.S Gumelar (2011) menjelaskan "komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon text, text effects, teks sebagai pengganti suara dan kontak keterangan tertentu yang diperlukan sebagai kebutuhan". Melalui defenisi komik yang telah disampaikan oleh M.S Gumelar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komik dapat dikatakan komik jika memiliki urutan gambar yang telah dibuat sesuai dengan cerita dan keinginan pembuat. Komik tersebut juga dapat ditambahkan teks yang diletakkan di dalam sebuah balon teks yang bertujuan untuk memperjelas suatu keterangan sehingga mudah

dipahami. Selain menjadi media komunikasi, komik juga digunakan untuk mengasah kemampuan dengan menumpahkan ide cerita ke dalamnya dan menjadi perlombaan yang melibatkan banyak orang untuk berkarya. Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa komik juga memiliki teks sebagai penjabar suatu keterangan.



Gambar 2.1 Komik

Teks yang digunakan juga dapat berupa dialog yang sedang terjadi antara tokoh satu dengan lainnya, biasanya teks tersebut juga dapat berupa dialog yang sedang terjadi antara tokoh satu dengan lainnya, biasanya teks tersebut juga dapat dibuat dengan menggunakan efek sebagai penjabar ekspresi dan suara tokoh yang ditampilkan. Maka dari itu, komik tidak hanya disampaikan dengan menggunakan visual, namun juga dengan bahasa visual, namun juga dengan menggunakan bahasa verbal.

Komik yang tidak memiliki teks biasa disebut dengan silent comic. Awalnya, komik dibuat dengan komik jenis comic strip yang terdapat dalam majalah ataupun koran pada masa 12 tahun yang lalu cenderung menceritakan tentang humor atau komedi. Namun seiring berkembangnya zaman, komik tidak lagi hanya dibuat dalam jenis comic strip begitu pula dengan tema yang diangkat dalam ceritanya tidak hanya komedi. Tema diantaranya yang telah diangkat seperti horor, fiksi dan

lainnya sehingga kini tema yang dapat diangkat mengalami perkembangan. Selain tema dan jenisnya, cara pengerjaannya pun mengalami perkembangan seperti yang awalnya hanya menggunakan kertas, kini mulai memasuki dunia digital dan internet sehingga penyebutannya juga menjadi webweb-comic.

A.5.2 Media Flipchart

Menurut Bernavita A, (2018) flipchart adalah kumpulan ringkasan, skema, gambar, table yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan flipchart biasanya kertas ukuran plano yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk daya tarik, flipichart dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desainnya. Cara penggunaan flipchart bergantung metode apa yang akan digunakan, langsung dibuka sesuai denga ntopik pembicaraan untuk diterangkan atau ditulis hal-hal yang perlu dituliskan, sehingga tidak membuat bosan bagi siswa yang mendengarkannya.

Menurut Arsyad Azhar, (2003) Flip chart adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pelajaran, yang tersusun rapi dan baik. Penggunaan ini adalah salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian dengan flip chart sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti : gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, bagan atau chart, dan angka-angka.



Gambar 2.1 Flipchart

B. Pengetahuan

B.1 Pengertian Pengetahuan

Hasil dari tahu merupakan sebuah pengetahuan. Seseorang memperoleh pengetahuan setelah ia melaksanakan pengindraan berkenaan dengan suatu objek tertentu. Manusia mempunyai indra pendengaran, penglihatan, perasa, penciuman, dan raba untuk melakukan pengindraan. Terbentuknya tindakan individu tidak terlepas dari penanan penting dari domain pengetahuan. Melalui alat indra yang dimilikinya, manusia mampu memperoleh pengetahuan dari proses pengindraan yang ia lakukan terhadap suatu objek. Persepsi tentang suatu objek menjadi salah satu faktor yang memiliki intensitas pengaruh yang tinggi terhadap waktu pengindraan hingga pemerolehan pengetahuan. Indra penglihatan (mata) dan indra pendengaran (telinga) menjadi alat indra yang memiliki persentase yang paling besar dibandingkan dengan alat indra lainnya dalam proses pemerolehan pengetahuan (Notoatmodjo, 2010).

