

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penyuluhan

2.1.1. Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan merupakan suatu usaha untuk membimbing kearah perubahan perilaku yang kita harapkan (Notoadmodjo., 2014). Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada murid sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dalam menjaga kebersihan gigi dan mulut sehingga derajat kesehatan gigi pada anak dalam aspek promotif dan preventif meningkat. Penekanan konsep penyuluhan kesehatan lebih kepada upaya memperbaiki perilaku sasaran agar berperilaku sehat, terutama aspek kognitif, sehingga pengetahuan sasaran penyuluhan sesuai dengan yang diharapkan oleh penyuluh kesehatan (Sihombing, dkk., 2020).

2.1.2. Tujuan Penyuluhan

Tujuan penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku individu, keluarga dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal, terbentuknya perilaku sehat pada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental dan sosial sehingga dapat menurunkan angka kesakitan dan kematian (Effendy dan Nursalam., 2021).

2.2. Media

Menurut Fatria, (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses

berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

2.2.1. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi:

1. Media Audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam (lambang-lambang auditif) yang berupa kata-kata, musik, *sound effect*.

2. Media Visual

Media visual merupakan pencapaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar atau foto diam, gambar bergerak, animasi dan teks dan tata letaknya jelas sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima peserta didik dengan baik

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang pencapaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan contohnya pementasan drama, film, televisi dan vcd. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Daryanto dan Rahardjo., 2012).

2.2.1.1. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Gambar atau objek yang dimaksud dalam defenisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan.

Kelebihan animasi :

- a. Memudahkan penyuluh untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan.
- b. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi *audiens* terutama animasi yang dilengkapi oleh suara.
- c. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- d. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan.

b. Kelemahan animasi:

Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Memerlukan software khusus untuk membukanya.

c. Langkah - Langkah Media Video Animasi Kartun

- 1) Buka halaman *www.animaker.com*.
- 2) Daftar akun animaker, gunakan *email* google.
- 3) Klik *get started*.
- 4) Pilih *education*, lalu *new*.
- 5) Pada fitur ini kita disuruh membuat karakter maka pilih karakter yang diinginkan.
- 6) *Setting* tampilan karakter, klik 2 kali karakter, tentukan action, ekspresi wajah, dan warna kulit.
- 7) Memilih properti.
- 8) Membuat teks, pilih template yang sudah tersedia.
- 9) Memasukkan musik video. Klik tahan musik pindahkan ke *timeline*
- 10) Gunakan gambar, musik atau suara dari *file*.
- 11) Klik upload, lalu plih *file* yang akan disisipkan.

- 12) Atur model tampilan transisi video mu.
- 13) Untuk mengatur karakter dan teks agar muncul pada waktu yang diinginkan, atur *timeline* di bawah *scene*.
- 14) Setting durasi karakter dan teks yang akan muncul.
- 15) Setelah semuanya selesai klik *setting* di pojok atas sebelah kanan lalu pilih *export*.

2.3. Pengetahuan

2.3.1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah informasi, pemahaman, dan keterampilan yang anda peroleh melalui pendidikan atau pengalaman. Pengetahuan adalah informasi dan pemahaman tentang sebuah subjek yang dimiliki seseorang atau yang dimiliki oleh semua orang (Swarjana., 2022).

2.3.2. Aspek – Aspek yang Berkaitan dengan Pengetahuan

1) Domain Kognitif

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang yang mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Tingkatan pengetahuan merupakan tingkatan tujuan kognitif yang paling bawah. Tingkatan tujuan pengetahuan ini umumnya terkait dengan kemampuan seseorang untuk mengingat hal-hal yang pernah dipelajarinya yang dikenal dengan recall.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman merupakan kemampuan umum memahami secara lengkap serta familier dengan situasi, fakta, dan lain-lain. Pemahaman yang baik memungkinkan bagi seseorang untuk mampu menjelaskan objek atau sesuatu dengan baik. Memahami diantaranya menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi merupakan kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipahami atau dipelajari dalam situasi nyata untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi biasanya terkait dengan dua hal penting, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan bagian dari aktivitas kognitif yang termasuk dalam proses untuk membagi materi menjadi beberapa bagian dan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat terhubung satu sama lainnya. Kata penting digunakan dalam menganalisis yaitu membedakan, mengorganisasi.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis merupakan kemampuan untuk menghimpun agar mampu menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk yang baru atau menyusun beberapa komponen penting sehingga secara keseluruhan menjadi formulasi yang baru.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, mengambil keputusan berdasarkan penilaian dengan kriteria tertentu (Swarjana., 2022).

2.2.3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

1. Faktor Internal

a. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup (Wawan dan Dewi., 2019).

Pendidikan menurut Moekijat adalah suatu bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan diluar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu relatif

singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktik dari pada teori (Sulaiman, F., 2020).

Pendidikan merupakan suatu usaha kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana untuk mengembangkan potensi diri. Tingkat pendidikan seseorang dalam mengambil suatu keputusan tentang berbagai hal. Pendidikan dapat membuat seseorang menjadi lebih kritis terhadap sesuatu hal yang diamati. Seseorang yang berpendidikan lebih tinggi akan mempunyai pengetahuan luas dibandingkan tingkat pendidikan lebih rendah (Wulandari, dkk., 2020).

b. Pekerjaan

Pekerjaan adalah suatu keburukan yang harus dilakukan demi menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya. Pekerjaan tidak diartikan sebagai sumber kesenangan, akan tetapi merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang, dan memiliki banyak tantangan. Sedangkan bekerja merupakan kegiatan yang menyita waktu (Darsini, dkk., 2019).

Pekerjaan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas seseorang untuk memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Pekerjaan/karyawan adalah mereka yang bekerja pada orang lain atau institusi, kantor, perusahaan dengan upah dan gaji baik berupa uang maupun barang.

Pekerjaan pada dasarnya merupakan aktivitas yang dilakukan manusia baik untuk mendapatkan gaji (*salary*) atau kegiatan yang dilakukan untuk mengurus kebutuhannya seperti mengerjakan pekerjaan rumah atau yang lainnya. Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adakalanya pekerjaan yang dilakukan seorang individu akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada individu untuk memperoleh pengetahuan atau bisa juga aktivitas pekerjaan yang dimiliki malah menjadikan individu tidak mampu mengakses suatu informasi (Darsini, dkk., 2019).

c. Umur

Umur merupakan usia individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja (Wawan dan Dewi., 2019).

Umur merupakan salah satu faktor yang dianggap mempengaruhi persiapan persalinan dimana faktor usia sangat berpengaruh terhadap perhatian dalam proses persalinan, dimana semakin muda umur ibu maka semakin kurang perhatian serta pengalaman yang dimiliki ibu hamil karena ketidaksiapan ibu dalam menerima sebuah kehamilan (Rahmawati dan Fauziah., 2020).

Umur adalah usia seseorang yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Usia merupakan hal yang memberikan pengaruh pada daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikir seseorang, sehingga seseorang akan semakin mudah dalam menerima informasi (Darsini, dkk., 2019).

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok. Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada didalam lingkungan tersebut. Contohnya, apabila suatu wilayah mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap menjaga kebersihan lingkungan (Darsini, dkk., 2019).

b. Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi. Seseorang yang berasal dari lingkungan yang tertutup sering kali sulit untuk menerima informasi baru yang akan disampaikan. Hal ini biasanya dapat ditemui pada beberapa komunitas masyarakat tertentu (Darsini, dkk., 2019).

