

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan kesehatan, menanamkan keyakinan tentang kesehatan sehingga masyarakat sadar, tahu, mengerti dan juga masyarakat bisa melakukan tindakan serta anjuran yang ada hubungan atau berkaitan dengan ilmu kesehatan (Machfoedz, 2005).

Penyuluhan kesehatan digunakan untuk menyampaikan beberapa informasi. Penyuluhan dilakukan dengan cara langsung atau menggunakan media sebagai perantara atau sarana dalam proses penyampaian informasi (Haryani, 2016).

2. Media

Menurut Divayana, dkk (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan seseorang untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga apapun yang disampaikan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang baik. Alwi (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan

peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Sedangkan tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar, untuk meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, untuk membantu konsentrasi mahasiswa dan lain-lain.

Menurut Mubarak, dkk (2007) macam-macam media berdasarkan jenis media, antara lain :

a. *Media Auditif*

Merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.

b. *Media Visual*

Merupakan media yang mengadakan indra penglihatan. Media visual ini hanya memperlihatkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar, atau lukisan cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

c. *Media Audio Visual*

Merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, media ini dibagi dalam: 1) *Audio Visual Diam*, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, cetak suara.. 2) *Audio Visual gerak*, yaitu media yang menampilkan unsur-unsur suara dan gambar bergerak seperti

film suara dan video cassette. Pembagian lain dari media audio visual gerak, antara lain: a) *Audio Visual* Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film dan video cassette. b) *Audio Visual* Tidak Murni, yaitu unsur suara dan unsur gambar bersumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor.

3. Animasi

Menurut Sukmana (2018) animasi secara sederhana di artikan dengan menggerakkan suatu benda mati secara berurutan (sequence) seolah-olah menjadi hidup. Dari pengertian yang sederhana inilah akan muncul karya yang luar biasa bila di gabungkan dengan skill video editing, skill menggambar animasi dan imajinasi sebagai pengembang daya ciptanya. video animasi di dalam dunia multimedia ada 9 macam animasi yaitu penggunaan computer untuk menciptakan gerakan pada layer, diantaranya adalah:

a. Animasi sel (*Cell animation*).

Kata 'cell' berasal dari 'celluloid' yang merupakan material yang di gunakan untuk membuat film bergerak pada saat animasi awal. Sekarang material film di buat dari asetat (acetate) bukan celluloid. Animasi di buat pada potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari frame animasi tunggal. Sel animasi aktif terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel

untuk masing-masing objek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran ini memungkinkan seorang animator untuk memisahkan dan menggambar kembali gambar-gambar yang berubah antara frame beruntun. Sebuah frame terdiri dari sel aktif dan sel background.

b. Animasi frame (*Frame animation*).

Animasi Frame adalah bentuk animasi yang mempunyai gambar berseri di tepi halaman berurutan. Jika jempol anda membuka buku dengan cepat, maka gambar akan kelihatan bergerak. Pada komputer multimedia, animasi buku tersebut menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat. Antara gambar satu (frame satu) dengan gambar yang lain (frame lain) berbeda. Dalam sebuah film, serangkaian frame bergerak melalui proyektor film dengan kecepatan 24 fps.

c. Animasi sprite (*Sprite animation*).

Animasi Sprite serupa dengan animasi tradisional, yaitu objek yang di letakkan di animasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam. Sprite adalah setiap bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya burung terbang, planet berotasi, bola memantul, logo berputar dan sebagainya. Sprite beranimasi dan bergerak sebagai objek mandiri.

d. Animasi lintasan (*Path animation*).

Animasi lintasan adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang telah di tentukan sebagai lintasan.

e. Animasi spline (*Spline animation*).

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Objek bergerak biasanya tidak mengikuti garis lurus, misalnya bentuk kurva, program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi spline dengan lintasan gerak berbentuk kurva.

f. Animasi vektor (*Vecktor animation*).