B.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2021), pengetahuan yang domain kongnitif mempunyai 6 tingkatan yaitu berupa :

1. *Know* (Tahu)

Artinya sebagai mengingat suatu materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini mengingat kembali (*recall*) berupa suatu yang spesifik dari semua bahan yang telah dipelajari atau motivasi yang telah diterima.

2. *Comprehension* (Memahami)

Artinya suatu kemampuan untuk menjelaskan secara tepat dan sesuai dengan objek yang telah diketahui dan dapat mendefenisikan materi tersebut benar dan tepat. Seseoran gyang sudah paham terhadap objek atau materi harus mampu menjelaskan, memeberi contoh, menyimpulkan, dan sebagainya terhadap objek yang telah dipelajari

3. *Application* (Aplikasi)

Artinya kemampuan untuk menggunakan materi yang sudah dipelajari pada situasi kondisi sebenarnya.

4. *Analysis* (Analisisi)

Artinya suatu kemampuan untuk menjelaskan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam struktur organisasi, dan masih ada sangkut paut kaitannya satu sama lain kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja, dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

5. *Synthesis* (sintesis)

Artinya kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan istilah lain sintesis ini suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi formulasi yang ada.

6. *Evaluasi* (*Evaluation*)

Kemampuan untuk melakukan pembuktian atau sebuah penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang sudah ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang sudah lama ada.

B.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Health (Linawati, 2009), ada beberapa yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, antara lain:

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin tinggi pula untuk menerima informasi, namun perlu ditekankan seseorang yang berpendidikan rendah belum tentu memiliki pengetahuan yang rendah. Pengetahuan seseorang tentang suatu

objek juga mengandung 2 aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek inilah yang pada akhirnya menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu.

2. Media massa/informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Sebagai komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan lainnya mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3. Usia

Usia berpengaruh terhadap daya lengkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

4. Perkerjaan

Perkerjaan merupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari, jenis pekerjaan yang dilakukan dapat dikategorikan tidak berkerja, wiraswasta, pegawai negeri dan pegawai swasta dalam semua bidang perkerjaan pada umumnya diperlukan adanya hubungan sosial yang baik.

C. Menyikat Gigi

Menurut Putri, dkk (2013) menyikat gigi adalah cara yang umum dianjurkan untuk membersihkan bagian kotoran yang melekat pada bagian permukaan gigi dan gusi. Lama menggosok gigi tidak di tentukan, tetapi biasanya dianjurkan minimal 5 menit, tetapi sebenarnya ini terlalu lama, umumnya orang melakukan penyikatan gigi maksimum 2 menit. Cara yang di anjurkan mulai dari posterior ke anterior pada sisi-sisi rahang

bawah dan rahang atas, dan berahir pada posterior sisi lain yang penting dilakukan secara sistematis supaya tidak ada bagian yang terlampaui. Tujuan menyikat gigi adalah membersihkan mulut dari sisa-sisa makanan agar fermentasi sisa makanan tidak berlangsung terlalulama,sehinga kerusakan gigi dapat terhindari, Muthia, dkk (2018).

C.1. Frekuensi menyikat gigi

Para ahli berpendapat bahwa menyikat gigi 2 kali sehari sudah cukup karena pembersihan sisa makanan kadang-kadang tidak sempurna dan ada kemungkinan bahwa bila ada yang terlewat pada pagi hari, pada waktu malam hari dapat dibersihkan. Waktu terpenting menyikat gigi adalah malam hari sebelum tidur, karena aliran air ludah tidak seaktif siang hari dimana bakteri berkembangbaik dari sisa makanan, menyikat gigi pertama kali dilakukan pagi hari karena bakteri berkumpul dalam mulut. Frekuensi menyikat gigi sebaiknya dilakukan 3 kali dalam sehari, yaitu pagi sesudah makan, siang hari sesudah makan, dan sebelum tidur malam. Dalam praktek anjuran tersebut tidak selalu dapat dilakukan, terutama bila di siang hari seseorang mempunyai kesibukan dalam bekerja Fatariana (2010).

