

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Pengertian Penyuluhan Kesehatan

Penyuluhan kesehatan meliputi peningkatan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik atau petunjuk pembelajaran untuk mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia baik secara individu, kelompok, maupun masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kesehatan sehingga secara sadar dapat mengubah perilakunya menjadi sehat (Anwar 2019)

2. Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut merupakan upaya yang terencana dan terarah untuk menciptakan suasana individu atau kelompok untuk mengubah perilaku yang sebelumnya kurang baik bagi kesehatan gigi dan mulut, menjadi lebih baik bagi kesehatan gigi dan mulut (Tauchid, et.al 2016).

3. Tujuan Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut

Tujuan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut adalah mengubah perilaku masyarakat menuju perilaku sehat untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal. Untuk mencapai kesehatan yang optimal, perubahan perilaku yang diharapkan setelah pendidikan tentu saja tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh karena itu, pencapaian tujuan pendidikan kesehatan gigi dan mulut dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Jangka pendek, yaitu membawa perubahan kesadaran masyarakat
- b. Jangka menengah, yaitu hasil yang diharapkan adalah peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat ke arah yang sehat
- c. Jangka panjang, yaitu agar masyarakat mampu menerapkan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-hari (Tauchid, et.al 2016).

4. Metode Penyuluhan

Berdasarkan jumlah sasaran, Metode penyuluhan dibagi menjadi tiga golongan berdasarkan jumlah sasaran yang dapat dicapai, yaitu:

- a. Metode Penyuluhan Individual (Perorangan)

Metode ini digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada suatu perubahan perilaku atau inovasi. Dasar digunakannya pendekatan individual ini karena setiap orang mempunyai masalah atau alasan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut.

Contoh pendekatan yang dapat dilakukan:

- 1) Bimbingan dan penyuluhan (*Guidance and Counseling*)

Dengan cara ini kontak antara klien dengan petugas lebih intensif. Setiap masalah yang dihadapi oleh klien dapat diteliti dan dibantu penyelesaiannya. Akhirnya klien tersebut dengan sukarela, berdasarkan kesadaran, dan penuh pengertian akan menerima perilaku tersebut atau berperillaku baru.

2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien untuk menggali informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan, apakah ia tertarik atau tidak terhadap perubahan. (Notoatmodjo, 2012)

b. Metode Kelompok

Besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Untuk kelompok yang besar, metodenya akan lain dengan kelompok kecil. Efektivitas suatu metode akan tergantung pula pada besarnya sasaran pendidikan.

1) Kelompok Besar

Yang dimaksud kelompok besar di sini adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang.

a) Ceramah

Ceramah adalah cara penyajian informasi yang dilakukan pengajar dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap pendengar atau sasaran

b) Seminar

Seminar adalah suatu penyajian (presentasi) dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat di masyarakat.

2) Kelompok Kecil

Apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang biasanya kita sebut kelompok kecil. Metode-metode yang cocok untuk kelompok kecil, antara lain:

a) Diskusi Kelompok

Agar semua anggota kelompok dapat bebas berpartisipasi dalam diskusi maka formasi duduk para peserta diatur sedemikian rupa sehingga mereka dapat berhadap-hadapan atau saling memandang satu sama lain.

b) Curah Pendapat

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok. Prinsipnya sama dengan metode diskusi kelompok. Bedanya pada permulaannya pemimpin kelompok memancing dengan satu masalah dan kemudian tiap peserta memberikan jawaban atau tanggapan (curah pendapat).

c) Bola Salju (*Snow Balling*)

Kelompok dibagi dalam pasangan-pasangan (1 pasang 2 orang) kemudian dilontarkan suatu pertanyaan atau masalah. Setelah lebih kurang 5 menit maka tiap 2 pasang bergabung menjadi satu. Mereka tetap mendiskusikan masalah tersebut, dan mencari kesimpulannya.

d) Kelompok kelompok kecil (*Buzz Group*)

Kelompok langsung dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang kemudian diberi suatu permasalahan yang sama atau tidak sama dengan kelompok lain. Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut, selanjutnya hasil dari tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

e) Bermain Peran (*Role Play*)

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan, misalnya sebagai dokter puskesmas, sebagai perawat atau bidan, dan sebagainya, sedangkan anggota yang lain sebagai pasien atau anggota masyarakat. Mereka memperagakan.

f) Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Metode ini merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli.

c. Metode Massa

Metode massa cocok untuk mengomunikasikan pesan-pesan kesehatan yang ditujukan kepada masyarakat. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggugah kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi *awareness*, dan belum begitu diharapkan untuk sampai pada perubahan perilaku.

