

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Uraian Teori

1. Menyikat Gigi

Sesuai dengan tujuan promosi kesehatan gigi yaitu suatu usaha yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, perubahan perilaku atau kebiasaan yang sehat, meningkatkan keterampilan menyikat gigi dengan baik dan benar. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat bahwa promosi dengan bimbingan praktek akan terjadi perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut mulai dari persepsi, yaitu anak tahu bahwa menyikat gigi dapat terhindar dari sakit gigi. Anak mulai berusaha menyikat gigi dengan cara yang benar, kemudian kegiatan menyikat gigi bagi anak sudah secara otomatis merupakan kebiasaan, dan kegiatan menyikat gigi sudah menjadi kebutuhan hidupnya (Almujadi & Sutrisno, 2016)

Menyikat gigi adalah membersihkan gigi dari sisa makanan yang menempel, bakteri, dan plak. Membersihkan gigi harusnya melihat pelaksanaan waktu dalam membersihkan gigi, menggunakan alat yang cocok untuk membersihkan gigi dan tata cara yang tepat dalam membersihkan gigi. Kebiasaan menyikat gigi merupakan perilaku manusia didalam membersihkan gigi dari sisa makanan secara terus menerus. Kebiasaan membersihkan gigi dengan menggosok gigi paling sedikit 2 kali dalam sehari yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum

tidur serta setelah memakan makanan yang lengket pada gigi dapat mempengaruhi kesehatan gigi (Ramadhan, 2010).

Frekuensi menyikat gigi satu kali sehari pun asalkan teliti semua debris dapat dihilangkan, gusi dapat dipertahankan tetap sehat. Lama menyikat gigi yang dianjurkan adalah 5 menit, tetapi umumnya orang melakukan penyikatan gigi maksimum 2 menit. Cara penyikatan gigi dimulai dari posterior/belakang ke anterior/depan dan berakhir pada bagian posterior sisi lainnya (Sulastri, dkk. 2015)

a. Cara Menyikat gigi

Ada beberapa metode cara menyikat gigi di antaranya :

1) Scrub

Memperkenalkan cara menyikat gigi dengan menggerakkan sikat gigi secara horizontal. Ujung bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi, kemudian digerakkan maju dan mundur berulang-ulang.

2) Roll

Memperkenalkan cara menyikat gigi dengan gerakan memutar mulai dari permukaan kunyah gigi belakang, gusi dan seluruh permukaan gigi sisanya. Bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi dengan posisi paralel dengan sumbu tegaknya gusi.

3) Bass

Meletakkan bulu sikatnya pada area batas gusi dan gigi sambil membentuk sudut 45 derajat dengan sumbu tegak gigi. Sikat gigi digetarkan di tempat tanpa mengubah- ubah posisi bulu sikat.

4) Stillman

Mengaplikasikan metode dengan menekan bulu sikat dari arah gusi ke gigi secara berulang. Setelah sampai di permukaan kunyah, bulu sikat digerakkan memutar. Bulu sikatnya diletakkan pada area batas gusi dan gigi sambil membentuk sudut 45 derajat dengan sumbu gigi seperti pada metode bass.

5) Fones

Mengutarakan metode gerakan sikat secara horizontal sementara gigi ditahan pada posisi menggigit atau oklusi. Gerakan dilakukan memutar dan mengenai seluruh permukaan gigi atas dan bawah.

6) Charters

Meletakkan bulu sikat menekan gigi dengan arah bulu sikat menghadap permukaan kunyah atau oklusi gigi. Arahkan 45 derajat pada daerah leher gigi. Tekan pada daerah leher gigi dan sela-sela gigi kemudian getarkan minimal 10 kali pada tiap-tiap area dalam mulut. Gerak berputar dilakukan terlebih dahulu untuk membersihkan daerah mahkota gigi. Metode ini baik untuk membersihkan plak di daerah sela-sela gigi, pada pasien

yang memakai alat orthodontik cekat atau kawat gigi dan pasien dengan gigi tiruan yang permanen (Pratiwi, 2009).