Animasi vektor serupa dengan animasi sprite. Animasi sprite menggunakan bitmap untuk sprite. Animasi vektor menjadikan objek bergerak dengan memfariasikan ketiga parameter ujung pangkal, arah, dan panjang pada segmen-segmen garis yang menentukan objek.

g. Animasi karakter (*Character animation*).

Animasi karakter merupakan sebuah cabang khusus animasi. Animasi karakter dapat di lihat dalam film kartun. Animasi ini berbeda dengan animasi lainnya, misalnya animasi logo yang melibatkan bentuk on organik dengan penggandan yang banyak. Animasi karakter menghasilkan gerakan yang hierarkis. Tidak hanya mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak, tetapi semua gerakan seorang tokoh pada waktu yang sama.

h. Computational animation.

Animasi ini membutuhkan waktu singkat tanpa membuat boros memori komputer. Dengan computational animation, untuk menggerakkan objek di layar cukup dengan memvariasikan koordinat x dan y, x merupakan posisi horizontal objek, yaitu kanan dan kiri layar. Sedangkan koordinat y mewakili posisi vertikal objek, yakni atas dan bawah layar.

i. Morping.

Kadang kita menemukan sebuah animasi yang dapat berubah dari satu bentuk yang lain dengan menampilkan serangkaian frame yang begitu halus saat bentuk pertama mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain.

4. Media Power Point

Media power point merupakan media yang tergabung dari *Microsoft Office*, *Microsoft Power point* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup (Saputra, 2018). Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac

OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer (Srimaya, 2017).

5. Pengetahuan

Menurut Nugrahaningsih (2016) pengetahuan adalah hasil dari tahu dan terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indera manusia yaitu indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa. Tingkat dari pengetahuan seseorang dapat diukur berdasarkan tentang pendidikan, pengalaman, dan usia serta juga informasi. Sedangkan Notoatmodjo (2010), mengatakan bahwa pengetahuan ada 6 tingkatan, diantaranya : 1) Tahu (*know*) maksud dari kata “tahu” adalah mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam tingkat pengetahuan ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang diajarkan atau dipelajari dan dirangsang oleh penerima. 2) Memahami (*comprehension*) memahami dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk dapat menjelaskan secara benar tentang beberapa objek yang diketahui dan dapat menginter-prestasikan materi tersebut dengan benar. Seseorang yang telah paham dan mengerti tentang objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, mengimple-mentasikan, meramalkan, terhadap objek yang sudah dioelajari. 3) Aplikasi (*Application*) aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk

menggunakan materi yang akan dipelajari pada situasi dan kondisi sebenarnya. 4) Analisis (*Analysis*) analisis yaitu suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau obyek dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitan satu sama lain. 5) Sintesis (*Synthesis*) sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam satu bentuk keseluruhan yang baru, atau dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. 6) Evaluasi (*Evaluation*) evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku terbuka (*over behavior*) perilaku yang didasari pengetahuan bersifat langgeng.

6. Pengetahuan Menyikat gigi

Pengetahuan menyikat gigi merupakan salah satu cara untuk mengetahui dan mencegah masalah menyikat gigi melalui pendidikan. Pengetahuan menyikat gigi adalah tindakan yang dilakukan seseorang melakukan pencegahan yang paling utama dalam upaya kesehatan gigi dan mulut. Menyikat gigi merupakan prosedur awal untuk menjaga kebersihan mulut. Waktu menyikat gigi dalam sehari yaitu minimal 2 kali pada waktu

pagi setelah sarapan pagi dan malam sebelum tidur, sehingga asam yang dihasilkan oleh plak akan menjadi lebih pekat, dan lama durasi menyikat gigi yaitu 2 menit. Untuk pemilihan sikat gigi yang baik yaitu bulu sikat yang tidak terlalu keras dan tidak terlalu lembut, permukaan sikat rata, tangkainya lurus, dapat menjangkau semua permukaan gigitan ujungnya mengecil. Tekanan dalam menyikat gigi harus ringan, cara memegang sikat seperti memegang pensil tindakan ini akan menimbulkan tekanan yang ringan dan lembut. Apabila bulu sikat sudah mekar, rusak, atau sikat sudah ada 3 bulan digunakan maka sikat gigi harus segera diganti yang baru. Penggunaan pasta gigi diharuskan menggunakan pasta gigi yang mengandung fluoride, dikarenakan fluoride berperan melindungi gigi dari karies, membersihkan dari sisa makanan, menghilangkan dan mengurangi bau mulut (Sariningih, 2012).

