

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut merupakan usaha terencana dan terarah untuk menciptakan suasana agar seseorang atau kelompok masyarakat merubah perilaku lama yang kurang menguntungkan untuk kesehatan gigi, menjadi lebih menguntungkan untuk kesehatan giginya (Tauchid dkk, 2013).

2. Tujuan Penyuluhan Kesehatan

Menurut Tauchid dkk, (2013) dalam buku Pendidikan Kesehatan Gigi, tujuan penyuluhan kesehatan gigi adalah mendapatkan perubahan perilaku masyarakat menjadi perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan gigi masyarakat yang optimal. Dalam mewujudkan kesehatan gigi yang optimal, perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima pendidikan tentunya tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh sebab itu, sama seperti disebutkan diatas, pencapaian target penyuluhan kesehatan gigi dibagi menjadi tujuan :

a. **Jangka Pendek**

Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka pendek tercapainya perubahan pengetahuan masyarakat.

b. **Jangka Menengah**

Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka menengah adalah adanya peningkatan pengertian, sikap, dan keterampilan yang akan merubah perilaku masyarakat menjadi perilaku sehat.

c. **Jangka Panjang**

Hasil yang diharapkan dari penyuluhan jangka panjang adalah masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

3. Komponen Penyuluhan Kesehatan

Menurut Arsyad, (2018) komponen penyuluhan yang digunakan sebagai faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu penyuluhan adalah sebagai berikut:

- a. Penyuluh adalah pihak yang memberikan informasi kepada sasaran. Penyuluh dapat terdiri dari seseorang, beberapa orang maupun lembaga.
- b. Sasaran adalah pihak yang menerima informasi dari pihak penyuluh.
- c. Pesan adalah informasi atau materi yang disampaikan oleh pihak penyuluh kepada sasaran. Pesan dapat berbentuk lisan maupun tulisan.
- d. Media merupakan alat bantu pendidikan yang digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan gigi oleh sasaran. Disebut media pendidikan karena alat-alat tersebut merupakan alat untuk menyampaikan pesan dan digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat atau klien (Arsyad, 2018).

4. Langkah-Langkah Perencanaan Penyuluhan

Menurut Tauchid dkk, (2013) langkah yang perlu dilakukan dalam perencanaan penyuluhan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis situasi (wilayah, masalah, dan keadaan masyarakat).
- b. Pengolahan data.
- c. Penyajian data.
- d. Penentuan prioritas masalah.
- e. Penentuan tujuan.
- f. Penentuan sasaran.
- g. Penentuan pesan.
- h. Penentuan metode dan media.
- i. Penentuan penentuan rencana penilaian.
- j. Penyusunan jadwal kegiatan.
- k. Persiapan program penyuluhan.

B. Metode Penyuluhan

Menurut Tauchid, (2013) pada proses penyampaian materi penyuluhan kepada sasaran, pemilihan metode yang tepat sangat membantu pencapaian untuk mengubah tingkah laku sasaran. Pada garis besarnya hanya ada dua jenis metode dalam penyuluhan kesehatan gigi, yaitu:

1. One Way Method

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

a. Metode ceramah

Ceramah adalah salah satu cara pendidikan kesehatan yang dilakukan

dengan cara menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan, yang dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung disertai dengan tanya jawab, diskusi, dengan kelompok pendengar.

Kelebihan:

- 1) Murah dan mudah dilakukan.
- 2) Waktu yang dilakukan dapat dikendalikan oleh penyuluh.
- 3) Mempunyai sifat yang luwes.
- 4) Tidak perlu banyak alat bantu atau alat peraga.
- 5) Penyuluh dapat menjelaskan dengan menekankan bagian yang penting.

Kekurangan:

- 1) Dapat menimbulkan kebiasaan yang kurang baik, yaitu kurang aktif untuk mencari dan mengelola informasi.
- 2) Hanya sedikit penyuluh yang dapat menjadi pembicara yang baik.
- 3) Tidak semua sasaran mempunyai daya tangkap yang sama.
- 4) Sulit mendapat umpan balik dari sasaran.
- 5) Sering menimbulkan salah paham karena sasaran salah mengartikan uraian dari penyuluh.
- 6) Ceramah dengan waktu yang lama dapat menimbulkan rasa bosan, sehingga sering mengganggu konsentrasi sasaran.

b. Siaran radio.

- c. Pemutaran film atau terawang (*Slide*).
- d. Penyebaran selebaran.
- e. Pameran.