2.4. Pemeliharaan Kesehatan Gigi

Pemeliharaan kebersihan gigi dan mulut merupakan salah satu upaya meningkatkan kesehatan. Mulut bukan sekedar untuk pintu masuknya makanan dan minuman tetapi fungsi mulut lebih dari itu dan tidak banyak orang menyadari besarnya peranan mulut bagi kesehatan dan kesejahteraan seseorang. Oleh karena itu kesehatan gigi dan mulut sangat berperan dalam menunjang kesehatan seseorang (Putri., 2021).

2.4.1. Diet Makanan

Pencegahan gigi berlubang dapat dilakukan dengan diet makanan. Orang dewasa dan anak-anak sangat menyukai permen atau makanan yang mengandung coklat dan sukrosa makanan manis akan menempel pada permukaan gigi. Selanjutnya saliva dan bakteri akan melarutkan jaringan keras email sehingga bakteri masuk ke dalam jaringan gigi. Hal tersebut dapat mengakibatkan gigi berlubang. Berlanjut pada sakit yang berdenyut sehingga terjadi pembengkakan pada gusi. Perawatan yang lebih lama akan lebih kompleks.

Makanan yang baik untuk kesehatan gigi adalah makanan yang mengandung serat, seperti buah-buahan, kacang-kacangan, dan sayuran, selain untuk bagus pada pencernaan, makanan berserat juga dapat membersihkan sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi (Tarigan, R., 2013).

2.4.2. Mengonsumsi Air Putih dan Berkumur

Dari hasil penelitian yang dilakukan Setyowati, D, dkk., (2020) terkait kebiasaan jajan, kebiasaan minum air putih, dan tingkat kebersihan mulut pada anak usia sekolah, didapatkan bahwa anak yang mengonsumsi air

putih diiringi dengan gerakan berkumur setelah makan memiliki angka index debris yang rendah. Artinya, sisa makanan yang tertinggal di dalam mulut cukup sedikit, jika dibandingkan dengan anak yang tidak minum air putih, atau anak yang minum air putih namun tidak berkumur. Hasil tersebut kemudian dilakukan analisa perbandingan secara statistik, dan didapatkan bahwa kebersihan rongga mulut antara anak yang tidak minum air putih memiliki perbedaan yang signifikan terhadap anak yang minum air putih dan berkumur setelah makan.

2.4.3. Menyikat Gigi

Menurut Wijayanti, dkk., (2019), menyikat gigi adalah upaya untuk menjaga kebersihan serta kesehatan gigi dan mulut, selain itu manfaat menyikat gigi adalah :

1. Mencegah Gigi Berlubang

Jika malam hari sudah menyikat gigi dan pagi harinya setelah makan kita menyikat gigi kembali, maka resiko terjadinya penumpukan plak dalam rongga mulut kita secara otomatis akan berkurang sehingga kita akan mencegah resiko terjadinya penumpukan plak.

2. Menyegarkan Nafas

Nafas yang tidak sedap biasanya terjadi karena adanya kotoran didalam rongga mulut, walaupun ada faktor lain penyebab bau mulut. Tetapi dengan menyikat gigi setelah makan pagi nafas kita akan menjadi lebih segar. Sebelum beraktifitas kita menjadi lebih percaya diri melalui aktifitas kerja dengan nafas yang segar dan bersih akan menambah kepercayaan diri kita.

2.4.3.1. Cara Menyikat Gigi :

- 1) Pilihlah sikat gigi yang tangkainya lurus dan berbulu halus dan lembut.
- 2) Kepala sikat gigi harus yang kecil. Sebagai patokan, panjang kepala sikat depan sama dengan jumlah lebar ke empat gigi dirahang bawah (lebar ke empat gigi seri bawah).

