

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan Kesehatan

A.1. Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Menurut Jelita et al.,(2021), Penyuluhan kesehatan adalah kumpulan kegiatan dan kesempatan yang didasarkan pada prinsip belajar untuk mencapai situasi di mana seseorang, keluarga, kelompok, atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana melakukannya, dan biasa melakukan tindakan yang berkaitan dengan kesehatan.dikirim secara konsisten. Dengan menggabungkannya dengan materi pendidikan seperti video, presentasi, atau presentasi.

Menurut Kaddi (2014), Penyuluhan adalah proses komunikasi dua arah di mana komunikator dan komunikan terus berinteraksi satu sama lain. Satu pihak, komunikator (penyuluh), berusaha mempengaruhi komunikan untuk mengubah pengetahuannya, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Penyuluh juga mengharapkan perubahan dalam tindakan dan perilaku komunikan.

A.2. Tujuan Penyuluhan

Perdana et al.,(2018), Mengkomunikasikan tujuan penyuluhan kesehatan, yaitu mencapai tujuan hidup sehat dengan mempengaruhi perilaku masyarakat, baik secara individu maupun kelompok, melalui penyebaran pesan. Penyuluhan kesehatan terdiri dari berbagai kegiatan dan kesempatan yang didasarkan pada belajar. Tujuannya adalah untuk membuat masyarakat lebih sadar akan pentingnya menjalani pola kehidupan yang sehat.target kesehatan mencakup individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat. agar manfaatnya dapat dirasakan secara langsung.

A.3. Metode dan Bentuk Penyuluhan

a) Metode Penyuluhan

Menurut Herijulianti (2012), dalam proses penyampaian materi penyuluhan kepada sasaran maka pemilihan metode yang sangat membantu pencapaian usaha mengubah tingkah laku sasaran dibagi dua yaitu:

1. Metode *One Way Methode*

Metode ini menitik beratkan pendidik yang aktif, sedangkan pihak sasaran tidak diberikan kesempatan untuk aktif. Yang termasuk metode ini antara lain :

- a. Metode ceramah
- b. Siaran melalui radio
- c. Pemutaran film/terawang(*slide*)
- d. Penyebaran selebaran
- e. Pameran

2. Metode *Two Way Methode*

Metode ini menjamin adanya komunikasi dua arah antara lain pendidik dan sasaran. Yang termasuk metode ini adalah:

- a. Metode wawancara
- b. Demonstrasi (Peragaan)
- c. Sandiwara/simulasi
- d. Curah pendapat
- e. Permainan peran
- f. Metode Tanya jawab

b) Bentuk-Bentuk Penyuluhan

Bentuk penyuluhan dapat dibagi sebagai berikut:

1. Penyuluhan perorangan (Individual)

Dalam Promosi kesehatan, bentuk penyuluhan seorangan atau individual digunakan untuk membina perilaku baru, atau membangun

seseorang yang mulai tertarik kepada sesuatu perubahan perilaku atau *Inovasi* (Notoatmodjo, 2012).

Bentuk pendekatan antara lain:

- a. Bimbingan dan penyuluhan
- b. Wawancara (*interview*)

2. Penyuluhan kelompok

Dalam memilih metode pendidikan kelompok, harus diingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Untuk kelompok yang besar metodenya akan lain dengan kelompok kecil.

Bentuk pendekatannya sebagai berikut:

- a. Kelompok besar
 - 1) Ceramah
 - 2) Seminar
- b. Kelompok kecil
 - 1) Diskusi kelompok
 - 2) Curah pendapat
 - 3) Bermain peran (*Role Play*)
 - 4) Metode simulasi
- c. Penyuluhan massa
 - 1) Ceramah Umum (*Public Speaking*)
 - 2) Berbincang-bincang (*talk show*)
 - 3) Tulisan-tulisan dimajalah dan koran baik dalam bentuk artikel maupun Tanya jawab/ konsultasi tentang kesehatan dan penyakit juga merupakan bentuk pendekatan pendidikan kesehatan massa.

A.4. Langkah-Langkah Penyuluhan

Langkah langkah dalam merencanakan penyuluhan kesehatan adalah:

- a. Mengenal masalah
- b. Menentukan tujuan penyuluhan

- c. Menentukan sasaran penyuluhan
- d. Menentukan isi penyuluhan
- e. Menentukan metode penyuluhan yang akan digunakan
- f. Menyusun rencana penilaian
- g. Menyusun rencana pelaksana

B. Media Penyuluhan

Menurut Marshal (2020), Jenis Jenis media tersebut media yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan (belajar-mengajar). adalah

1. Media grafis (grafika) yang terdiri dari bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik. Dalam bahasa Yunani “graphikos” mengandung arti melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat graphics berarti sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat atau penyajian yang efektif. Dengan demikian media grafis adalah media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambar.
2. Media fotografi yaitu media berupa gambaran tetap (still picture) yang terdiri dari dua kelompok, yaitu: 1) gambar datar tidak tembus pandang (flat opaque picture) misalnya, gambar fotografi/foto-foto, dan lukisan tercetak, 2) gambar tembus pandang (transparent picture) misalnya, film slide, film strip dan transparansi.
3. Media terproyeksi yang terdiri atas overhead projector, slide, dan film strip.
4. Media audio yaitu media dalam bentuk pita suara atau piringan suara, termasuk dalam media ini adalah radio, kaset, radio kaset, piringan hitam.
5. Media tiga dimensi yang terdiri dari model dan boneka. Model dapat dibagi atas 3 katagori yaitu model padat (solid model), mock up dan diorama. Masing-masing model dapat berukuran sama dengan aslinya atau dapat dengan skala lebih besar atau lebih kecil

C. Media Video Animasi

C.1. Pengertian Media Video Animasi

Video animasi adalah salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar (Badaruddin et al., 2021).

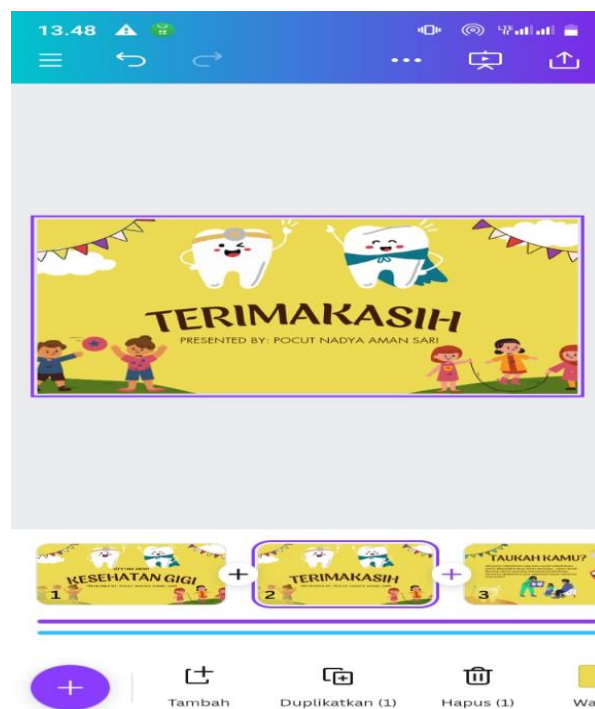
Animasi kartun adalah salah satu jenis media audio visual yang dianggap menarik untuk mengajar kesehatan gigi. Dengan menggunakan suara dan gambar bergerak, media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih nyata. Media ini memanfaatkan penglihatan dan pendengaran. Semakin banyak indera yang digunakan untuk merekam data, semakin besar kemungkinan untuk memahami maksud dari data tersebut. (Jelita ,dkk., 2021).

C.2. Langkah-Langkah Media Video Animasi

Langkah-langkah media video animasi dari Penelitian ini adalah

1. Membuka aplikasi Canva , lalu pilih template video animasi.
2. Setelah memilih template, pilih karakter animasi yang ingin dimasukkan kedalam video.
3. Atur posisi karakter dan masukkan narasi teks.
4. setelah itu tekan karakter animasi dan pilih tombol dibawah karakter untuk membuat gerakan animasi.
5. Sesuaikan gerakan animasi keatas,kebawah,kesamping atau ke belakang.
6. Jika ingin mengganti tema pada slide , pilih ikon (+) dan buat tema baru dengan memilih mengatur warna background.
7. Pilih warna background di ikon (Warna).
8. lakukan hal yang sama jika ingin menambah karakter animasi.
9. Kemudian atur durasi slide di ikon (Durasi).

10. Tekan slide hingga muncul ikon (sound), pilih ikon (sound) dan pilih rekam suara.
11. Tahan lama untuk merekam suara dan rekam suara sesuai narasi penyuluhan.
12. Kemudian simpan video animasi dengan kualitas HD.



Gambar 2.1 Metode Pembuatan Media Video Animasi

D. Pengetahuan

D.1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil tau dari manusia atas penggabungan atau kerjasama antara suatu subyek yang mengetahui dan objek yang diketahui. Dan segenap apa yang diketahui tentang sesuatu objek tertentu (Narroh 2017). Pengetahuan adalah komponen penting dari eksistensi manusia karena merupakan hasil dari aktivitas berfikir dan pemahaman yang dilakukan oleh manusia. Berpikir membedakan manusia dari jenis lainnya, seperti hewan. Ada dua jenis pengetahuan: pengetahuan empiris,

yang menekankan pada pengalaman indrawi dan pengamatan fakta. Pengetahuan rasional, yang didasarkan pada budi pekerti, adalah pengetahuan apriori yang tidak menekankan pada pengalaman tetapi hanya mengevaluasi pelatihan (octaviana & reza ,2021).

D.2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Kholid & Notoadmodjo (2012) terdapat 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

1. Tahu (*know*)

Tahu adalah mengingat kembali memori yang telah ada dan sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan tentang suatu objek yang diketahui dan diinterpretasikan secara benar.

3. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi adalah suatu kemampuan untuk mempraktekan materi yang sudah dipelajari pada kondisi real (sebenarnya).

4. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan menjabarkan atau menjelaskan suatu objek atau materi tetapi masih di dalam struktur organisasi.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah suatu pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek.

D.3. Kriteria Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan wawancara atau pengisian kusioner yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Pengkategorian tingkat pengetahuan siswa dapat ditentukan melalui rumus Skor :

$$\frac{\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{3 \text{ kategori}}$$

Misal nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 0 maka :

$$\frac{15 - 0}{3} = 5$$

Maka,

- 1) Tingkat Pengetahuan kategori baik apabila mampu menjawab dengan benar soal sebanyak 8 - 10
- 2) Tingkat pengetahuan kategori sedang apabila mampu menjawab dengan benar soal sebanyak 4 - 7
- 3) tingkat pengetahuan kategori buruk apabila mampu menjawab dengan benar soal sebanyak 0 - 3

D.4. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013) faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi :

1. Pendidikan

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok. Ini adalah upaya untuk mendewasakan manusia melalui pelatihan dan instruksi. Dengan pendidikan yang lebih tinggi, seseorang dapat dengan lebih cepat menerima dan memahami informasi, sehingga pengetahuan yang dimiliki juga meningkat.

2. Informasi / Media Massa

Informasi adalah suatu teknik mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memodifikasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi adalah teknik yang dikenal sebagai informasi.

Dalam jangka pendek, mendapatkan informasi dari pendidikan formal maupun nonformal dapat menyebabkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Semakin berkembangnya teknologi memungkinkan penyediaan berbagai jenis media massa untuk mempengaruhi pengetahuan masyarakat.

Informasi mempengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang yang menerima informasi tentang suatu pembelajaran dengan sering akan menambah pengetahuan dan wawasannya, sedangkan seseorang yang tidak menerima informasi dengan sering tidak akan menambah pengetahuan dan wawasannya.

3. Sosial, Budaya dan Ekonomi

Adat atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa memikirkan apakah itu baik atau buruk akan menambah pengetahuan mereka bahkan jika mereka tidak melakukannya. Status ekonomi seseorang juga menentukan ketersediaan fasilitas yang diperlukan untuk melakukan kegiatan tertentu, sehingga status ekonomi berdampak pada pengetahuan seseorang. Pengetahuan seseorang akan lebih baik jika mereka hidup dalam sosial budaya yang baik, tetapi jika sosial budayanya buruk, pengetahuannya akan lebih buruk. Status ekonomi seseorang mempengaruhi tingkat pengetahuan mereka karena mereka akan sulit untuk mendapatkan fasilitas yang diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan.

4. Lingkungan

Proses masuknya pengetahuan ke dalam seseorang dipengaruhi oleh lingkungannya karena adanya interaksi timbal balik, yang akan direspons sebagai pengetahuan. Jika lingkungannya baik, pengetahuan yang diterima akan baik, tetapi jika lingkungannya buruk, pengetahuan yang diterima juga akan buruk.

5. Pengalaman

Pengalaman dapat berasal dari pengalaman orang lain atau diri sendiri, sehingga pengalaman yang telah dipelajari dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Misalnya, pengalaman seseorang dengan suatu masalah akan mengajarkan mereka bagaimana menyelesaikan masalah tersebut, yang kemudian dapat digunakan sebagai pengetahuan saat mereka menghadapi masalah yang sama di masa depan.

6. Usia

Semakin bertambahnya usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh juga akan semakin membaik dan bertambah.

E. Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan mulut

E.1. Pengertian Kesehatan Gigi Dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut adalah komponen penting dari kesehatan tubuh yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena bagaimana kesehatan keduanya mempengaruhi kesehatan tubuh secara keseluruhan. Salah satu cara untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut adalah dengan menjaga kebersihan gigi dan mulut (Rikesdas, 2018). Kesehatan gigi dan mulut adalah ketika gigi dan mulut tidak bau, gusi dan gigi kuat, tidak ada plak dan karang, kadaan putih dan bersih, dan gigi kuat. Salah satu cara untuk meningkatkan kesehatan gigi dan mulut adalah dengan memahami cara pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.

E.2. Waktu Menyikat Gigi

Waktu Yang Tepat Untuk Menyikat Gigi adalah minimal kita menyikat gigi 2 kali dalam sehari yaitu pagi setelah sarapan dan kedua sebelum tidur.

E.3. Kontrol kesehatan gigi

Kontrol yang tepat untuk kesehaan gigi adalah rutin melakukan pemeriksaan kesehatan gigi kedokter gigi selama 6 bulan sekali.

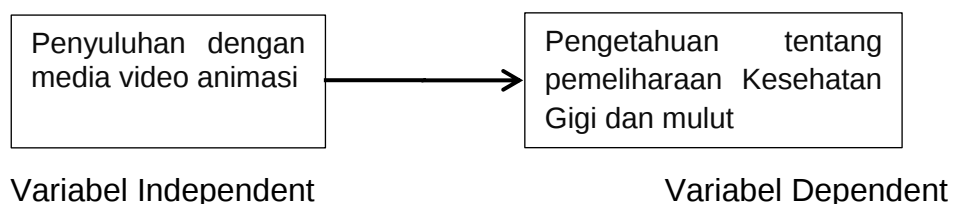
E.4. Makanan Menyehatkan Gigi

- a. Makanan berserat yang mempunyai daya pembersih gigi, seperti apel, jeruk, jambu air, nanas, pisang dan sebagainya.

- b. Sayur-sayuran seperti bayam, wortel, sawi, dan berbagai jenis sayuran lainnya.
- c. Makanan yang mengandung protein seperti tahu, tempe, telur, ikan, daging, kacang-kacangan, dan susu.
- d. Makanan yang mengandung kalsium, fosfor, dan vitamin seperti susu, buah-buahan, dan telur

F. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan buah pikiran penulis yang disarikan dari landasan teoritis dan kerangka teoritis dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

G. Definisi Operasional

1. Penyuluhan dengan media video animasi adalah suatu upaya penyampaian informasi kesehatan kepada siswa/i yang bertujuan memberikan peningkatan pengetahuan dengan menggunakan media video animasi tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
2. Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut yang diperoleh dengan pengisian kuesioner dengan kriteria baik dengan skor 8-10, sedang dengan skor 4-7 dan buruk dengan skor 0-3.
3. Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut adalah tindakan untuk memelihara atau menjaga kebersihan gigi dengan melaksanakan pemeliharaan seperti menyikat gigi, mengkonsumsi makanan berserat seperti buah-buahan sayuran dan menghindari makanan manis seperti permen dan coklat.