Berikut contoh metode yang cocok untuk pendekatan massa.

- 1) Ceramah Umum (*Public Speaking*)
- 2) Berbincang-bincang (*Talk Show*)
- 3) Simulasi
- 4) Tulisan-tulisan di majalah atau koran
- 5) *Billboard* (Notoatmodjo, 2012)

5. Teknik Penyuluhan

Keberhasilan penyuluhan sangat bergantung pada teknik penyuluhan yang digunakan oleh komunikator. Teknik penyuluhan pada intinya adalah penguasaan terhadap teknik komunikasi dalam menyampaikan dan menyajikan pernyataan penyuluhan.

Teknik komunikasi yang dapat dilakukan umumnya ada tiga, yaitu:

a. Komunikasi informatif

Komunikasi informatif adalah proses menyampaikan pesan yang sifatnya pemberitahuan oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis, misalnya melalui memo, papan tulis, dan media massa.

b. Komunikasi Persuasif

Komunikasi Persuasif adalah proses penyampaian pesan dari seorang kepada orang lain dengan cara membujuk sehingga si penerima pesan dengan kesadaran sendiri bersedia melakukan kegiatan tertentu. Komunikasi persuasif ini dilakukan secara langsung

c. Komunikasi koersif/instruktif

Komunikasi ini adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan cara mengandug paksaan agar penerima pesan melakukan tindakan atau kegiatan tertentu (Anwar, 2019)

B. Media Penyuluhan

1. Pengertian Media Alat Bantu Penyuluhan

Media adalah alat yang digunakan oleh penyuluh dalam menyampaikan bahan penyuluhan ataupun pengajaran. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam sebuah media adalah pengetahuan atau bahan yang diberikan dapat diterima atau ditangkap melalui panca-indera (Anwar, 2019).

Alat bantu/Media kesehatan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan, materi, atau pesan kesehatan (Notoatmodjo, 2012)

2. Manfaat Alat Bantu Penyuluhan

Secara terperinci, manfaat alat peraga antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Menimbulkan minat sasaran pendidikan
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak
- c. Membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman
- d. Menstimulasi sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain
- e. Mempermudah penerimaan bahan atau informasi kesehatan
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran/ masyarakat.
- g. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik
- h. Membantu menegakkan pengertian yang diperoleh

(Notoatmodjo, 2012)

3. Macam-Macam Media Berdasarkan Fungsinya

a. Media Cetak

Media cetak sebagai alat bantu menyampaikan pesan-pesan kesehatan sangat bervariasi, antara lain:

- 1) Booklet, ialah media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik tulisan maupun gambar.
- 2) Leaflet, ialah bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat.
- 3) Flyer, bentuknya seperti Leaflet, tetapi tidak berlipat.
- 4) Flipchart, 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 ditempel di tembok-tembok, tempat umum, atau di kendaraan umum.
- 7) Foto yang mengungkapkan informasi kesehatan.

b. Media Elektronik

Media elektronik sebagai sasaran untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan berbeda-beda jenisnya, antara lain:

- 1) Televisi, Penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui media televisi dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum, diskusi, atau tanya jawab sekitar masalah kesehatan.