- 3) Bulu sikat gigi harus sama panjang sehingga membentuk permukaan yang datar.
- 4) Gunakan pasta gigi yang mengandung flour sebesar biji jagung.
- 5) Untuk permukaan luar gigi gunakan dengan gerakan menyikat yang lembut dan pendek dengan gerakan atas bawah.
- 6) Untuk bagian dalam gigi belakang tempatkan bulu sikat bersebelahan dengan permukaan gusi dan sikat secara memutar.
- 7) Untuk bagian dalam gigi depan gunakan pergerakan lembut keatas dan bawah menggunakan ujung sikat.
- 8) Untuk permukaan gigi pengunyahan atau geraham sikat dengan gerakan maju mundur untuk mencapai bagian belakang gigi.
- 9) Sikatlah seluruh bagian dari gigi, berkumurlah dengan air bersih cukup sekali atau dua kali saja supaya kandungan pasta gigi melindungi gigi.

2.4.3.2. Frekuensi Menyikat Gigi

Frekuensi menyikat gigi merupakan perilaku yang mempengaruhi baik buruknya kebersihan gigi dan mulut. Frekuensi menyikat gigi menurut (Yudhaningtyas., 2022).

1. Menyikat gigi minimal dua kali dalam sehari, yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur. Hal ini disebabkan karena dalam waktu 4 jam, bakteri mulai bercampur dengan makanan dan membentuk plak gigi. Menyikat gigi setelah makan bertujuan untuk menghambat proses tersebut.
2. Durasi dalam menyikat gigi yang terlalu cepat tidak akan efektif membersihkan plak. Menyikat gigi yang dibutuhkan durasi minimal dua menit.
3. Rutin mengganti sikat yang sudah berusia tiga bulan sebaiknya diganti karena sikat gigi tersebut akan kehilangan kemampuannya untuk membersihkan gigi dengan baik.

- Menjaga kebersihan sikat gigi juga merupakan hal yang paling utama karena sikat gigi adalah salah satu sumber menempelnya bakteri dalam rongga mulut.

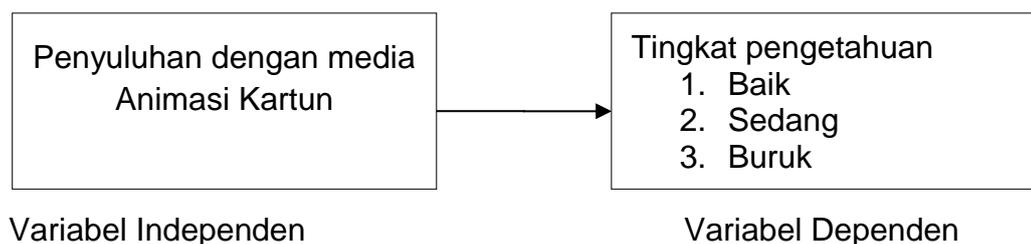
2.4.4. Kontrol Enam Bulan Sekali

Kontrol setiap enam bulan sekali ke dokter gigi dilakukan tanpa keluhan. Hal ini dilakukan untuk memeriksa ada atau tidak gigi lain yang berlubang sehingga dilakukan perawatan sedini mungkin. Selanjutnya untuk melihat apakah terdapat karang gigi dan kelainan-kelainan lain yang mungkin terjadi.

2.5. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep-konsep atau variabel-variabel yang akan diamati (diukur) melalui penelitian yang dilakukan. Konsep merupakan suatu abstrak atau dapat dikatakan penyaringan antara peristiwa yang dibentuk dengan menyimpulkan suatu pengertian, konsep tersebut dijabarkan menjadi dua yaitu:

- Variabel bebas (Independen), yaitu penyuluhan dengan media animasi kartun.
- Variabel terikat (dependen), yaitu tingkat pengetahuan yang dibagi dalam 3 kategori yaitu baik, sedang, dan buruk.



2.6. Defenisi Operasional

1. Penyuluhan dengan media animasi kartun adalah kegiatan menyampaikan pesan kesehatan berupa informasi yang dapat kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan video animasi kartun yang dapat mempermudah siswa/i memahami materi yang akan disampaikan.
2. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut adalah hasil tahu siswa/i tentang kesehatan gigi dan mulut yang diperoleh setelah penyuluhan yang dikategorikan ke dalam 3 kategori yaitu baik sedang dan buruk.