2. Two Way Method

Metode ini menjamin adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan sasaran. Metode ini antara lain: wawancara, demonstrasi, simulasi, curah pendapat, permainan peran (*roll playing*), dan Tanya jawab.

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang dilakukan dengan adanya tanya jawab, dan pengarahannya pada tujuan. Tujuan wawancara:

- 1) Memperoleh keterangan seseorang.
- 2) Memberikan keterangan kepada seseorang.
- 3) Mempengaruhi tingkah laku seseorang dengan cara tertentu.

b. Demonstrasi

Demonstrasi adalah suatu metode yang dilakukan dengan mempertunjukkan secara langsung suatu proses atau prosedur. Penyajiannya disertai dengan penggunaan alat peraga dan tanya jawab.

Tujuan demonstrasi:

- 1) Menunjukkan kepada kelompok bagaimana suatu proses atau prosedur.
- 2) Meyakinkan kepada kelompok bahwa dapat dilakukan oleh setiap orang.
- 3) Meningkatkan minat orang untuk belajar, dan mencoba sendiri prosedur yang didemonstrasikan.

Keuntungan demonstrasi:

- 1) Proses penerimaan sasaran terhadap materi penyuluhan akan lebih mendalam sehingga mendapatkan pemahaman atau pengertian yang lebih baik.
- 2) Alat peraga yang digunakan benar-benar seperti nyata sehingga kemampuan untuk mengetahui lebih dalam dan dapat dikembangkan.

- 3) Peragaan dapat di ulang dan dicoba oleh sasaran.
- 4) Dengan mengamati demonstrasi, masalah atau pertanyaan yang ada dapat terjawab.

Kekurangan demonstrasi:

- 1) Kurang efektif apabila alat peraga yang digunakan kurang jelas.
- 2) Apabila alat peraga yang digunakan berukuran kecil, hanya dapat dilihat oleh beberapa orang saja yang berdekatan dengan penyuluh.
- 3) Kurang efektif untuk jumlah sasaran yang banyak.

c. Simulasi

Simulasi adalah metode penyuluhan yang dalam pelaksanaannya penyuluh dapat melakukan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan penghayatan keterampilan kemampuan dan praktik dalam situasi yang secara keseluruhan atau sebagian merupakan tiruan dari situasi sebenarnya.

Macam-macam simulasi:

- 1) *Peer teaching*.
- 2) *Sosiodrama*.
- 3) Simulasi permainan.

d. Curah pendapat

Curah pendapat adalah pengungkapan atau pemberian pendapat, gagasan, ataupun ide secara cepat (spontan).

Kelebihan curah pendapat:

- 1) Memotivasi kelompok sasaran untuk aktif mengemukakan pendapat.
- 2) Memotivasi kelompok sasaran untuk berpikir cepat, spontan, dan kritis.
- 3) Dalam waktu singkat penyuluh dapat mengetahui persepsi kelompok sasaran.
- 4) Pada kelompok sasaran tercipta kondisi saling bertukar pengalaman dan saling belajar melalui pendapat yang di sampaikan.

Kekurangan curah pendapat:

- 1) Pendapat yang dikemukakan sangat beragam sehingga sulit mendapatkan kesatuan pendapat.
- 2) Kadang diperlukan waktu yang lama untuk mendapat analisis yang tajam.

e. Permainan peran (*role playing*)

Role playing adalah salah satu metode penyuluhan yang didalam pelaksanaannya sasaran memerankan perilaku spesifik tertentu sesuai dengan tujuan belajar yang ditentukan.

Metode role playing dapat digunakan jika:

- 1) Tujuan belajar berkenaan dengan ranah kognitif dan efektif.
- 2) Hendak memerankan peran tertentu yang relevan dengan tujuan belajar agar dihayati sesuai sasaran belajar sehingga terjadi perubahan perilaku.
- 3) Hendak merangsang sasaran belajar tentang perilaku spesifik yang patut dan tidak dilakukan.
- 4) Jumlah sasaran tidak lebih dari 30 orang.

f. Tanya jawab

Tanya jawab adalah proses interaksi belajar yang berisi pertanyaan yang diajukan dan jawaban dari topik belajar untuk mencapai tujuan.

Metode tanya jawab dapat digunakan jika:

- 1) Tujuan belajar kognitif.
- 2) Mengukur tingkat pemahaman belajar.
- 3) Bertujuan memperoleh masukan dari sasaran.
- 4) Mengarahkan pola pikir dan melatih sasaran untuk berani mengemukakan pendapat.
- 5) Jumlah belajar tidak lebih dari 30 orang.

C. Media Penyuluhan

1. Pengertian Media penyuluhan

Media adalah alat-alat yang dapat digunakan oleh penyuluh dalam menyampaikan pesan atau materi kesehatan. Media lebih sering disebut sebagai alat peraga yang berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu dalam proses penyuluhan. Media akan sangat membantu dalam penyuluhan kesehatan agar pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan dapat diterima oleh sasaran (Notoatmojo, 2012).

2. Manfaat Media

Menurut Notoatmojo, (2012) manfaat alat bantu, sebagai berikut:

- a. Menimbulkan minat sasaran penyuluhan.
- b. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran.
- c. Mendorong keinginan untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih dalam.
- d. Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman.

3. Macam-Macam Media

Menurut Notoatmojo, (2012) macam-macam media dibedakan sebagai berikut:

- a. **Media visual** jenis media yang hanya mengandalkan indra penglihatannya saja. Proses pembelajaran dengan media ini sangat mengandalkan indra penglihatannya. Media visual ada dua bentuk:
 - (a) Alat yang diproyeksikan, slide, film, film strip, dan sebagainya.
 - (b) Alat-alat yang tidak diproyeksikan.
 - Dua dimensi, gambar, bagan, dan sebagainya.
 - Tiga dimensi, bola dunia, boneka, phantom gigi dan sebagainya.
- b. **Media audio** jenis media yang hanya melibatkan indra pendengaran saja. Misalnya a) Radio, b) Kepingan CD, c) Rekaman suara.
- c. **Media audio-visual** jenis media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran. Misalnya
 - a) Televisi, b) Video, c) DVD.
- d. **Media Cetak**
 - 1) Booklet, ialah suatu media yang untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.
 - 2) Leaflet, ialah suatu media penyampaian pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat.
 - 3) Flyer (selebaran), berbentuk seperti leaflet tetapi tidak dilipat.
 - 4) Flif chart (lembar balik), media penyampaian pesan atau informasi kesehatan dalam bentuk lembar balik.
 - 5) Rubrik atau tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah yang membahas suatu masalah kesehatan.

- 6) Poster, ialah bentuk media cetak yang berisi pesan atau informasi kesehatan yang biasanya di tempel ditembok, ditempat umum.
- 7) Foto, media yang menyampaikan informasi kesehatan.

D. Media Phantom Gigi



Gambar 1.

Phantom Gigi
<https://www.medicalogy.com>

1. Pengertian Media Phantom Gigi

Phantom gigi merupakan alat peraga yang berbentuk seperti gigi manusia beserta lidah dan gusinya, terdiri dari gigi atas dan bawah. (Arianto, dan Meilendra, 2021).

2. Keunggulan Media Phantom Gigi

Menurut Hulpayani, (2022) terdapat keunggulan menggunakan media phantom gigi sebagai, berikut:

- a. Media mudah disediakan didalam kelas karena harga dan ketersediaannya yang terjangkau.
- b. Dapat dilakukan walaupun jumlah penyuluh yang terbatas.
- c. Menarik perhatian karena bentuknya yang mirip dengan gigi manusia.

3. Kekurangan Media Phantom Gigi

Menurut Hulpayani, (2022) terdapat kekurangan menggunakan media phantom gigi sebagai, berikut:

- a. Tidak efektif apabila media yang digunakan termasuk alat berat atau tidak dapat diamati dengan jelas, sehingga hanya beberapa orang yang mempunyai kesempatan mempraktekkan.
- b. Tidak efektif apabila media yang digunakan terlalu kecil, sehingga hanya dapat dilihat secara nyata oleh beberapa orang yang berdekatan dengan penyuluh.

E. Pengetahuan Kesehatan

1. Pengertian Pengetahuan Kesehatan

Menurut Notoatmodjo, (2014) Pengetahuan kesehatan adalah hasil “tahu” setelah seseorang melakukan penginderaan. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*).

2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), Pengetahuan dibagi dalam 6 tingkatan:

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi kan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang sebenarnya.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan seseorang untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan:

a. Faktor internal

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi seperti hal-hal tentang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Sehingga semakin tinggi pendidikan seseorang akan lebih mudah menerima informasi.

2) Pekerjaan

Pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pengaruh ibu-ibu yang bekerja juga akan berdampak pada keluarganya.

