

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan adalah suatu kegiatan mendidik sesuatu kepada individu ataupun kelompok, memberi pengetahuan, informasi-informasi dan berbagai kemampuan agar dapat membentuk sikap dan perilaku hidup yang seharusnya. Hakikatnya penyuluhan merupakan suatu kegiatan nonformal dalam rangka mengubah masyarakat menuju keadaan yang lebih baik seperti yang dicita-citakan (Notoatmodjo, 2012)

Penyuluhan kesehatan merupakan kegiatan-kegiatan pendidikan kesehatan dalam menyampaikan materi/pesan kepada individu, keluarga, kelompok masyarakat agar tahu, memahami, dan mempraktikkan perilaku hidup bersih dan sehat pada kehidupan sehari-hari (Latif Sarifudin Andi, dkk, 2023:74).

Menurut (Azwar, 1983) penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu, dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan (Mahfoedz Ircham dan Suryani Eko, 2009:58).

2. Tujuan Penyuluhan

Menurut (Lestari 2015) tujuan penyuluhan yakni mengubah sikap masyarakat ke arah perilaku sehat maka terlaksana taraf kesehatan masyarakat yang maksimal, untuk menciptakan transformasi perilaku yang diharapkan. Oleh sebab itu, pencapaian sasaran dibagi menjadi tujuan jangka pendek ialah tercapainya transformasi wawasan, tujuan jangka menengah hasil yang diharapkan merupakan terdapatnya kenaikan pengertian, tindakan, serta keahlian yang akan mengubah sikap ke arah perilaku sehat, serta tujuan jangka panjang yaitu bisa melaksanakan

perilaku sehat pada kehidupan sehari-hari (Latif Sarifudin Andi, dkk, 2023:74).

B. Media

1. Pengertian Media

Media adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (T. Bolon Christina Magdalena, 2021:116).

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Wahid Iqbal Mubarak, dkk, 2007:108)

2. Tujuan Penggunaan Media

Adapun tujuan penggunaan media yaitu (T.Bolon Christina Magdalena, 2021:117):

- a. Mempermudah penyampaian informasi.
- b. Menghindari kesalahan persepsi.
- c. Memperjelas informasi.
- d. Mempermudah pengertian
- e. Memperlancar komunikasi

Tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk memudahkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, sebab tidak jelas bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Mubarak Wahit Iqbal, dkk, 2007:109).

3. Macam-Macam Media

Pada garis besarnya hanya ada tiga macam media yaitu (Notoatmodjo, 2020:59):

- a. Alat bantu lihat (visual aids) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan. Alat ini ada dua bentuk:
 - 1) Alat yang diproyeksikan, misalnya slide, film, film strip, flash card, puzzle dan sebagainya
 - 2) Alat-alat yang tidak diproyeksikan:
 - a) Dua dimensi, gambar peta, bagan, dan sebagainya.
 - b) Tiga dimensi, misalnya bola dunia, boneka, dan sebagainya.
- b. Alat bantu dengar (audio aids), yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasikan indra pendengar pada waktu proses penyampaian bahan pendidikan/pengajaran. Misalnya: piringan hitam, radio, pita suara, kepingan CD, dan sebagainya.
- c. Alat bantu lihat-dengar, seperti televisi, video cassette, dan DVD. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan *Audio Visual Aids (AVA)*

C. Media Flash Card

1. Pengertian Media Flash Card

Flash card merupakan salah satu jenis kartu yang dimodifikasi dalam bentuk gambar. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya. Flash card juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, berisi huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada (Maryanto Rahel Ika Primadini, Chrismastianto Imanuel Adhitya Wulanata , 2018:1).

Media flash card adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang

pikiran dan minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi (Noviana Mariatul Ulfa, 2020).

2. Karakteristik Media Flash Card

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Flash card mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Noviana Mariatul Ulfa, 2020).

- a. Flash card berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian. Sederhana dan mudah membuatnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Flash Card

Menurut (Susilana dan Riyana, 2009:95) kelebihan media flash card yaitu:

- a. Mudah di bawa, dengan ukuran yang kecil Flash Card dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas.
- b. Praktis, di lihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flash card sangat praktis.
- c. Gampang diingat, Karakteristik media flash card adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
- d. Menyenangkan, media flash card dalam penggunaannya bisa melalui permainan.

