

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Promosi Kesehatan

2.1.1 Pengertian Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan adalah segala bentuk kombinasi pendidikan dan intervensi yang terkait dengan ekonomi, politik, dan organisasi yang dirancang untuk memudahkan perubahan perilaku dan lingkungan yang kondusif bagi kesehatan. Promosi kesehatan tidak hanya sekedar pada perubahan perilaku, namun juga berbicara tentang lingkungan yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan untuk menunjang terwujudnya perubahan perilaku hidup sehat pada individu, kelompok dan masyarakat (Asmuji, dkk 2018).

2.1.2 Tujuan Promosi Kesehatan

Menurut Tumurang, 2018, mengatakan bahwa promosi kesehatan terdiri dari beberapa tingkatan tujuan, diantaranya:

1. Tujuan program

Tujuan program merupakan pernyataan tentang apa yang akan dicapai dalam periode waktu tertentu yang berhubungan dengan status kesehatan.

2. Tujuan pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan deskripsi perilaku yang akan dicapai dapat mengatasi masalah kesehatan yang ada.

3. Tujuan perilaku

Tujuan perilaku merupakan pendidikan atau pembelajaran yang harus tercapai (perilaku yang diinginkan). Oleh sebab itu, tujuan perilaku berhubungan dengan pengetahuan dan sikap.

4. Tujuan intervensi perilaku dalam promosi kesehatan gigi

Tujuan intervensi adalah mengurangi perilaku negatif yang merugikan kesehatan dan meningkatkan perilaku positif bagi kesehatan.

2.1.3 Metode Promosi Kesehatan

Metode promosi kesehatan terbagi atas kelompok sasaran (Tumurang , 2018).

1. Metode promosi individu (perorangan)

Metode yang bersifat individu digunakan dalam membina perilaku baru atau membina seseorang yang telah tertarik untuk mengubah perilakunya.

2. Metode promosi kelompok

Metode ini digunakan bagi kelompok dengan anggota yang memiliki kesamaan latar belakang baik dari segi umur, pendidikan, profesi. Tujuan metode ini adalah anggota kelompok sebagai sasaran dapat mengenal jauh arti dan manfaat pesan kesehatan yang diinformasikan.

3. Metode promosi kesehatan massa

Metode yang dipakai untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kesehatan kepada masyarakat luas yang bersifat massa. Manfaatnya adalah dapat menyampaikan informasi secara cepat dan dapat menjangkau banyak orang, sehingga diharapkan terjadinya perubahan perilaku.

2.2 Karies Gigi

2.2.1 Pengertian Karies Gigi

Karies gigi adalah penyakit jaringan gigi yang ditandai adanya kerusakan jaringan, dimulai dari permukaan gigi (ceruk, fissure, dan daerah interproksimal) dan akan meluas ke arah pulpa (Tarigan, 2014).

2.2.2 Bentuk –Bentuk Karies Gigi

Berdasarkan bentuk-bentuk karies gigi dibagi menjadi dua yaitu cara meluasnya karies gigi dan lamanya proses karies gigi (Tarigan, 2014) antara lain:

a. Berdasarkan kedalamannya karies gigi

1. Karies superfisialis

Karies superfisialis adalah karies yang baru mengenai email, dan dentin belum terkena.

2. Karies media

Karies media adalah mengenai dentin, tetapi belum melebihi setengah dentin

3. Karies profunda

Karies profunda adalah karies mengenai lebih dari setengah dentin dan mengenai pulpa.

b. Berdasarkan lamanya proses karies gigi antara lain:

1. Karies akut

Proses karies berjalan cepat sehingga badan tidak sempat membuat perlawanan, karies terus berjalan sampai ke ruang pulpa.

2. Karies kronis

Karies kronis adalah karies terlambat.

3. Rampat karies

Proses karies ini tidak dapat dikontrol karena jalannya sangat cepat.

2.2.3 Faktor Penyebab Terjadinya Karies Gigi

Faktor penyebab terjadinya karies gigi disebabkan adanya empat hal yang saling berhubungan yaitu (Reca, dkk 2023).

1. Host (Gigi)

Ada beberapa faktor yang dihubungkan dengan gigi sebagai tuan rumah terhadap karies gigi yang meliputi struktur gigi, anatomi gigi, dan posisi gigi. Kawasan-kawasan yang mudah diserang karies tersebut adalah pit dan fissure yang dalam pada gigi sangat rentan terhadap karies karena sisa-sisa makanan lebih mudah melekat dan bertahan di gigi. Permukaan gigi yang kasar juga dapat menyebabkan plak mudah melekat dan membantu perkembangan karies gigi.

2. Mikroorganisme (Bakteri)

Didalam rongga mulut mengandung berbagai bakteri, tetapi hanya beberapa spesies tertentu dari bakteri yang diyakini adalah bakteri

Streptococcus mutans dan *Lactobacillus* bakteri yang paling dekat hubungannya dengan karies. *Streptococcus mutans* dan *Lactobacillus* merupakan mikroorganisme kariogenik karena mampu segera membuat asam dari karbohidrat, akibatnya bakteri-bakteri terbantu untuk melekat pada gigi serta saling melekat satu sama lain sehingga plak makin tebal dan menghambat fungsi saliva dalam menetralkan plak tersebut.

3. Substrat

Substrat merupakan campuran makanan dan minuman yang dimakan sehari-hari yang menempel di permukaan gigi. Faktor substrat dapat mempengaruhi pembentukan plak karena membantu perkembangbiakan dan mikroorganisme yang ada pada permukaan email. Selain itu dapat mempengaruhi metabolisme bakteri dalam plak dengan menyediakan bahan-bahan yang diperlukan untuk memproduksi asam serta bahan lain yang aktif yang menyebabkan timbulnya karies.

4. Waktu

Waktu merupakan kecepatan terbentuknya gigi berlubang serta lama dan frekuensi substrat menempel di permukaan gigi. Adanya kemampuan saliva untuk mengembalikan mineral selama berlangsungnya karies, menandakan bahwa proses karies mengalami demineralisasi dan remineralisasi yang silih berganti. Oleh karena itu apabila ada saliva di dalam lingkungan gigi, maka kerusakan tidak dapat terjadi secara cepat melainkan dalam hitungan bulan atau tahun.

2.2.4 Pencegahan Terjadinya Karies

Pencegahan terjadinya karies dapat dilakukan dengan berbagai cara (Reca, dkk 2023) yaitu :

1. Memelihara kesehatan gigi dan mulut

Memelihara kesehatan gigi dan mulut merupakan cara terbaik untuk mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut, termasuk terjadinya karies gigi. Salah satu cara menghilangkan karies gigi adalah kontrol plak. Kontrol plak dilakukan setiap hari untuk menghilangkan plak dengan penggunaan benang gigi (*flossing*), menyikat gigi dan pengguna obat

kumur. Tindakan tersebut merupakan tindakan utama dalam mencegah terjadinya karies gigi.

2. Penggunaan larutan flour

Penggunaan larutan flour artinya pemberian fluor dalam jumlah kecil dapat meningkatkan ketahanan struktur gigi terhadap demineralisasi dan hal tersebut sangat penting dalam pencegahan karies gigi.

3. Mengurangi konsumsi makanan yang terlalu manis

Makanan manis yang tertinggal pada gigi menyebabkan bakteri pada mulut tumbuh lebih cepat. Bakteri menggerogoti sisa karbohidrat yang ada pada gigi dan menjadi asam, dengan mengkonsumsi makanan manis dan lengket secara berlebihan dapat menyebabkan gigi berlubang.

4. Menyikat gigi

Salah satu upaya untuk mencegah terjadinya karies pada gigi adalah dengan cara menyikat gigi secara teratur agar dapat terhindar dari berbagai penyakit gigi dan mulut. Menyikat gigi dapat dilakukan minimal 2 kali dalam sehari yaitu pada pagi hari setelah sarapan dan malam hari sebelum tidur.

5. Periksa gigi ke dokter

Periksa gigi ke dokter gigi setiap enam bulan sekali.

2.3 Media promosi kesehatan

2.3.1 Pengertian Media Promosi

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronik, maupun media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatannya (Siregar, dkk 2020).

2.3.2 Tujuan Media

Tujuan media promosi kesehatan adalah (Asmuji & Faridah, 2018)

- a. Media dapat mempermudah penyampaian informasi
- b. Media dapat menghindari kesalahan terhadap suatu objek
- c. Dapat memperjelas informasi
- d. Media dapat mempermudah pengertian
- e. Mengurangi komunikasi yang bersifat lisan atau pengukapan kata-kata langsung
- f. Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap oleh mata
- g. Memperlancar komunikasi.

2.3.3 Jenis – Jenis Media

Jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga (Asmuji & Faridah 2018) yaitu:

1. Media visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. Contohnya seperti sebuah gambar, poster, flipchart.

2. Media audio

Media audio adalah media yang hanya bisa digunakan lewat pendengaran, contohnya voice note, radio, musik.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya video, film pendek.

2.4 Komik

2.4.1 Pengertian Komik

Komik berasal dari bahasa perancis yaitu "*comique*", yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos*. Komik di dalam bahasa Inggris sering dimuat atau bersambung

dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan media visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Siregar, dkk 2020).



Gambar 2.1 : Komik

2.4.2 Ciri- Ciri Komik

Komik terdiri dari lima ciri (Siregar dkk, 2021) yaitu:

1. Bersifat proposional, dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut
2. Humor yang kasar, penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam
3. Bahasa percakapan (bahasa pasaran), dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengenal bagi pembaca
4. Penyederanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku, pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan.

5. Bersifat kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya. Mengembangkan media yang menggunakan komik penting untuk diperhatikan juga bagian-bagian.

2.4.3 Jenis Komik

Menurut Kustandi & Darmawan (2020), komik terbagi beberapa jenis berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan dan jenis ceritanya, komik dibedakan menjadi:

a. Komik Strip

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja. Akan tetapi jika dilihat dari segi isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh.

b. Komik Buku

Komik buku adalah jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh.

c. Komik Humor

Komik humor merupakan komik yang menampilkan cerita lucu yang membuat pembaca untuk tertawa, teks yang disisipkan atau dapat berasal dari gambar-gambar yang di buat secara lucu.

d. Komik Petualangan

Komik petualangan dan komik humor merupakan komik yang banyak digemari anak-anak.

e. Komik Promosi

Komik promosi dibuat untuk keperluan promosi atau memperkenalkan suatu produk baru dengan sasaran.

2.4.5 Kelebihan Komik

Menurut Amaliyyah (2022), media komik memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Menggunakan bahasa sehari-hari sehingga mudah memahami isi komik
- b. Menggunakan gambar yang dapat memperjelas kata dari cerita komik
- c. Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa lebih termotivasi membaca komik
- d. Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari sehingga lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

2.4.6 Kekurangan Komik

Media komik memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran (Amaliyyah, 2022) antara lain:

1. Kegemaran siswa dalam membaca komik karena dalam setiap alur cerita dilengkapi dengan gambar sehingga menyebabkan siswa malas membaca buku terlebih lagi buku itu hanya berisi tulisan-tulisan
2. Banyak aksi yang menonjolkan kekerasan
3. Banyak adegan percintaan yang lebih menonjol
4. Komik menjelaskan materi secara ringkas, bagi siswa yang kurang dalam menganalisa maka akan sulit belajar dengan komik.

2.4.7 Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Langkah – langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan komik (Kustandi & Darmawan 2020) adalah:

1. Menentukan ide cerita, ide cerita diambil dari judul pada permasalahan yang akan dibuat.
2. Menyusun karakter pada tokoh, disesuaikan dengan ide cerita dan karakter tokoh siswa sekolah pada umumnya.
3. Membuat sinopsis cerita, pentingnya membuat gambar ringkas tentang topik bahasa sebelum membuat gambar
4. Membuat skenario, dibuat berdasarkan sinopsis, bertujuan sebagai petunjuk dalam pelaksanaan produksi