3) Umur

Usia adalah umur individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun, semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih baik dalam berfikir dan bekerja.

b. Faktor eksternal

1) Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku seseorang atau kelompok.

2) Sosial budaya

Sosial budaya dapat mempengaruhi sikap dalam seseorang atau kelompok dalam menerima informasi.

4. Alat Untuk Mengukur Pengetahuan

Menurut Notoadmojo, (2014) pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur pengetahuannya.

Pengukuran bobot pengetahuan seseorang ditetapkan dalam hal-hal sebagai berikut:

- a. Bobot I : tahap tahu dan pemahaman
- b. Bobot II : tahap tahu, pemahaman, aplikasi, dan analisis
- c. Bobot III : tahap tahu, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi

5. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Menurut Arikunto (2006), *cit* Notoatmodjo (2014), pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- a. Baik : Hasil persentase 76% - 100%
- b. Cukup : Hasil persentase 56% - 75%
- c. Kurang : Hasil persentase <56%

F. Menggosok Gigi

1. Pengertian Menggosok Gigi

Menurut Riskesdas (2018), menggosok gigi adalah kegiatan membersihkan gigi menggunakan sikat gigi dan pasta gigi.

2. Syarat Sikat Gigi Yang Baik dan Benar

Menurut Tauchid, dkk (2019) syarat sikat gigi yang baik dan benar:

- a. Tangkai sikat gigi lurus agar mudah digenggam
- b. Kepala sikat harus kecil agar mencapai permukaan gigi yang paling belakang.
- c. Bulu sikat gigi harus lembut.

- d. Permukaan sikat gigi harus rata agar tidak melukai jaringan permukaan sekitarnya.

3. Teknik dan Cara Menggosok Gigi

Menurut Setyaningsih, dkk (2018) cara menggosok gigi yang benar sebagai, berikut:



Gambar 2.

Cara Menggosok Gigi Depan Bagian Labial

<https://images.app.goo.gl>

- a. Gerakan untuk bagian gigi depan yang menghadap labial adalah dengan gerakan dari atas kebawah (dari gusi ke ujung gigi). Lakukan hal yang sama untuk rahang atas dan bawah.



Gambar 3.

Cara Menggosok Gigi Geraham Bagian Bukal

<https://images.app.goo.gl>

- b. Gerakan untuk bagian luar gigi pada gigi belakang (bagian menghadap bukal) dengan gerakan maju mundur atau memutar. Lakukan hal yang sama untuk rahang atas dan bawah.



Gambar 4.

Cara Menggosok Gigi Geraham Bagian Lingual dan Oklusal
<https://images.app.goo.gl>

- c. Gerakan untuk bagian dalam gigi pada gigi belakang (bagian menghadap lingual) dengan gerakan mencongkel. Lakukan hal yang sama untuk rahang atas dan bawah.



Gambar 5.

Cara Menggosok Gigi Depan Bagian Lingual dan Palatal
<https://images.app.goo.gl>

- d. Gerakan untuk bagian dalam gigi depan dan belakang (bagian menghadap lingual, dan palatal) adalah dengan gerakan mencongkel. Lakukan gerakan yang sama untuk semua rahang baik rahang atas maupun rahang bawah.



Gambar 6.

Menyikat Lidah
<https://images.app.goo.gl>

- e. Menyikat lidah setelah selesai menggosok gigi sehingga napas lebih segar dan terhindar dari bau mulut.

4. Sikat gigi

Sikat gigi adalah alat untuk membersihkan gigi yang berbentuk kecil dengan pegangan. Sikat gigi terdapat beberapa jenis, dari yang bulunya halus sampai kasar, bentuknya kecil sampai besar, dan berbagai desain pegangannya. Kebanyakan dokter gigi menganjurkan untuk memilih sikat gigi dengan bulu sikat yang lembut karena jika bulu sikat kasar dapat merusak enamel gigi dan melukai gusi (Kusumawardani, 2011).

5. Pasta gigi

Pasta gigi adalah sejenis pasta yang digunakan untuk membersihkan gigi yang biasanya digunakan bersamaan dengan sikat gigi. Pasta gigi yang baik adalah pasta gigi yang mengandung fluoride. Karena fluoride dapat menjaga gigi agar tidak berlubang (Kusumawardani, 2011).

6. Frekuensi menggosok gigi

Menggosok gigi yang baik adalah dengan perlahan atau tidak terlalu keras yang dilakukan selama 2-3 menit. Waktu yang tepat menggosok gigi yaitu pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur (Kusumawardani, 2011).