Kekurangan media flash card (Noviana Mariatul Ulfa, 2020):

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

D. Media Puzzle

1. Pengertian Media Puzzle

Puzzle dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti teka-teki. Mediapuzzle merupakan media gambar yang termasuk dalam media visual

karenanya dapat dipahami melalui indera penglihatan (Saputra Hardika dan Selviana Reni, 2021:4).

Permainan puzzle adalah permainan yang mampu mendorong kemampuan berpikir seorang anak, dengan membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan gambar sesuai dengan gambar puzzle tersebut (Andra Yulandari, 2022).

2. Tujuan Permainan Puzzle

Menurut (Andra Yulandari, 2022) tujuan permainan puzzle yaitu:

- a. Bertujuan untuk melatih kecermatan, kecepatan, dan ketelitian.
- b. Menumbuhkan sikap pantang menyerah di sebuah masalah
- c. Pengenalan beberapa strategi pada anak untuk menyelesaikan sebuah masalah

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Adapun kelebihan dan kekurangan media puzzle

Kelebihan media puzzle yaitu :

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- b. Memperkuat daya ingat
- c. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
- d. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).
- e. Alat permainan puzzle membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
- f. Ketika anak bermain dengan alat permainan puzzle maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya.

Kekurangan media puzzle yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
- b. Menuntut kreativitas pengajar
- c. Kelas menjadi kurang terkendali
- d. Media puzzle yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.
- e. Ketika satu potongan puzzle hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.

- f. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan puzzle dengan baik.

E. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan pedoman dalam membentuk tindakan seseorang (*overtbehavior*). Berdasarkan pengalaman dan penelitian, diperoleh bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari pengetahuan (Maulana Heri DJ, 2009:194). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Tingkat pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yaitu (Mubarak Wahit Iqbal, dkk, 2007:29):

- a. Tahu (*Know*), adalah mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- b. Memahami (*Comprehension*), adalah suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara luas.
- c. Aplikasi (*Application*), adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah di pelajari pada situasi atau kondisi nyata.
- d. Analisis (*Analysis*), adalah kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- e. Sintesis (*Synthesis*), menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*Evaluation*), ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang (Mubarak Wahit Iqbal, dkk, 2007:30):

- a. Pendidikan, pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain terhadap sesuatu hal agar mereka dapat memahami. Tidak dapat dipungkiri bahwa makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula mereka menerima informasi, dan pada akhirnya banyak pula pengetahuan yang dimilikinya.
 - b. Pekerjaan, lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.
 - c. Umur, dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental).
 - d. Minat, menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.
 - e. Pengalaman, adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
 - f. Kebudayaan lingkungan sekitar, di mana kita hidup dan di besarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita.
 - g. Informasi, kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat mempercepat seseorang memperoleh pengetahuan yang baru.
3. Pengukuran Penilaian

Variabel pengetahuan dapat berupa variabel dengan skala numerik maupun kategori. Berikut ini adalah beberapa contoh pengukuran skala variabel (I Ketut Swarjana, 2022:8).

- a. Pengetahuan dengan skala numerik. Pengetahuan dengan skala numerik artinya hasil pengukuran variabel pengetahuan tersebut berupa angka. Misalnya, total skor pengetahuan berupa angka absolut maupun berupa persentase (1-100%).
- b. Pengetahuan dengan skala kategorial. Pengetahuan dengan skala kategorial adalah hasil pengukuran pengetahuan yang berupa skor total atau berupa persentase tersebut dikelompokkan atau dilevelkan menjadi beberapa contoh berikut ini.

d. Pengetahuan dengan skala ordinal.

Pengetahuan dengan skala ordinal dapat dilakukan dengan mengonversi dari total skor atau persen menjadi bentuk ordinal menggunakan Bloom's cut offpoint.

1) Pengetahuan baik/tinggi/good/highknowledge: skor 80- 100%.

2) Pengetahuan sedang/cukup/fair/moderateknowledge: skor 60-79%.

3) Pengetahuan kurang/rendah/poorknowledge: skor <60%.

e. Pengetahuan dengan skala nominal.

Variabel pengetahuan dapat juga dinominalkan dengan cara merecode atau membuat kategori ulang, misalnya, dengan membagi menjadi dua kategori menggunakan mean jika data berdistribusi normal dan menggunakan median jika data tidak berdistribusi normal.

1) Pengetahuan tinggi/baik.