2) Video

3) Slide

4) Film Strip

c. Media Papan (*Billboard*)

Papan (*Billboard*) yang dipasang di tempat umum dapat diisi dengan pesan-pesan atau informasi kesehatan (Notoatmodjo, 2012)

4. Media *Slide Power Point*

a. Definisi

Power point merupakan media visual yang diproyeksikan, power point akan membantu sebuah gagasan akan lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena power point akan membantu dalam pembuatan slide-slide yang dapat di buat semenarik mungkin, sehingga media power point dapat menstimuli rasa ingin tahu anak terhadap materi yang diberikan karena anak akan berinteraksi dengan media sehingga tujuan pemberian penyuluhan dapat tercapai dengan optimal (Syahniati, 2020)

Terdapat banyak macam program (*software*) komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satu diantaranya dan mungkin ini program yang paling sederhana dan tampaknya paling sering digunakan dalam menyajikan suatu materi adalah program Powerpoint (Sakiah.et.al, 2021).

b. Kelebihan Media Slide Power Point

Pengguna media ini akan merasakan kelebihanannya, yaitu:

1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas

- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
- 3) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- 4) Dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik
- 5) Dapat dipergunakan berulang-ulang

c. Kekurangan Media Slide Power Point

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan powerpoint
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer microsoft powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks (Kamil, 2019).

5. *Game Online*

a. Definisi

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Awal.et.al, 2021)

b. Jenis *game online*

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. Contohnya *Counter Strike* dan *Point Blank*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Contohnya *Star Wars* dan *Warcraft*

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)

Jenis ini merupakan permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contohnya *Ragnarok Online*, dan *The Lord of the Rings*

4) *Cross-platform online play*

Permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*

6) *Simulation games*

Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual.

7) *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Chairunnisa, 2022).

c. *Game Free Fire*



Gambar 2. Game Free Fire
Sumber;Garena free fire (2024)

Free Fire Battlegrounds adalah *game online* yang bergenre Battle Royale dengan *Third-Person Shooter*. Free Fire Battlegrounds sebuah *game* perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 50 orang.

Alur permainan *game online* Free Fire Battlegrounds adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis

ketika dikirim untuk bertarung ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan ada pesawat lewat dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, senjata khusus seperti AWM, Groza, M249 atau senapan mesin.

Area pertarungan akan mengecil secara perlahan, dan hanya yang dapat memanfaatkan lokasi yang ada yang akan menjadi pemenang. Free Fire Battlegrounds, adalah *game* survival terbaik dengan grafis yang memukau dan kontrol yang mudah. Kunci dari permainan ini adalah bertahan hidup dan diharuskan membunuh musuh yang ada dengan jumlahnya mencapai 50 orang. Untuk para pemain diharuskan memiliki senjata dan peralatan perang lainnya untuk mendapat kemenangan (Booyah) (Haqiqi, 2018).

C. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pemahaman dan terjadi setelah manusia melakukan pengindraan suatu objek tertentu. Hal ini terjadi melalui panca indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan sentuhan. Sebagian besar pengetahuan manusia didapat melalui indera mata dan telinga (Dewi, 2010)

2. Tingkatan Pengetahuan

Terdapat 6 tingkatan pengetahuan, antara lain:

a. Tahu (*Know*)

Tahu, artinya untuk mengingat materi yang telah dipelajari. Termasuk dalam tingkatan ini adalah mencakup mengingat sesuatu yang detail dan seluruh materi yang dipelajari yang telah diberikan.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami, didefinisikan dapat menjelaskan objek yang diketahui secara akurat dan mampu menafsirkan materi tersebut secara valid

c. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi, artinya suatu kemampuan untuk memakai suatu materi yang dipelajari dalam situasi atau kondisi asli (kehidupan nyata). Hal ini dapat dipahami sebagai aplikasi atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan lain-lain. dalam konteks atau situasi lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan menjelaskan suatu materi atau objek berdasarkan komponen-komponennya, namun selalu dalam satu lingkup organisasi yang sama dan tetap keterkaitan satu dengan lainnya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis mengacu pada kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang baru.

f. Evaluasi

Evaluasi ini berkaitan dengan pemberian nilai dan pandangan terhadap suatu objek (Dewi, 2010)

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan panduan yang diberikan seseorang kepada orang lain dalam mencapai tujuan tertentu, yang akan membentuk cara mereka berperilaku dan menjalani kehidupan dengan tujuan mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pentingnya pendidikan dalam memperoleh pengetahuan, termasuk informasi yang berhubungan dengan kesehatan yang dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang.

2) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan suatu keburukan yang harus dilakukan pertamanya untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kegembiraan tetapi cara mencari nafkah yang membosankan dan menantang.

3) Umur

Umur adalah umur seseorang yang dihitung dari tanggal lahirnya. Semakin bertambahnya usia, maka semakin tinggi pula tingkat kematangan dan kekuatannya dalam berpikir dan bekerja.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah segala keadaan yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku individu atau kelompok.

2) Sosial Budaya

Sosial budaya pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.

4. Kriteria Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- a. Baik, jika hasil presentase 76%-100%
- b. Cukup, jika hasil presentase 56%-75%
- c. Kurang, jika hasil presentase < 56%

(Wawan & Dewi 2010)

D. Karies Gigi

1. Pengertian Karies

Karies gigi adalah penyakit yang disebabkan oleh sisa makanan yang tertinggal pada gigi, dan pada akhirnya sisa makanan tersebut menimbulkan bakteri dalam mulut yang membentuk asam pada permukaan gigi sehingga dapat menghancurkan struktur gigi, dan pada permulaan akan tampak pada email gigi yang berubah warna menjadi suram dan terasa kasar, sampai akhirnya terjadi lubang. (Yanuar, 2011)

2. Penyebab Karies

Untuk anak-anak, faktor yang mempengaruhi terjadinya karies adalah:

- a. Terlalu sering mengonsumsi makanan yang mengandung gula dan karbohidrat
- b. Kebersihan mulut kurang terjaga

- c. Minum air dimana kandungan flour tidak memenuhi standar air minum
 - d. Tertularnya mikroba kariogenik dari orang tua ke anak
 - e. Genetik anak yang rentan terhadap penyakit gigi
 - f. Gaya hidup seperti kebiasaan anak minum dengan susu botol, karena biasanya susu tersebut mengandung gula sehingga anak tidak ditunjang dengan kebersihan dalam rongga mulutnya.
- (Yanuar, 2011)

3. Pencegahan Karies

Menurut (Erwana, 2013) agar gigi sehat dan tidak mudah diserang penyakit, upaya-upaya yang dapat dilakukan yaitu :

a. Bersihkan gigi secara teratur

Ini sehubungan dengan faktor gigi dalam pembentukan lubang gigi. Gigi dibersihkan supaya tidak ada lagi plak yang terbentuk dan menjadi tempat tinggal bakteri pembentuk lubang gigi.

b. Bersihkan mulut secara menyeluruh

Hal ini berhubungan dengan faktor bakteri dalam pembentukan lubang gigi. Menyikat gigi sebenarnya hanya membersihkan $\frac{1}{4}$ atau 25% dari keseluruhan bagian gigi dan mulut. Masih ada pipi, lidah dan jaringan lunak lainnya yang bias berpotensi sebagai tempat tinggal bakteri jahat dalam rongga mulut kalau tidak dibersihkan secara teratur. Gunakan bantuan benang gigi (dental floss), pembersih lidah, dan obat kumur sebagai alat bantu pembersihan gigi dan mulut selain dengan menyikat gigi.

c. Kurangi makanan manis

Hal ini berhubungan dengan faktor gula dalam pembentukan lubang gigi. Makanan manis dapat menjadi sumber makanan bagi bakteri pembentukan lubang gigi. Dengan mengurangi sumber tenaga berarti bisa mengurangi aktivitas bakteri dalam proses pelubangan. Minimal bisa dengan cara berkumur setelah makanan manis dan lengket dengan air putih.

d. Mengonsumsi makanan berserat dan berair

Makanan berserat dan kesehatan mulut yang baik merupakan faktor penting dalam pencegahan penyakit gigi dan mulut, karena mempunyai daya pembersih gigi yang baik, seperti nanas, pir, stroberi, semangka, dan bengkoang. Cara ini merupakan selfcleansing yang dilakukan dengan mengunyah buah-buahan mengandung banyak serat dan air.

e. Rutin kontrol ke dokter gigi

Ini berhubungan dengan faktor waktu. Dengan memeriksakan kesehatan gigi dan mulut secara teratur ke dokter gigi maka waktu yang diperlukan untuk bakteri melakukan aksinya dihentikan. Misalnya butuh sekitar tujuh bulan untuk pembentukan karang gigi, tetapi dengan mengontrol kesehatan gigi setiap enam bulan sekali maka kita mendahului satu bulan lebih cepat dan memaksa bakteri mengulang proses dari awal lagi dan begitu seterusnya.

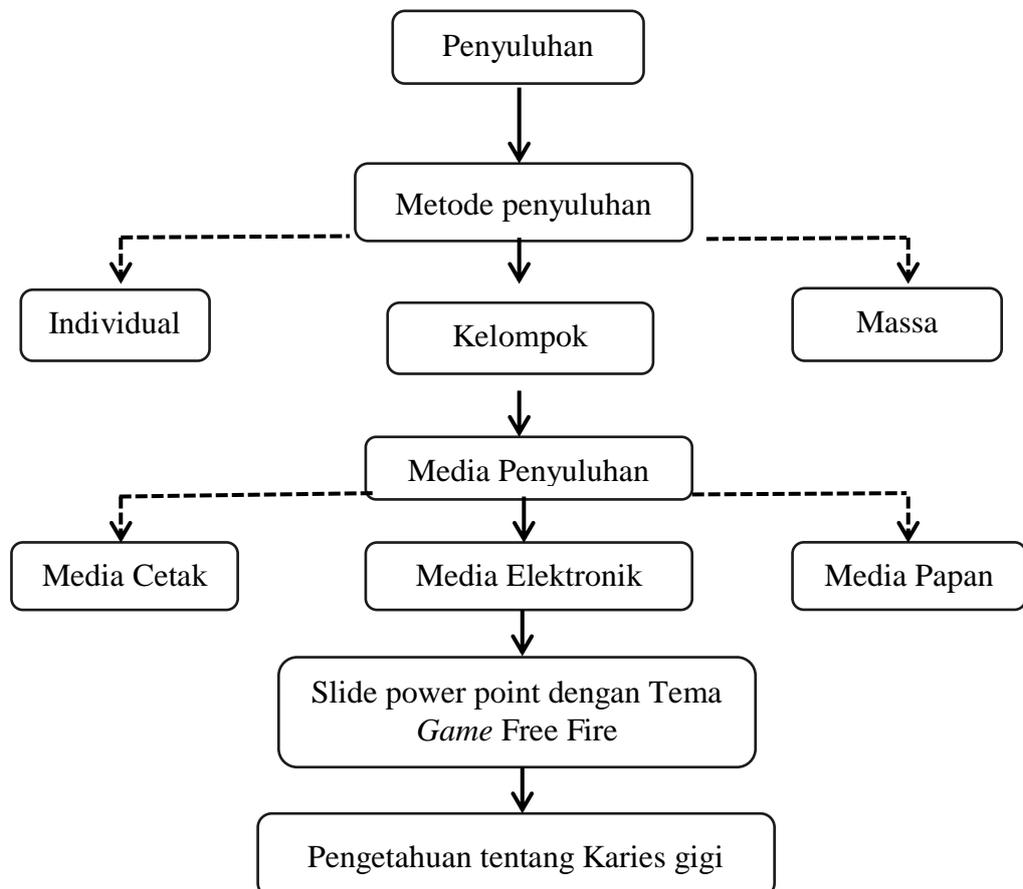
E. Penelitian Terkait

1. Hasil penelitian oleh (Dewi.et.al, 2022), berjudul “Penggunaan Media Video dan Power Point dalam Penyuluhan Daring tentang Karies Gigi”, menunjukkan bahwa penggunaan media power point lebih efektif daripada media video dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang karies gigi pada siswa kelas V SDN Wage 1 Sidoarjo selama masa pandemi Covid-19. Dalam penelitian ini, rata-rata pengetahuan siswa setelah penyuluhan menggunakan media power point lebih tinggi daripada setelah menggunakan media video. Hal ini menunjukkan bahwa power point memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan gigi dan mulut.
2. Hasil penelitian oleh (Megasari, 2023), berjudul “Efektivitas Media Audio Visual Dan Power Point Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Tentang Karies Gigi”, didapatkan bahwa media Power Point menunjukkan peningkatan pengetahuan responden sebesar 31% setelah diberikan perlakuan dengan metode pre-test dan post-test. Selain itu, Hal ini menunjukkan bahwa Power Point memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan tingkat pengetahuan responden tentang karies gigi pada siswa SD.
3. Hasil penelitian oleh (Purba, 2022), berjudul “Promosi Kesehatan Menggunakan Media Elektronik (Video & Slide) Guna Meningkatkan Pengetahuan dan Memperbaiki Perilaku Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Kelas 6 MIN 12 Medan Tembung Tahun 2022”, didapatkan hasil bahwa promosi kesehatan menggunakan media elektronik (video dan slide) yang

dilakukan pada kelas 6A MIN 12 Medan Tembung berhasil mempengaruhi hampir seluruh responden. Pemilihan media yang tepat dalam promosi kesehatan mempengaruhi keberhasilan dalam promosi kesehatan

F. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan suatu susunan atau organisasi dari teori-teori yang sudah ada dan dianggap relevan dengan permasalahan penelitian yang dihadapi (Notoatmodjo, 2010)



Keterangan:

----- = garis putus putus tidak diteliti

Gambar 3. Kerangka Teori

Sumber: Anwar (2019), Notoatmodjo (2012), Hardika (2018), Safela, dkk (2021).

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang masih bersifat praduga karena belum diuji secara empiris. (Sutriyawan, 2021). Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

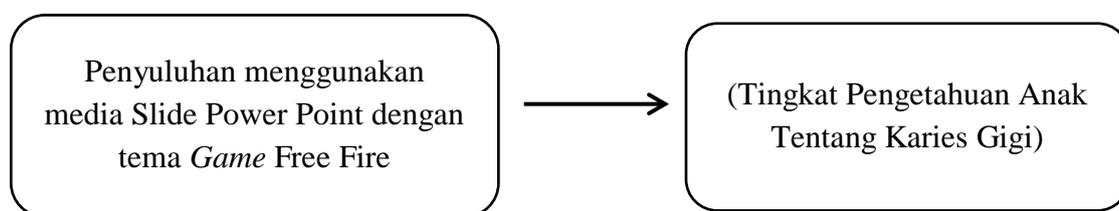
H_a : Penyuluhan menggunakan media slide power point dengan tema game free fire dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang karies gigi pada siswa/i kelas III di SD IT Wahdatul Ummah, Metro

H_0 : Penyuluhan menggunakan media slide power pont dengan tema game Free Fire tidak berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang keris gigi pada siswa/i kelas III di SD IT Wahdatul Ummah, Metro

Penyuluhan menggunakan media slide power point dengan tema game

H. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah suatu uraian dengan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin di teliti (Notoatmodjo, 2010).



Gambar 4. Kerangka Konsep

I. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batas variabel yang dimaksud, atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan (Notoatmodjo, 2010).

Tabel 1. Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Cara ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1.	Independent Penyuluhan menggunakan media Slide Power Point dengan tema <i>Game Free Fire</i>	Penyuluhan menggunakan media slide power point merupakan penyuluhan yang dilakukan dengan lingkup media proyeksi yang menyajikan gambar, suara, dan animasi gerak sehingga dapat menambah minat sasaran dan terlihat lebih nyata.	Slide power point	Observasi	Kelompok penyuluhan dengan media slide power point ya atau tidak	Nominal
2.	Dependent Tingkat Pengetahuan anak tentang karies gigi	Tingkat pengetahuan sasaran dalam lingkup tentang pengertian karies gigi, penyebab karies, dan pencegahan karies,	Lembar kuisisioner	Memberikan lembar kuisisioner sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media Slde power point dengan jawaban benar diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0 Dengan rumus menghitung presentase: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Keterangan: P=besaran presentase F=.frekuensi jawaban N= jumlah soal	Kriteria tingkat pengetahuan: a. Baik Hasil presentase 76%-100% b. Cukup :hasil presentase 56%-75% c. Kurang : hasil presentase < 56%	Ordinal