G. Usia Sekolah Dasar

Menurut Tauchid, dkk (2019) Anak usia SD adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai juga akan semakin beragam. Kelompok kelas 2-4 sekolah adalah usia 7-9 tahun. Pada usia ini memperagakan merupakan cara yang menyenangkan untuk saling bertukar pengetahuan dan keterampilan. Peragaan membantu dan memberi kesempatan kepada anak untuk mempelajari dan melaksanakan keterampilan baru sehingga anak akan lebih mudah paham. Sebagai contoh, peragaan cara menggosok gigi.

H. Penelitian Terkait

1. Phantom Efektif Meningkatkan Pengetahuan Menyikat Gigi Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah Al-Aqsha Molas Kecamatan Bunaken Kota Manado

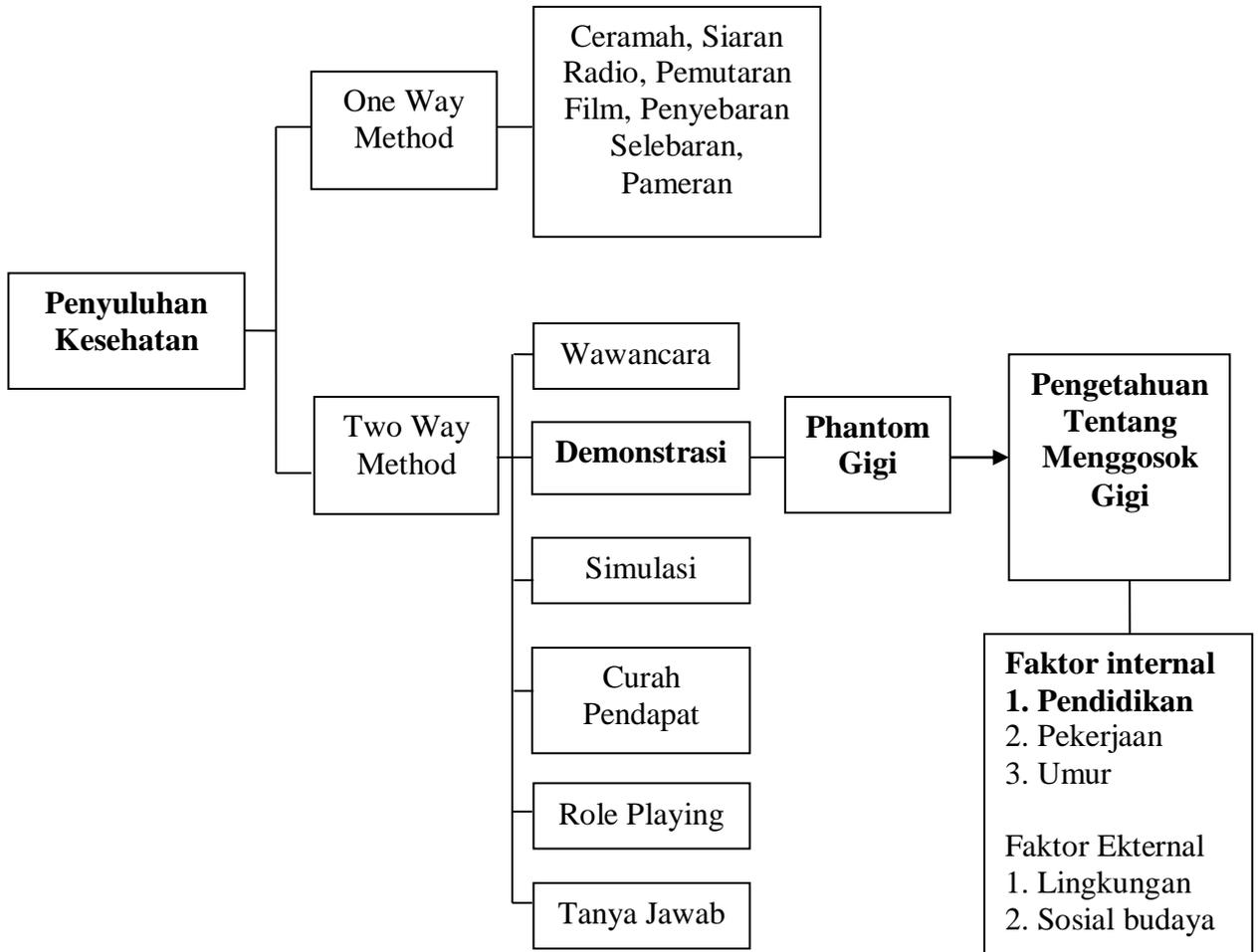
Berdasarkan penelitian Kaghiade, dkk (2022) bahwa penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan teknik *Purposive Sampling*, jumlah responden 60 siswa. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Aqsha Molas Kecamatan Bunaken Kota Manado pada bulan juni 2022. Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan dengan uji statistik non parametric wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media phantom gigi sebagai alat peraga dalam melakukan penyuluhan/edukasi lebih efektif dibanding dengan media lainnya.