5. Membuat Story board, berisi rancangan gambar atau sketsa kasar yang masih dalam tahap kasar, hal ini bertujuan untuk memudahkan proses penggambaran komik yang lebih sempurna yaitu tahap pemensilan
6. Proses Pemensilan (Penebalan), menebalkan menggunakan pensil berdasarkan rancangan gambar yang telah dibuat. Gambaran komik pada tahap ini sudah cukup bagus dan sudah berisi balon-balon kata (dialog atau teks).
7. Proses penintaan, penebalan gambar dengan tinta dari hasil proses pemensilan.
8. Proses scan, scan sangat diperlukan untuk memperbanyak komik nantinya karena media komik yang dibuat secara manual.

2.5 Pengetahuan

2.5.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, proses penginderaan tersebut terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba (Pakpahan, dkk 2021).

2.5.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut Pakpahan, dkk (2021), pengetahuan yang tercakup dalam kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tahu dapat di artikan berupa mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, kemampuan pengetahuan pada tingkatan ini adalah seperti menguraikan, menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan dalam menjelaskan tentang objek dengan benar dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar, dapat menjelaskan, menyebutkan contoh,

menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai pengetahuan yang menerapkan materi pada kondisi yang nyata atau sebenarnya.

4. Analisis (*Analysis*)

Kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang ada hubungannya satu sama lain. Kemampuan dalam analisis yang dimiliki dapat menggambarkan, memisahkan dan mengelompokkan, membedakan atau membandingkan.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan dalam mengaitkan sebuah elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi satu. Kemampuan sintesis ini seperti menyusun, merencanakan, mendesain, menciptakan dan mengkategorikan.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada tahap ini berupa kemampuan untuk melakukan suatu penilaian terhadap suatu materi atau objek yang dapat digambarkan sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan.

2.5.3 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Pariati & Jumriani (2020), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap suatu hal agar dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya. Oleh karena itu akan berbeda orang yang berpendidikan tinggi dibanding yang berpendidikan rendah dalam menyikapi proses dan berinteraksi.

b. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

c. Usia

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 mudah dalam menerima informasi

d. Minat

Suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

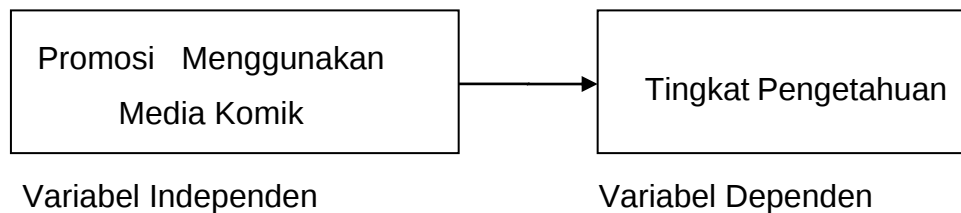
Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

f. Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

2.6 Kerangka Konsep

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah media komik sedangkan dependen adalah pengetahuan pada Siswa/i SD Negeri 060971 Kecamatan Medan Tuntungan.



2.7 Defenisi Operasional

1. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang didapat melalui proses interaksi dan penginderaan terhadap suatu objek tertentu dilingkungan sekitarnya salah satunya adalah pengetahuan tentang pencegahan terjadinya karies gigi. Pengetahuan tentang pencegahan terjadinya karies gigi adalah pemahaman seseorang tentang pencegahan terjadinya karies gigi yang meliputi tentang memelihara kesehatan gigi, penggunaan larutann flour, mengurangi konsumsi makanan yang terlalu manis, menyikat gigi 2 kali sehari pagi sesudah sarapan dan malam sebelum tidur, dan periksa gigi kedokter.
2. Promosi adalah suatu upaya atau usaha dalam menyampaikan pesan atau informasi untuk mempengaruhi seseorang dalam memiliki pengetahuan.
3. Media adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi atau penyalur pesan dari penghubung sumber pesan dengan penerima pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.
4. komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.
5. Karies gigi adalah kerusakan jaringan keras gigi yang disebabkan oleh asam yang dihasilkan dari interaksi mikroorganisme, saliva dan sisa makanan.