Menurut Pratiwi (2009) cara menyikat gigi yang paling efektif yaitu dengan mengkombinasikan metode-metode yang ada sebagai berikut :

- 1) Pada gerakan vertical, bulu sikat diletakan tegak lurus dengan permukaan fasial gigi dan digerakan dari atas kebawah atau sebaliknya. Gerakan ini dilakukan di daerah permukaan fasial gigi dari depan sampai belakang. Gerakan vertikal bertujuan untuk melepaskan sisa makanan yang menyelip di antara lekuk permukaan gigi dan anantara gigi dan gusi. Bulu sikat bergerak dari daerah leher (perbatasan garis gigi dan gusi) kearah mahkota gigi. Artinya, pada gigi atas bulu sikat bergerak dari atas ke bawah dan bergerak sebaliknya pada gigi bawah. Hal ini dilakukan untuk mencegah iritasi dan pembersihan yang tidak efektif.
- 2) Gerakan vertical juga dilakukan pada permukaan dalam gigi yaitu permukaan palatal pada gigi atas dan lingual pada gigi bawah. Seperti pada permukaan fasial, bulu sikat begerak menarik sisa makanan dari daerah leher kearah mahkota gigi.
- 3) Gerakan horizontal dilakukan pada permukaan gigit atau kunyah (permukaan oklusal) pada gigi geraham (premolar dan molar). Bulu sikat digerakan maju mundur secara berulang- ulang.

- 4) Gerakan memutar dilakukan pada permukaan fasial gigi atas sampai bawah dari belakang, kiri, ke depan dan belakang kiri. Gerakan ini dilakukan pada posisi gigi atas berkontak dengan bawah.
 - 5) Setelah itu, dilakukan penyikatan pada lidah diseluruh permukaannya, terutama bagian atas lidah. Gerakan pada lidah tidak ditentukan, namun umumnya adalah dari pangkal belakang lidah sampai ujung lidah.
 - 6) Seluruh gerakan ini dapat berulang-ulang tanpa perlu berurutan seperti diatas dan memakan waktu minimal 3 menit.
- b. Memilih sikat gigi
- 1) Kelembutan bulu sikat
Pilihlah bulu sikat yang soft. Karena semakin keras bulu sikat gigi, maka semakin besar pula kemungkinan sikat tersebut melukai gusi.
 - 2) Ukuran sikat gigi
Kepala sikat gigi yang berukuran kecil lebih bagus, kerana bisa menjangkau seluruh bagian gigi dengan baik termasuk yang paling sulit dijangkau yaitu gigi paling belakang.
 - 3) Model sikat gigi
Sikat gigi yang terbaik adalah sikat gigi yang fit atau pas dengan mulut kamu serta terasa nyaman saat digunakan.

4) Gagang sikat

Pilihlah gagang sikat yang tidak licin agar sikat gigi tetap dapat digunakan dengan baik walaupun dalam keadaan basah (Ramadhan, 2010).

c. Pasta Gigi

Flour adalah bahan yang terdapat dalam beberapa makan atau air minum, fluor termasuk bahan mineral, bahan yang terdapat dalam tanah. Dalam jumlah kecil fluor berguna untuk memperkuat gigi, sedangkan bila kebanyakan, fluor akan merusak gigi. Kadar fluor yang dibutuhkan untuk keperluan pengutan email hanya sedikit saja. Bila dicampurkan dalam air hanya sekitar 1 mg perliter. Fluor diberikan pada pasta gigi untuk memperkuat lapisan email gigi (Machfoedz, 2005).

Rekomenadasi EAPD (*European Academy Peadiatric Dentistry*) tentang penggunaan pasta gigi berflouride pada anak-anak yaitu: (Duggal,2014)

Kelompok usia	Konsentrasi fluoride	Penggunaan perhari	Banyak penggunaan perhari
6 bulan-< 2 tahun	500	Dua kali	Sebesar kacang polong
2 -< 6 Tahun	1000 +	Dua kali	Sebesar kacang polong
6 tahun ke atas	1450	Dua kali	1-2 cm

Tabel . Penggunaan pasta gigi berflouride



(a)

(b)

(c)

Gambar 1. Contoh banyaknya penggunaan pasta gigi

Keterangan : (a) seoles pasta gigi;(b) banyaknya pasta gigi sebesar kacang polong;(c) banyaknya pasat gigi memenuhi sepanjang sikat gigi.

2. Metode Penyuluhan

Menurut Tauchid,dkk (2017) dalam proses penyampaian materi penyuluhan kepada sasaran, pemilihan metode yang tepat sangat membantu pencapaian usaha untuk mengubah tingkah laku sasaran. Pada garis besarnya ada dua jenis metode dalam penyuluhan kesehatan gigi , yaitu :

a. *One way method*

Metode ini menitikberatkan pada pendidik yang aktif, pihak sasaran tidak diberi kesempatan untuk aktif. Metode ini antara lain :

- 1) Metode ceramah
- 2) Siaran melalui radio
- 3) Pemutaran film
- 4) Penyebaran selebaran

5) Pameran

Salah satu contoh dari *oneway method* adalah ceramah. Ceramah adalah salah satu cara pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan disertai dengan tanya-jawab, diskusi, dengan sekelompok pendengar serta dibantu dengan beberapa alat peraga yang dianggap perlu.