2. Penyuluhan Menggosok Gigi Pada Anak Sekolah Dasar Teluk Dalam II Banjarmasin

Berdasarkan penelitian Chrismilasari, dkk (2019) populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas II SDN Teluk Dalam Banjarmasin. Hasil penelitian terdapat sebagian besar siswa/I kelas II SDN Teluk Dalam Banjarmasin mengalami peningkatan pengetahuan tentang masalah kesehatan gigi dan mulut dan juga praktik menggosok gigi dengan benar setelah dilakukan penyuluhan kesehatan gigi dengan metode video dan demonstrasi. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penelitian lembar jawaban soal yang diberikan dan observasi kegiatan menggosok gigi. Akan tetapi pada kegiatan pengabdian ini peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa/i SD yang belum mencapai 100% dikarenakan siswa/i yang terlibat pada proses penyuluhan kurang memperhatikan saat proses penyuluhan berlangsung.

I. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini adalah :



Bagan 1.

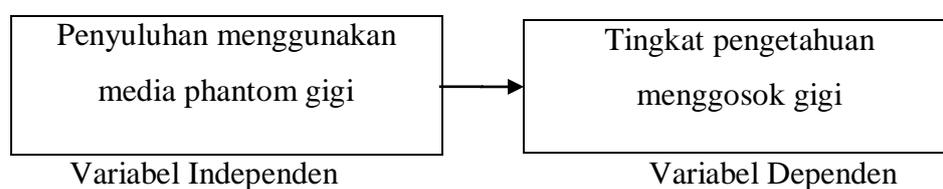
Kerangka Teori

Sumber: Tauchid, dkk (2013), Putri (2014) dalam Hulpayani (2022), dan Notoatmodjo (2014).

J. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo, 2014).

Kerangka konsep penelitian “Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Phantom Gigi Terhadap Pengetahuan Menggosok Gigi Yang Benar Pada Siswa/i kelas 2-4 SDN 1 Gedung Meneng Tahun 2024” adalah sebagai berikut:



Bagan 2.

Kerangka Konsep

Sumber: Tauchid, dkk (2013), dan Notoatmodjo, (2014)

K. Hipotesis

HO: Tidak ada pengaruh penyuluhan menggunakan media phantom gigi terhadap pengetahuan menggosok gigi yang benar.

HA: Adanya pengaruh penyuluhan menggunakan media phantom gigi terhadap pengetahuan menggosok gigi yang benar.

Hipotesis dalam suatu penelitian berarti jawaban sementara penelitian, patokan duga, atau dalil sementara, yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian ini. Setelah melalui pembuktian dari hasil penelitian maka hipotesis ini dapat benar atau salah, dapat diterima atau ditolak.

L. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk membatasi ruang lingkup atau pengertian variabel variabel yang diamati. Definisi operasional ini juga bermanfaat untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen/alat ukur (Notoatmodjo, 2014).

Tabel 1
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi perasional	Cara ukur	Alat ukur	Skala ukur	Hasil ukur
1.	Independen Penyuluhan dengan media phantom gigi	Melakukan kegiatan penyuluhan dengan media phantom gigi.	Memperagakan (Demonstrasi) cara menggosok gigi	1. Phantom Gigi 2. Sikat gigi	Nominal	1. Berpengaruh 2. Tidak Berpengaruh
2.	Dependen Pengetahuan menggosok gigi	Pengetahuan menggosok gigi yang benar adalah menyikat gigi setiap hari, minimal 2 kali sehari, sesudah sarapan dan malam sebelum tidur, dengan teknik/cara menggosok gigi yang baik dan benar.	Mengisi kuisisioner	Kuesioner	Ordinal	1. Baik: dengan persentase 76-100% 2. Cukup: dengan persentase 56-75% 3. Kurang: dengan persentase < 56%