C.2. Cara menyikat gigi

Metode menyikat gigi adalah cara yang umum diajurkan untuk membersihkan deposit lunak pada permukaan gigi dan gusi yang merupakan tindakan preventif Pritayanti dkk (2016). Cara menyikat gigi yang baik dan benar adalah dengan mengkombinasikan metode vertikal, horisontal dan memutar. Cara menyikat gigi kombinasi menurut Pratiwi (2009) antara lain :

1. Gerakan vertikal, bulu sikat gigi letakan tegak lurus dengan permukaan fasial gigi dari depan sampai belakang.

2. Gerakan horisontal dilakukan pada permukaan fasial gigi (permukaan oklusal) pada gigi geraham (premolar dan molar). Bulu sikat digerakan maju mundur secara berulang-ulang.
3. Gerakan memutar atau roll dilakukan pada permukaan fasial gigi atas sampai bawah dari belakang kiri, ke depan dan kebelakang kiri. Gerakan ini dilakukan pada posisi gigi atas berkontak dengan bawah.

Setiap kali sesudah di pakai, sikat gigi harus dibersihkan dibawah air mengalir supaya tidak ada sisa-sisa makanan atau pasta gigi yang tertinggal setelah bersih sikat gigi diletakan dalam posisi berdiri supaya lekas kering. Sikat gigi yang kering lebih baik dalam membersihkan jaringan gusi dari pada sikat gigi yang lembab dan basah, selain itu sikat gigi yang kering lebih bersih dan lebih sedikit bakteri yang dapat hidup di tempat yang kering. Sikat gigi anak diganti setidaknya 2-3 bulan pemakaian. Kerusakan yang terjadi pada sikat gigi dipakai tidak dapat membersihkan gigi melainkan dapat melukai jaringan gusi. Hendaknya sikat gigi harus dipakai oleh satu orang, tidak boleh dipakai bersama-sama atau bergantian Ariningrum (2000).

D. Kerangka Konsep

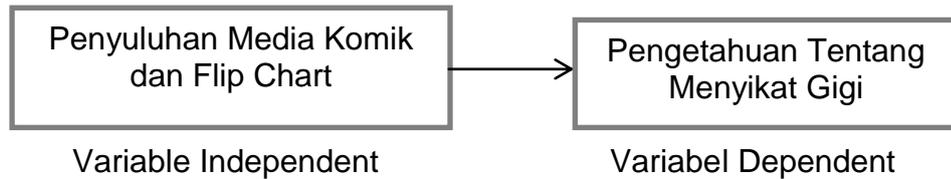
Menurut Notoatmodjo (2018), kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variable-variabel yang akan diteliti. Variabel yang dikaji dalam penelitian adalah variable bebas (independent) dan variabel terikat (dependent).

1. Variabel bebas (independent)

Menurut Sugiyono (2018:96) variabel independen yaitu variabel bebas yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen (terikat). Dari variabel independent dalam penelitian ini yaitu desain produk, daya tarik iklan dan citra merek.

2. Variabel terikat (dependent)

Menurut Sugiyono (2018:97) variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, berkaitan dengan adanya variabel bebas (respon).



E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional merupakan penjelasan terhadap variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian.

1. Pengetahuan tentang menyikat gigi adalah informasi yang diperoleh atau diketahui seseorang.
2. Penyuluhan dengan komik dan flip chart merupakan media untuk lebih menarik dan bisa digunakan sebagai media edukasi yang mudah dipahami anak-anak.