Keuntungan menggunakan metode ceramah yaitu murah dan mudah dibuat, waktu yang diperlukan dapat dikendalikan oleh penyuluh, tidak perlu menggunakan alat bantu atau alat peraga, penyuluh dapat menjelaskan dengan bagian yang penting. Kekurangan metode ceramah yaitu menimbulkan kebiasaan yang kurang baik yaitu sifat pasif, kurang aktif untuk mencari dan mengelola informasi jika sering digunakan, bahan ceramah sering tidak sesuai, sulit mendapat umpan balik sasaran, ceramah dalam waktu yang lama dapat membosankan.

b. Metode *Two Way Methode*

Metode ini menjamin adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan sasaran, yang termasuk metode ini antara lain:

1) Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pendidikan kesehatan dengan cara tanya jawab dan pengarahan ke arah tujuan. Tujuan wawancara yaitu memperoleh keterangan dari seseorang dan mempengaruhi tingkah laku seseorang. Ciri khas wawancara yaitu ada pihak yang bertanya (pewawancara), ada pihak yang ditanya

(responden) dan pihak penanya mengendalikan dan mengarahkan seluruh percakapan.

2) Demonstrasi

Demonstrasi adalah salah satu cara menyajikan informasi dengan cara mempertunjukkan suatu proses. Penyajian ini disertai dengan alat peraga dan tanya jawab. Biasanya demonstrasi diberikan kepada kelompok individu yang tidak terlalu besar. Keuntungan dari metode demonstrasi adalah materi penyuluhan akan berkesan secara mendalam sehingga dapat pemahan atau pengertian yang lebih baik, terlebih lagi bila para peserta dapat turut serta secara aktif melakukan demonstrasi. Sementara itu kekurangan dari metode demonstrasi adalah apabila alat yang diperagakan tidak dapat diamati dengan baik karena ukuran alat terlalu kecil, maka hal tersebut dapat mengakibatkan proses demonstrasi hanya dapat dilihat oleh beberapa orang yang berdekatan dengan pembicara.

3) Simulasi

Simulasi adalah metode penyuluhan yang dalam melaksanakannya penyuluh dapat melakukan suatu kegiatan belajar praktik dalam situasi secara keseluruhan atau sebagian merupakan tiruan dari situasi sebenarnya. Metode simulasi bertujuan agar seseorang dapat bertindak laku seperti orang lain, dengan tujuan agar orang tersebut dapat mempelajari lebih mendalam bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Macam-macam simulasi yaitu

a) Pear Teaching

Metode ini dilakukan oleh penyuluh untuk memperoleh keterampilan dalam memberikan penyuluhan.

b) Sosiodrama

Metode ini merupakan peniruan kejadian atau masalah yang terjadi di masyarakat, sehingga merupakan cerita yang menarik dengan tujuan sasaran dapat memecahkan masalah tersebut. Ide cerita diarahkan penyuluh atau beberapa orang yang dapat memainkan drama.

c) Simulasi *Games*

Permainan simulasi diciptakan dengan situasi tiruan atau ada unsur yang bukan sebenarnya. Tujuannya adalah agar sasaran memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang suatu kegiatan.

4) Curah pendapat

Curah pendapat adalah pengungkapan atau pemberian pendapat, gagasan, ataupun ide secara tepat (spontan). Keuntungan dari curah pendapat adalah memotivasi sasaran untuk berfikir cepat, aktif mengemukakan pendapat. Kelemahan dari metode curah pendapat adalah pendapat yang dikemukakan sangat beragam sehingga sulit mendapatkan kesatuan pendapat, diperlukan waktu yang lama untuk mendapatkan analisis yang tajam.

5) Permainan Peran (*Role Playing*)

Role Playing atau bermain peran merupakan metode penyuluhan yang didalam pelaksanaannya sasaran harus memerankan satu atau beberapa peran tertentu. Keuntungan dari metode ini adalah sebagian peserta dapat ikut aktif mengamati, mengalami, dan menghayati perilaku tertentu sehingga materi penyuluhan dapat mudah dipahami dan dimengerti. Kerugian dari metode ini adalah terkadang peserta kurang mampu membawakan peran dengan semestinya.

6) Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah proses interaksi belajar yang berisi pertanyaan yang diajukan dan jawaban dari topik belajar tertentu untuk mencapai tujuan belajar. Keuntungan dari metode ini adalah semua pihak yang terlibat mempunyai kesempatan untuk mengemukakan pendapat. Kerugian dari metode ini adalah dapat terjadi perbedaan pendapat yang berlarut-larut sehingga akan memerlukan waktu penyuluhan yang lebih lama.