7. Menyikat gigi

Menyikat gigi merupakan perilaku seseorang dalam membersihkan gigi, mencegah adanya plak dari sisa-sisa makanan yang dilakukan secara terus menerus meliputi kebiasaan pelaksanaan waktu membersihkan gigi, kebiasaan alat yang digunakan dalam membersihkan gigi, dan kebiasaan cara dalam membersihkan gigi. Kebiasaan menyikat gigi di malam hari adalah perilaku yang dilakukan terus menerus dalam membersihkan gigi sebelum tidur malam yang memperhatikan waktu menyikat gigi, dan cara menyikat gigi. Waktu menyikat gigi yang baik adalah setelah makan pagi

dan sebelum tidur malam. Cara menyikat gigi juga harus memperhatikan bentuk sikat gigi, peralatan menyikat gigi, dan cara menyikat gigi yang baik dan benar (Rahim, 2015). Menurut Haryanti, dkk (2014) metode yang sering digunakan untuk menyikat gigi adalah metode *horizontal* yang dilakukan dengan cara menyikat ke kanan dan kiri di permukaan gigi dan depan belakang dibagian bukal dan lingual, metode *roll* dilakukan dengan ujung sikat gigi diletakkan dengan posisi mengarah ke akar gigi sehingga bagian bulu sikat menekan gusi dengan gerakan bulat-bulat, serta yang terakhir menggunakan metode *vertical* dilakukan untuk menyikat bagian depan gigi dan kedua rahang tertutup lalu sikat digerakan ke atas bawah bagian depan gigi.

Menurut Pratiwi, (2009) macam-macam metode yang disarankan para ahli, namun belum dapat dibuktikan metode mana yang terbaik, diantaranya:

- a. *Scrub*, memperkenalkan cara menyikat gigi dengan menggerakan sikat secara horizontal. Ujung bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi, kemudian digerakan maju mundur berulang-ulang.
- b. *Roll*, memperkenalkan cara menyikat gigi dengan gerakan memutar dari permukaan kunyah gigi belakang, gusi, dan seluruh permukaan gigi. Bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi dengan posisi paralel dengan sumbu tegaknya gigi.

- c. *Bass*, meletakkan bulu sikatnya pada area batas gusi dan gigi sambal membentuk sudut 45 derajat dengan sumbu tegak gigi. Sikat gigi digetarkan ditempat tanpa mengubah-ubah posisi bulu sikat.
- d. *Stillman*, mengaplikasikan metode dengan menekan bulu sikat dari arah gusi kegigi secara berulang-ulang, setelah sampai di permukaan kunyah, bulu sikat digerakan memutar. Bulu sikat diletakkan pada area batas gusi dan gigi sambal membentuk sudutv 45 derajat dengan sumbu tegak gigi seperti metode *bass*.
- e. *Fones*, mengutarakan metode gerak sikat secara *horizontal* sementara gigi ditahan pada posisi mengigitatau oklusi. Gerakan dilakukan memutar dan mengenai seluruh permukaan gigi.
- f. *Charters*, meletakkan bulu sikat menekan gigi dengan arah bulu sikat menghadap permukaan kunyah atau oklusal 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 dulu untuk membersihkan plak daerah sela-sela gigi, pada pasien yang memakai alat orthodontik cekat atau kawat gigi dan pasien pengguna gigi tiruan yang permanen.

8. Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut (Kartono, 2007) perkembangan anak yang amat pesat pada usia sekolah dan mengingat bahwa lingkungan keluarga tidak lagi mampu memberikan fasilitas untuk tumbuh kembang fungsi-fungsi anak terutama pada intelektual dalam mengajar kemajuan zaman modern maka anak memerlukan satu lingkungan social yang baru dan luas yaitu sekolahan untuk mengembangkan potensinya. Usia 10-12 tahun pengamatannya bersifat realitis dan kritis, anak sudah bisa mengadakan sintese logis karena munculnya pengertian. Insight atau wawasan dan akal yang sudah mencapai taraf kematangan diusia seperti ini anak bisa menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan atau menjadi struktur.

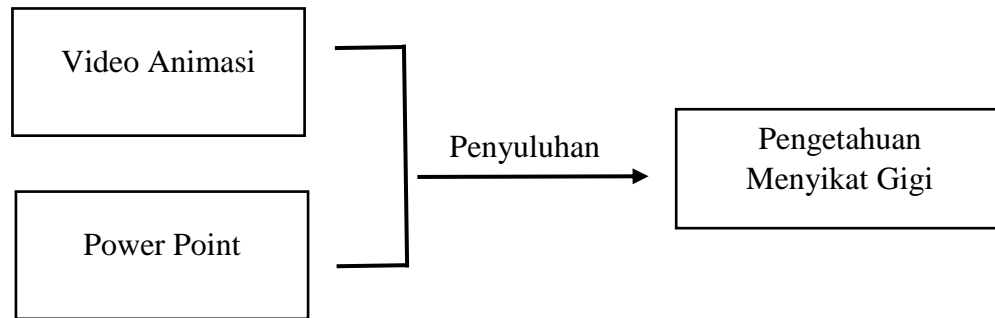
Menurut (Arianto,dkk 2014) siswa sekolah dasar dapat mengetahui mana yang baik untuk kesehatan gigi dan mulutnya tetapi dalam mewujudkannya dalam perilaku masih buruk. Hal ini disebabkan karena kebiasaan dan keterampilan individu yang berbeda. Kemungkinan lain efesiensi untuk membersihkan gigi di bagian interproksimal kurang mendapat perhatian serta membersihkan gigi di bagian lingual (lidah), palatal (langit-langit) lebih sulit dibandingkan dengan permukaan lain seperti permukaan gigi yang menghadap ke bibir. Perilaku siswa dalam menggosok gigi akan lebih mudah apabila siswa tersebut tahu apa manfaat menggosok gigi, tahu cara menggosok gigi yang benar dan tahu akibat atau dampak bila tidak menggosok gigi.

B. Landasan Teori

Penyuluhan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan informasi melalui tatap muka atau menggunakan media sebagai sarana dalam menyampaikan kebaikan. Media merupakan alat sebagai perantara untuk menyalurkan pesan, atau motivasi pembelajaran untuk membantu seseorang melakukan proses belajar dengan baik dan efektif. Animasi merupakan benda mati yang diproses melalui alat elektronik sehingga dapat bergerak dan menjadikan objek mati menjadi hidup sehingga hasil editing tersebut menjadi sebuah karya seni yang bermanfaat untuk pengguna. Media power point yaitu, media yang tergabung dari Microsoft office yang mempunyai banyak fitur seperti animasi, audio, gambar dan biasanya media ini digunakan untuk presentasi. Pengetahuan merupakan wawasan seseorang yang dilihat dari tingkat pendidikan, tidak hanya dilihat dari tingkat pendidikan tetapi dapat diukur dari usia, pengalaman kerja, informasi dan dapat dilihat dari lingkungan sekitar. Menyikat gigi yaitu kegiatan sehari-hari yang dilakukan guna membersihkan gigi dari kotoran yang menempel di gigi dikarenakan sisa-sisa makanan. Usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang dimana mereka mulai ingin mencari tahu tentang cara menjaga kesehatan, dan diusia mereka tentunya sudah mengetahui cara menjaga kesehatan giginya dengan cara menyikat gigi tetapi dengan pengetahuan dan perilaku sehari-hari yang dilakukan mereka bisa dikatakan belum tahu tentang cara menyikat gigi.

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian ini adalah :



Gambar 1.1 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu ada perubahan setelah dilakukan penyuluhan menggunakan video animasi dan media power point tentang menyikat gigi terhadap pengetahuan pada siswa SDN 2 Padokan.