2) Pengetahuan rendah/kurang/buruk

F. Pemeliharaan Kesehatan Gigi

1. Pengertian Pemeliharaan Kesehatan Gigi

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut adalah suatu cara yang ditempuh untuk menjaga dan mempertahankan kesehatan gigi dan mulut secara optimal sehingga permasalahan kesehatan gigi dan mulut dapat ditekan seminimal mungkin (Glorya Sidabutar, 2020).

2. Cara Memelihara Kesehatan Gigi

a. Menyikat Gigi

Menyikat gigi adalah suatu cara untuk membersihkan berbagai sisa makanan yang melekat pada permukaan gigi dan gusi. Waktu menyikat gigi yang paling baik dan benar adalah minimal dua kali sehari, yaitu pagi hari setelah sarapan dan malam hari sebelum tidur. Waktu menyikat gigi yang disarankan adalah dua menit, namun yang terpenting adalah ingat untuk menyikat gigi secara rutin dan sistematis (Dhea Soraya, 2023). Sebaiknya dipilih sikat gigi dengan jenis bulu sikat yang lembut (soft), jenis ini dapat membersihkan gigi anak

dengan baik tetapi aman untuk gusi dan jaringan lunak mulut (Arianne Dwimega, 2021).

b. Kurangi Makanan Manis dan Lengket

Makanan yang manis dan lengket seperti permen, coklat, dodol dan masih banyak lagi jangan dikonsumsi terlalu sering ataupun berlebihan, karena makanan yang lengket akan menempel lebih lama di gigi dan tentunya lebih lama pula gigi akan terpapar oleh asam yang dapat merusak gigi dan dapat menyebabkan karies, oleh karena itu disarankan untuk berkumur dengan air dan menyikat gigi setelah mengonsumsi makanan yang manis dan lengket (Ramadhan AG, 2010:35-36).

c. Perbanyak Konsumsi Makanan yang Berserat dan Berair

Mengonsumsi buah-buahan dan sayur-sayuran yang berserat dan berair, seperti semangka, apel, pir, jeruk, wortel, bayam, brokoli, dan mentimun, sangat baik untuk gigi dan tubuh. Makanan kaya serat justru berperan sebagai sikat gigi (*self cleansing*) alami karena dapat membersihkan gigi. Selain itu, vitamin C yang terdapat pada jeruk sangat penting untuk menjaga kesehatan jaringan gusi (Dhea Soraya, 2023).

d. Rutin Periksa Gigi 6 Bulan Sekali Ke Dokter Gigi

Walaupun selalu rajin menjaga kesehatan rongga mulut, kunjungan rutin ke dokter gigi merupakan suatu keharusan agar bisa mengetahui masalah-masalah di dalam rongga mulut yang tidak terlihat. Tujuan utama pergi ke dokter gigi 6 bulan sekali adalah sebagai tindakan pencegahan. Mencegah kerusakan gigi, penyakit gusi, dan kelainan-kelainan lain yang beresiko bagi kesehatan gigi dan mulut (Ramadhan AG, 2010:35-38).

G. Penelitian Terkait

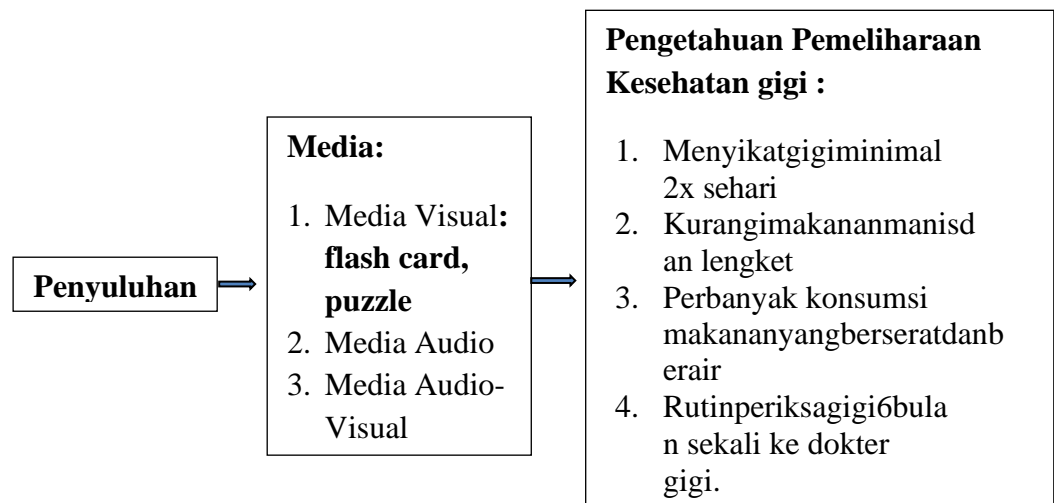
1. Efektivitas Media Flash Card terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Kebersihan Gigi dan Mulut

Berdasarkan penelitian Anita Putri, dkk (2023) bahwa jenis penelitian tersebut adalah Quasy Experiment dengan jumlah sasaran 42 siswa. Diketahui bahwa jawaban responden tentang pengetahuan kebersihan gigi dan mulut sebelum menggunakan media flash card didapatkan hasil bahwa rata-rata seluruh siswa memiliki kategori cukup yaitu sebesar 60,1% dan hanya 9 siswa yang memiliki kategori baik, dan setelah menggunakan media flash card didapatkan hasil bahwa rata-rata seluruh siswa memiliki kategori baik yaitu sebesar 84,7% menjadi 37 siswa memiliki kategori baik.

2. Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut Dengan Metode Ceramah dan Media Puzzle Pada Siswa/I SD Negeri Lubuk Pakam

Berdasarkan penelitian Kirana Patrolina Sihombing, dkk (2020) bahwa Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif dengan sampel sebanyak 30 orang. Hasil data yang diperoleh selisih tingkat pengetahuan antara metode ceramah dan media puzzle memiliki perbedaan. Sebelum dan sesudah diberikan metode ceramah, mendapat skor 80 dengan rata-rata 5,3 menjadi 129 dengan rata-rata 8,6. Untuk tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media puzzle, mendapat skor 90 dengan rata-rata 6 menjadi 149 dengan rata-rata 9,9. Artinya selisih rata-rata skor metode ceramah yaitu 3,2 sedangkan media puzzle 3,9.

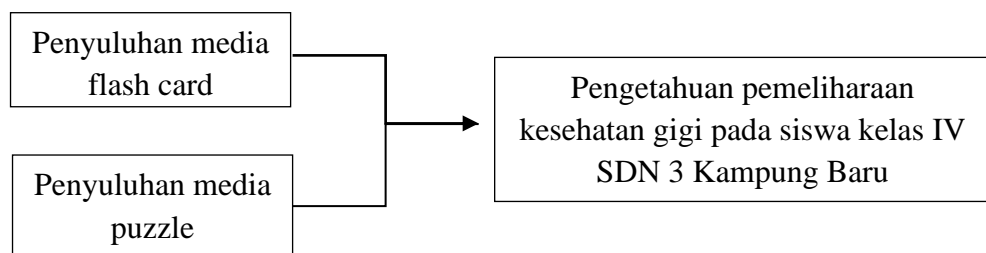
H. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Keterangan: Tulisan yang tebal adalah variabel yang diteliti

I. Kerangka Konsep



VariabelIndependen (bebas)

VariabelDependen(terikat)

Gambar 2. Kerangka Konsep

J. Hipotesis

Ho: Tidak ada perbandingan penyuluhan media flashcard dan media puzzle terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi siswa/i kelas IV SDN 3 Kampung Baru tahun 2024.

Ha: Ada perbandingan penyuluhan media flashcard dan media puzzle terhadap pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi siswa/i kelas IV SDN 3 Kampung Baru tahun 2024.

K. Definisi Operasional

Tabel 1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Pengukuran
Independen Media flash card	Flash card merupakan salah satu jenis kartu yang dimodifikasi dalam bentuk gambar.	Dengan bermain media flash card	Kartu flash card	Nominal	Kelompok penyuluhan dengan media flash card Benar/Salah
Media puzzle	Media puzzle merupakan media gambar yang termasuk dalam media visual karena hanya dapat dipahami melalui indera penglihatan. dengan membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan gambar sesuai dengan gambar puzzle tersebut	Dengan bermain media puzzle	Puzzle	Nominal	Kelompok penyuluhan dengan media puzzle Benar/Salah

Dependen Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi	Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan gigi : 1. Menyikat gigi minimal 2x sehari 2. Kurangi makanan manis dan lengket 3. Perbanyak konsumsi makanan yang berserat dan berair 4. Rutin periksa gigi 6 bulan sekali ke dokter gigi.	Membagikan pretest dan posttest,dan sampel melakukan pengisian kuisoner.	kuisoner	Ordinal	(I Ketut Swarjana, 2022) 1. Pengetahuan Baik = skor 80% -100% 2. Pengetahuan Sedang = skor 60% - 79% 3. Pengetahuan Kurang = skor <60%
---	--	--	----------	---------	---