3. Media Video

Media promosi sangat dibutuhkan dalam program promosi. Media atau alat peragaan dalam media kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu untuk promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa atau dicium untuk memperlancar komunikasi dan penyebar-luasan informasi. Media mampu memberikan keuntungan apabila digunakan

secara baik diantaranya adalah menghindari salah pengertian, lebih mudah ditangkap, lebih lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian dan dapat memberikan dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan (Rahman, dkk. 2014)

a. Pengertian video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), video adalah suatu rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar dapat terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu dari jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara ilmiah atau dengan suara yang disesuaikan. Kemampuan video melukiskan suatu gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep –konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2013).

Media promosi kesehatan menggunakan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama

efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya (Daryanto, 2010)

b. Kelebihan dan keterbatasan video

Menurut Daryanto (2013), mengemukakan beberapa kelebihan , antaran lain :

- 1) Video dapat menambahkan suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar yang bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangan video, antara lain : (Daryanto, 2013)

- 3) *Fine detail*, tidak dapat menampilkan obyek sampai pada yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

- 4) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 5) *Third dimention*, gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
- 6) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsiran gambar yang dilihatnya.
- 7) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- 8) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

4. Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil tahu dan terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*) (Notoatmodjo, 2010). Menurut Mubarak, dkk (2007) Pengetahuan adalah hasil mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak disengaja dan ini terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu (Yennita, 2017).

Menurut Notoatmodjo (2010) pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu :

- a. Tahu (*know*) diartikan sebagai mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang tahu tentang apa yang dipelajari adalah menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.
- b. Memahami (*Comprehension*), yaitu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- c. Aplikasi (*Application*), diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi nyata.
- d. Analisis (*Analysis*), suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- e. Sintesis (*Synthesis*), yaitu menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*Evaluation*), berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden.

Pada penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan yakni,

- a. *Kesadaran (Awareness)*, orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terdapat stimulasi.
- b. Merasa tertarik (*Interest*), terhadap stimulasi atau obyek tersebut.
- c. Evaluasi (*Evaluation*), menimbang-nimbng terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya.
- d. Mencoba (*Trial*), dimana subyek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus.
- e. Adopsi (*Adoption*), subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Faktor -faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu :

- a. Pendidikan, berarti bimbingan yang di berikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami suatu obyek. Pendidikan berpengaruh terhadap pengetahuan yang dimiliki seseorang.
- b. Pekerjaan, lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik pengetahuan secara langsung maupun tidak langsung.
- c. Umur, dengan bertambahnya umur seseorang maka akan semakin bertambah taraf berfikir seseorang untuk menjadi lebih matang dan dewasa.

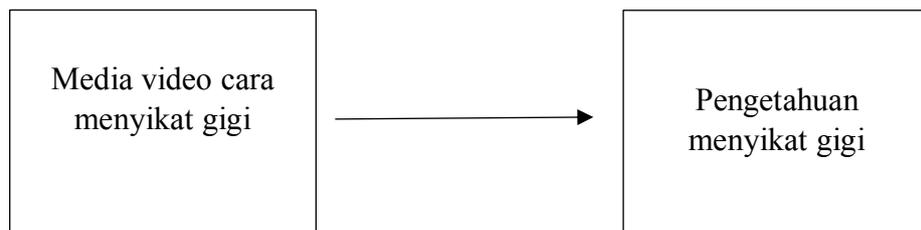
- d. Minat, sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadi seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam
- e. Pengalaman, suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
- f. Kebudayaan lingkungan sekitar, kebudayaan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap seseorang.
- g. Informasi, kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

B. Landasan Teori

Pengetahuan adalah hasil mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak disengaja dan ini terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu. Tingkat pengetahuan dapat dipengaruhi oleh pengetahuan seseorang terhadap informasi yang diterima, penambahan informasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan video cara menyikat gigi. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Video cara menyikat gigi yang menyajikan tata cara menyikat gigi, pelaksanaan waktu dalam

membersihkan gigi, serta gerakan-gerakan yang benar untuk dapat menghilangkan sisa-sisa makanan yang menempel pada gigi.

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh media video cara menyikat gigi terhadap pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri 2 Kabupaten Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan.

Ha : Ada pengaruh media video cara menyikat gigi terhadap pengetahuan siswa kelas IV SD Negeri 2 Kabupaten Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan.