

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 (Larasati et al., 2021:2).

2. Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut

Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut merupakan kegiatan penyuluhan yang memiliki sasaran untuk dapat mengubah perilaku individu menjadi lebih baik terutama dalam perilaku hidup sehat dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut (Gede, 2019:4076).

3. Tujuan Penyuluhan Kesehatan Gigi

Penyuluhan kesehatan gigi memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak usia sekolah dasar (Gede, 2019:4076).

4. Metode Penyuluhan

Metode penyuluhan berdasarkan sasarnya, dibagi menjadi 3 (Notoatmodjo, 2014:45-55)

a. Metode Penyuluhan Individual (Perorangan)

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

1) Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and counseling*)

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

2) Wawancara (*Interview*)

Cara ini merupakan bagian dari bimbingan dan penyuluhan. Wawancara antara petugas kesehatan dengan klien terkait penggalian informasi mengapa ia tidak atau belum menerima perubahan, apabila belum maka perlu penyuluhan yang lebih mendalam.

Menurut Tjahjorini & Margono Slamet (2005), metode individu memiliki kelebihan dan kelemahan.

a) Kelebihan metode individual yaitu:

- (1) Memiliki partisipasi aktif dari individu.
- (2) Umpulan dapat diperoleh secara langsung.
- (3) Topik pembicaraan langsung pada konflik yang dihadapi secara spesifik.
- (4) Individu akan merasa dirinya diperhatikan sehingga muncul motivasi yang tinggi.

b) Kelemahan metode individual:

- (1) Sasaran target yang sempit.
- (2) Kemungkinan adanya rasa cemburu dari individu lain. Topik penyuluhan bukan dari permasalahan bersama, melainkan hanya dari individu itu sendiri.

b. Metode Penyuluhan Kelompok

Metode penyuluhan kelompok terdiri dari 2 bagian yaitu:

1) Kelompok Besar

Kelompok besar adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini yaitu ceramah dan seminar.

a) Ceramah

Ceramah akan berhasil apabila penceramah tersebut mampu menguasai materi yang akan disampaikan.

b) Seminar

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

2) Kelompok Kecil

Kelompok kecil adalah apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang. Metode yang cocok untuk kelompok kecil antara lain :

a) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok dilakukan agar semua anggota kelompok bebas berpartisipasi dalam diskusi. Dengan kata lain, mereka harus berada dalam taraf yang sama, sehingga tiap anggota kelompok mempunyai kebebasan atau keterbukaan untuk mengeluarkan pendapat.

b) Curah Pendapat

Metode ini merupakan modifikasi dari diskusi kelompok. Pada permulaannya pemimpin kelompok memancing dengan suatu masalah dan kemudian tiap peserta memberikan jawaban-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. Kemudian pasang yang sudah menjadi 4 orang ini bergabung lagi sehingga akhirnya akan terjadi diskusi kelompok.

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) Memainkan peranan (*Role play*)

Beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan.

f) Permainan simulasi (*Simulation game*)

Metode ini merupakan gabungan antara roleplay dengan diskusi kelompok. Pesan- pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Beberapa orang menjadi pemain dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber. Metode kelompok memiliki kelebihan

- (1) Relatif lebih efisien.
- (2) Komunikator tidak tersamar.
- (3) Memungkinkan adanya umpan balik dan interaksi kelompok sehingga bisa bertukar pengalaman.

Kelemahan:

- (1) Masalah pengorganisasian.
- (2) Kesulitan dalam pengorganisasian aktivitas diskusi.

c. Metode Penyuluhan Massa

Sasaran pendidikan ni bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan sebagainya, maka pesan- pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut. Berikut adalah contoh metode yang cocok untuk pendekatan massa.

- 1) Ceramah umum (*public speaking*).

2) Pidato atau diskusi tentang kesehatan melalui media elektronik.

3) Simulasi.

4) Tulisan- tulisan di majalah atau koran.

Metode penyuluhan massa memiliki kelebihan dan kelebihannya (Van Den Ban A.W, 1999:32).

a) Kelebihan metode massa:

(1) Tidak terlalu resmi.

(2) Penuh kepercayaan.

(3) Dapat dirasakan.

b) Kelemahan metode massa:

(1) Biaya yang dikeluarkan lebih besar.

(2) Bersifat kurang efisien terhadap pengaruhnya.

(3) Memakan waktu lebih banyak.

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

Persuasif adalah proses penyampaian pesan dari seseorang 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 mengundang paksaan agar penerima pesan melakukan tindakan atau kegiatan tertentu (Tambunan, 2018:26).

B. Media Penyuluhan

1. Pengertian Media Alat Bantu Penyuluhan

Alat bantu penyuluhan adalah alat- alat yang digunakan oleh penyuluhan dalam menyampaikan bahan pengajaran/materi (Notoatmodjo, 2014:32).

2. Manfaat Alat Bantu

Alat bantu sering disebut dengan alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses penyuluhan (Notoatmodjo, 2014:32-37).

Secara rinci, manfaat alat peraga antara lain :

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

3. Macam-macam Alat Bantu Penyuluhan

Secara garis besar, hanya ada tiga macam alat bantu penyuluhan (alat peraga).

- a. Alat bantu lihat (visual aids) yang berguna dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penyuluhan. Contohnya yaitu : poster, brosur, leaflet, komik.
 Kelebihan: Menarik perhatian, mudah dibaca, harga terjangkau
 Kelemahan: informasi terbatas, kurang interaktif.
- b. Alat-alat bantu dengar (audio aids) yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasikan indera pendengar pada waktu proses penyampaian materi. Contohnya yaitu : rekaman suara, podcast, radio.
 Kelebihan: efektif, mudah diakses dan luas jangkauan
 Kelemahan: sulit mempertahankan perhatian, memerlukan perangkat dan kurang interaktif.
- c. Alat bantu lihat-dengar, alat ini dikenal dengan Audio Visual Aids (AVA). Contohnya yaitu : film atau video, televisi.
 Kelebihan: Menarik dan efektif.
 Kelemahan: biaya produksi tinggi, tergantung perangkat dan kurang interaktif (Notoatmodjo, 2014:38).

4. Media Berdasarkan Fungsinya

- a. Media Cetak
 - 1) *Booklet*, yaitu suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.
 - 2) *Leaflet*, yaitu bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat.
 - 3) *Flyer* (selebaran), bentuknya seperti *leaflet*, tetapi tidak terlipat.
 - 4) *Flip chart* (lembar balik), yaitu 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 atau hal-hal lain yang berkaitan dengan kesehatan.
 - 6) Poster yaitu media cetak yang berisi pesan-pesan atau informasi kesehatan, yang biasanya ditempel di tembok, tempat umum, dll.
 - 7) Foto yang mengungkapkan informasi kesehatan.
- b. Media Elektronik

1) Televisi, penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui media televisi dapat dalam bentuk sandiwara, sinetron forum diskusi, dll.

Kelebihan: menarik dan dapat memberikan informasi secara jelas.

Kelemahan: televisi hanya bersifat satu arah, biaya produksi tinggi, televisi kurang selektif terhadap penayangan acara atau iklan.

2) Radio, penyampaian pesan atau informasi kesehatan melalui radio juga dapat bermacam-macam bentuk, antara lain obrolan (tanya jawab), sandiwara radio, ceramah, radio spot, dan sebagainya.

Kelebihan: Luas jangkauan, efektif dan fleksibel.

Kelemahan: Kurang interaktif dan tergantung perangkat.

3) *Video*

Ada beberapa jenis dalam video, diantaranya:

a) Stop Motion

Jenis video pertama yaitu stop motion, yaitu bentuk animasi dengan gaya flipbook yang canggih. Dalam membuat video ini, perlu melibatkan kegiatan memotret hingga objek secara fisik pada video frame.

b) Screencast

Jenis video ini yaitu sebuah rekaman video digital dari layar komputer yang biasanya termasuk narasi audio.

c) Live Action

Jenis video ini merupakan rekaman objek diam/bergerak yang diambil secara langsung.

d) Animation

Jenis video ini yaitu video berupa animasi dari sebuah sketsa atau objek dan kemudian ditampilkan dalam rangkaian frame yang membuatnya seperti gambar gerak.

e) Live stream

Satu jenis video ini yang sekarang banyak digunakan untuk melakukan penjualan melalui berbagai platform media sosial seperti instagram, tiktok, dan youtube.

f) Video Motion Graphic

Jenis video ini merupakan sebuah video animasi yang memperlihatkan berbagai jenis informasi dan data, bisa menggabungkan teks animasi, transisi yang mempesona. Jenis video ini sangat mudah untuk digunakan dalam berbagai cara.

g) Photo Montage

Jenis video ini yaitu tayangan slide montase foto yang memperlihatkan banyak gambar yang telah diambil kemudian diberi musik dan transisi.

Kelebihan: Menarik, efektif dan fleksibel.

Kelemahan: Biaya produksi tinggi, dan kurang interaktif.

4) *Slide*

Kelebihan: Praktis, menarik dan dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan: Membutuhkan keterampilan khusus, memerlukan persiapan yang matang bila menggunakan teknik penyajian yang kompleks.

5) Film Strip

Kelebihan: Menarik, efektif dan fleksibel.

Kelemahan: Biaya produksi tinggi dan kurang interaktif.

c. Media Papan (*Billboard*)

Papan (*Billboard*) yang dipasang di tempat umum dapat diisi dengan pesan dan informasi kesehatan.

5. Media Video Motion Graphic

a. Definisi

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengendalikan indera pendengaran dan indera penglihatan. *Motion Graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain graphis, dimana dalam motion graphic terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, didalamnya dengan secara sengaja digerakan atau diberi pergerakan. *Motion graphic* merupakan *graphic* yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. *Motion*

graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis (Romadonah & Maharani, 2019:118).

b. Kelebihan Media *Video Motion Graphic*

- 1) Menggunakan *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik.
- 2) *Motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, maupun psikomotor.
- 3) Menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan pemeran sungguhan.
- 4) Menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Memproduksi *motion graphic* lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah (Romadonah & Maharani, 2019:119).

c. Kekurangan Media *Video Motion Graphic*

- 1) Membuat *motion graphic* bukan pekerjaan yang mudah, memerlukan keahlian khusus.
- 2) Memproduksi *motion graphic* diperlukan komputer dengan spesifikasi yang lumayan/ menggunakan aplikasi tertentu.
- 3) *Motion graphic* akan menjadi suatu hal yang biasa saja tanpa adanya suatu penguatan dalam beberapa desain vektor dan kecocokan warna nya (Romadonah & Maharani, 2019:119).

d. Cara Membuat *Video Motion Graphic*

- 1) Persiapan
 - a) Unduh dan instal aplikasi Canva dari *Play Store* atau *App Store*.
 - b) Siapkan materi seperti teks, gambar, audio, dan video (jika diperlukan).
 - c) Pilih tema dan konsep *motion graphic*.
- 2) Langkah-langkah
 - a) Buka Canva dan pilih “proyek baru”.

- b) Pilih rasio aspek (16:9, 9:16, 1:1).
- c) Tentukan durasi video.
- d) Tambahkan latar belakang (gambar atau warna solid).
- e) Tambahkan teks dengan memilih font dan efek.
- f) Tambahkan gambar atau ikon.
- g) Tambahkan efek transisi dan animasi.
- h) Tambahkan audio (musik atau narasi).
- i) Atur timing dan sinkronisasi elemen.
- j) Preview dan edit jika perlu.
- k) Ekspor video dalam format MP4 atau lainnya.
- l) Fitur Canva untuk *Motion Graphic*.
- m) Efek transisi dan animasi.
- n) Pengaturan waktu dan sinkronisasi.
- o) Penggunaan background.
- p) Penambahan teks dan gambar.
- q) Penggunaan audio.
- r) Pengaturan warna dan kontras.
- s) Efek khusus (seperti *glitch, fade*, dll).
- t) Tips Membuat *Video Motion Graphic*.
- u) Gunakan font yang jelas dan mudah dibaca.
- v) Pilih warna yang kontras dan harmonis.
- w) Buatlah storyboard sebelum memulai.
- x) Gunakan efek animasi yang tepat.
- y) Pastikan sinkronisasi audio dan visual.
- z) Tambahkan logo/ watermark jika diperlukan.

C. Usia Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Mauliddiani et al., 2023:1381).

Menurut teori kognitif Piaget dalam Mauliddiani et al (2023:1382), perkembangan anak usia dasar berada pada dua fase yaitu:

1. Fase Operasional konkret (7-11 tahun)

Fase ini dimana anak sudah dapat memfungsikan akalnya untuk berpikir logis, rasional dan objektif, tetapi terhadap objek yang bersifat konkret.

2. Fase Operasional Formal (11-12 tahun)

Fase ini dimana anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi (hipotesis) dan sesuatu bersifat abstrak

D. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

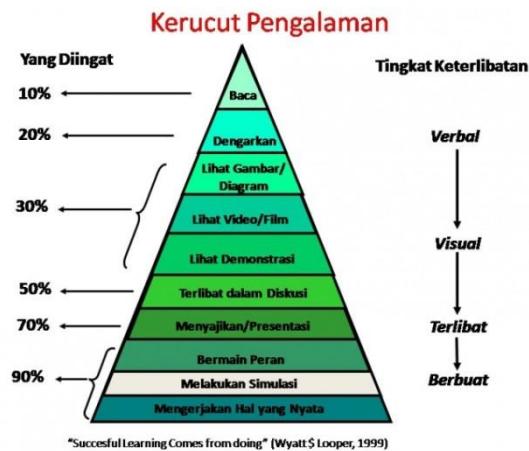
Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indera manusia yaitu, indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Hendrawan, 2019:71).

2. Teori Edgar Dale

Teori Edgar Dale dalam buku (Notoatmodjo, 2020), menganggap kerucut merupakan analogi visual untuk menunjukkan perkembangan belajar. Kerucut Edgar Dale memperlihatkan tentang bagaimana manusia mendapatkan pemahaman dari jenis pengalaman (experience) yang berbeda. Edgar Dale mengatakan bahwa dasar kerucut yang luas menggambarkan pentingnya pengalaman langsung untuk komunikasi dan pembelajaran yang efektif (Anam, Saeful, 2024:21).

Teori kerucut menurut pengalaman Edgar Dale, apabila gambar menunjukkan semakin ke bawah akan semakin konkret. Pengalaman belajar yang diperoleh seseorang akan semakin banyak jika media

pembelajaran semakin konkret dalam mempelajari bahan pengajaran. Sebaliknya, jika seseorang semakin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran, maka semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh.



Gambar 1. Sumber: <https://www.google.com/blogspot.com%2F2016%2F12%2Fmedia-pembelajaran-dan-kerucut.html&psig>

Pengalaman melalui lambang verbal merupakan pengalaman yang sifatnya abstrak dengan persentase paling rendah yaitu pertama 10%, sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui apa yang dibaca (tulisan). Kedua 20% merupakan pengalaman yang didengar dengan ucapan yang disampaikan oleh seseorang atau objek yang didengar. Ketiga 30% dari apa yang dilihat seperti pengalaman melalui gambar hidup (televisi) yang merupakan pengalaman tidak langsung sebab televisi merupakan gambar hidup dan film. Gambar hidup merupakan rangkaian mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Keempat 50% pengalaman yang dilihat dan didengar seperti pameran dan berdiskusi. Kelima 70% pengalaman yang didapat dari apa yang dikatakan seperti presentasi atau menyajikan. Dan terakhir 90% pengalaman dari apa yang dikatakan dan dilakukan seperti pengalaman langsung yang merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri.

Dalam hal belajar dan pembelajaran media bisa dikatakan hal yang sangat penting untuk mendukung proses belajar peserta didik,

contohnya dalam pelajaran IPA untuk memperlihatkan bagian-bagian tubuh manusia, pendidik bisa menggunakan patung animasi 3D atau video animasi / design motion graphic agar pembelajaran menjadi konkret. Semakin langsung objek dipelajari maka semakin konkret pengetahuan diperoleh. Sebelum teknologi informasi dan ilmu pengetahuan belum semaju sekarang, proses pembelajaran biasanya ada waktu dan tempat tertentu. Dengan adanya media pembelajaran animasi motion graphic dan dilihat dari banyaknya aplikasi belajar yang mengkombinasikan animasi dalam video pembelajaran menjadikan bahwa animasi bisa menjadi hal menarik.

3. Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan terdapat beberapa tingkatan (Sari & Zefri, 2019:310)

- a. Mengetahui (*know*), yaitu mengingat kembali memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.
- b. Memahami (*comprehension*), yaitu menginterpretasikan dengan benar tentang objek yang diamati.
- c. Menerapkan (*application*), yaitu seseorang menggunakan pengetahuan dalam situasi baru.
- d. Menganalisis (*analysis*), yaitu memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk memahami hubungan antar bagian.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu menggabungkan berbagai elemen untuk membentuk sesuatu yang baru.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan melakukan penilaian terhadap objek tertentu.

4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang terhadap kesehatan gigi dan mulut yaitu (Gede, 2019: 4076)

- a. Faktor Internal
 - 1) Usia.
 - 2) Jenis Kelamin.

b. Faktor External

- 1) Pekerjaan.
- 2) Sosial Budaya.
- 3) Lingkungan.

Lingkungan adalah salah satu faktor yang paling besar pengaruhnya pada pendidikan. Lingkungan mempengaruhi perkembangan sangat relatif dan pengaruh lingkungan bergantung pada seberapa jauh pengalaman (Nabilla & Desmon, 2022:66). Teori vygotsky dalam (Nabilla & Desmon, 2022:68), yang menekankan bahwa perkembangan seorang anak diperoleh dari lingkungan tidak hanya di peroleh di dalam kelas.

5. Kriteria Tingkatan Pengetahuan

Menurut Arikunto (2010) dalam Hendrawan (2019:76), pengetahuan seseorang dapat diketahui dengan skala ukur yang bersifat kualitatif, yaitu :

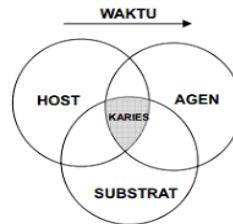
- a. Baik, jika hasil persentase 76%-100%.
- b. Cukup, jika hasil persentase 56%-75%.
- c. Kurang, jika hasil persentase <56%.

E. Karies Gigi

1. Pengertian Karies Gigi

Karies gigi atau gigi berlubang merupakan kerusakan pada struktur gigi yang disebabkan oleh demineralisasi enamel dan dentin oleh asam yang dihasilkan oleh bakteri yang menguraikan karbohidrat dalam makanan (Kristiani et al., 2025:27).

2. Penyebab Karies



Gambar 1. Faktor Penyebab Karies

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fdilib.unila.ac.id%2F6598%2F19%2FBAB%2520II>.

Para ahli telah melakukan banyak penelitian terkait teori penyebab akan terjadinya karies gigi, tetapi hingga kini tetap menganut 4 faktor yang mempengaruhi. Keempat faktor itu berdasarkan dari tiga faktor utama yaitu host (gigi dan saliva), agent (mikroorganisme) dan environment (substrat). Terjadi karies diakibatkan adanya kekuatan dari ketiga faktor itu kemudian didukung dengan faktor keempat yaitu waktu.

Adapun faktor penyebab karies gigi lainnya yaitu :

a) Bakteri dalam Plak Gigi

Bakteri tersebut yaitu Streptococcus mutans dan Lactobacillus yang memfermentasikan karbohidrat di dalam makanan menjadi asam.

b) Konsumsi Gula yang Berlebih

Terutama dalam bentuk sukrosa, glukosa, dan fruktosa. Ketika gula difermentasi oleh bakteri maka dihasilkan asam yang menurunkan pH area mulut dan terjadi enamel yang rusak.

c) Kurangnya Kebersihan Gigi

Kebersihan gigi yang buruk menyebabkan plak gigi menumpuk sehingga bakteri mampu berkembang biak dan memproduksi asam.

d) Kurangnya Saliva (Air Liur)

Saliva berfungsi sebagai penetrat asam yang diperoleh dari bakteri. Jika saliva rendah, maka resiko karies akan meningkat.

e) Konsumsi Karbohidrat yang Dicerna Cepat

Contohnya seperti roti, pasta, dan permen, lebih lama tertinggal di gigi sehingga lebih mudah dicerna oleh bakteri.

f) Faktor Genetik dan Susunan Gigi

Gigi yang lebih tipis atau enamel yang kurang akan mineral lebih rentan terhadap demineralisasi (Kristiani et al., 2025:30-34).

3. Pencegahan Karies

Pencegahan karies gigi penting dilakukan agar kesehatan gigi dan mulut tetap terjaga. Cara yang efektif pencegahan karies gigi yaitu dengan melakukan kebiasaan kebersihan gigi dan mulut yang baik, diet sehat, dan penggunaan bahan-bahan pencegah karies. Berikut beberapa cara pencegahan karies gigi.

a) Menyikat Gigi Secara Rutin

Menyikat gigi 2 kali sehari dengan pasta gigi yang mengandung fluorida merupakan cara yang paling efektif untuk menghilangkan plak gigi. Fluorida membantu remineralisasi enamel dan melindungi gigi dari demineralisasi akibat asam.

Caranya : Gunakan sikat gigi dengan bulu sikat lembut dan pasta gigi berfluorida, serta sikat gigi dengan gerakan memutar selama minimal 2 menit.

b) Menggunakan Benang Gigi (Dental Floss)

Hal ini membantu membersihkan sekitar antara gigi yang sulit dijangkau dengan sikat gigi.

Caranya : Lakukan flossing sekali sehari dengan hati-hati agar tidak merusak gigi.

c) Mengurangi Konsumsi Gula(kariogenik) dan Karbohidrat yang Berlebih dan Mudah Dicerna

Caranya : Batasi konsumsi makanan manis, terutama antara waktu makan, dan pastikan untuk segera menyikat gigi setelah makan makanan yang mengandung gula.

d) Pemeriksaan Gigi Secara Rutin

Caranya : Lakukan pemeriksaan gigi setidaknya 6 bulan sekali atau sesuai dengan anjuran dokter gigi.

(Kristiani et al., 2025:34-36)

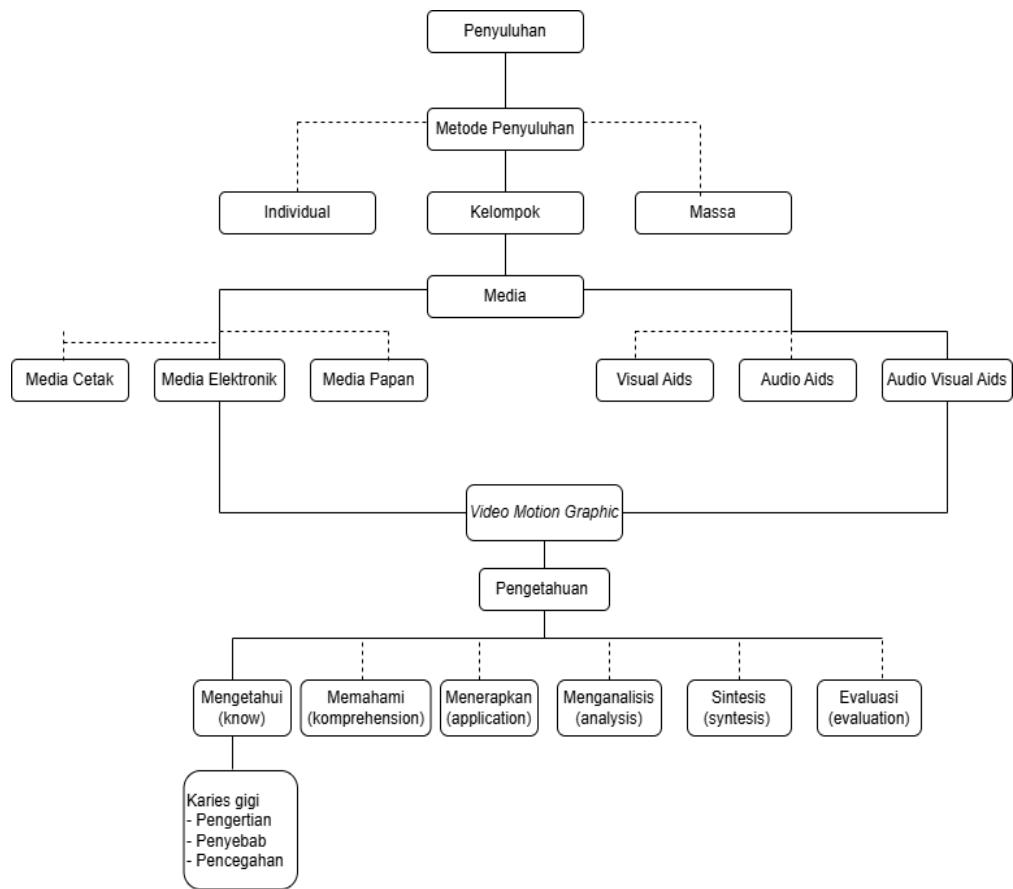
F. Penelitian Terkait

1. Hasil penelitian oleh (Setiawan et al., 2020) berjudul "Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Gigi Dengan Media *Video Motion Graphic* Terhadap Pengetahuan Tentang Karies Gigi Pada Murid Kelas IV A dan

IV B di SDN Indrasari 1 Martapura”, menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam penyuluhan menggunakan media *video motion graphic*. Video animasi berjenis *motion graphic* ini juga terbukti dapat meningkatkan pengetahuan responden.

2. Hasil penelitian oleh (Megasari, 2023), berjudul “Efektivitas Media Audiovisual dan Power Point Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Karies Gigi”, menunjukkan bahwa media audio visual lebih efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang karies gigi pada siswa kelas V SDN 93 Pekanbaru.
3. Hasil penelitian oleh (Maulina, 2024), berjudul “Pengaruh Penyuluhan Metode Audio visual Tentang Cara Pemeliharaan Kebersihan Gigi dan Mulut Terhadap Pengetahuan Siswa SD NEGERI 2 LAMCOT”, menunjukkan bahwa terjadi perubahan yaitu peningkatan pengetahuan responden sebesar 43% sesudah diberikan penyuluhan metode audio visual.

G. Kerangka Teori



Keterangan :

----- = garis putus-putus (tidak diteliti)

Gambar 2. Kerangka Teori

Sumber : (Notoatmodjo, 2014), (Kristiani et al., 2025), (Anam, Saeful, 2024), (Notoatmodjo, 2020).

H. Kerangka Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep

I. Hipotesis

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

Ha : Penyuluhan menggunakan media *video motion graphic* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang karies gigi pada siswa/i kelas II SDN 3 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Ho : Penyuluhan menggunakan media *video motion graphic* tidak berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang karies gigi pada siswa/i kelas II SDN 3 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

J. Definisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Independent Penyuluhan menggunakan media <i>video motion graphic</i>	Penyuluhan menggunakan media <i>video motion graphic</i> merupakan penyuluhan yang dilakukan dengan lingkup media proyeksi yang menyajikan gambar, suara, dan gerak animasi sehingga dapat menambah minat sasaran dan terlihat lebih nyata	<i>Video Motion Graphic</i>	Uji Statistik	1.Berpengaruh 2.Tidak Berpengaruh	Nominal
2.	Dependent Tingkat pengetahuan anak tentang karies gigi	Tingkat pengetahuan sasaran dalam lingkup tentang pengertian karies, penyebab karies dan pencegahan karies	Kuesioner	Pengisian Kuesioner	Kriteria tingkat pengetahuan: a. Baik: Persentase 76%-100% b. Cukup; Persentase 56%-75% c. Kurang: Persentase <56%	Ordinal

