

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Definisi Penyuluhan

Pengertian penyuluhan pendidikan kesehatan gigi adalah upaya terencana serta terarah guna menciptakan suasana mau mengubah perilaku lama yang kurang menguntungkan untuk kesehatan gigi menjadi lebih menguntungkan bagi kesehatan giginya pada seseorang atau kelompok masyarakat (Budiharto, 2013). Penyuluhan adalah bagian dari kegiatan pendidikan dengan cara penyebaran informasi yang membuat orang lain sadar, tahu dan memahami serta mau dan bisa melakukan anjuran dalam pesan penyuluhan, bertujuan untuk mengubah perilaku agar sesuai dengan norma kesehatan pada sasaran penyuluhan mulai dari perorangan sampai masyarakat luas (Kemenkes RI, 2012). Penyuluhan diartikan juga sebagai suatu kegiatan penyampaian materi atau pesan mengenai kesehatan gigi kepada masyarakat, kelompok maupun individu guna meningkatkan nilai kesadaran kesehatan gigi dan mulutnya yang disampaikan oleh petugas kepada klien (Ilyas dan Putri, 2012).

2. Tujuan Penyuluhan

Menurut (Herijulianti, dkk, 2016), penyuluhan kesehatan bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat sehingga tercapai derajat kesehatan masyarakat yang optimal. Perilaku baru yang terbentuk, seperti bahasan sebelumnya, biasanya hanya terbatas pada pemahaman sasaran (aspek kognitif),

sedangkan perubahan sikap dan tingkah laku merupakan tindakan tidak langsung (Maulana, H, 2016).

Untuk mewujudkan kesehatan yang optimal, tentunya perubahan perilaku yang diharapkan setelah menerima penyuluhan tidak dapat terjadi sekaligus. Oleh karena itu pencapaian target penyuluhan dibagi menjadi:

- a. Jangka Pendek : tercapainya perubahan dari masyarakat.
- b. Jangka Menengah : adanya peningkatan, sikap dan keterampilan yang akan mengubah perilaku masyarakat ke arah perilaku sehat.
- c. Jangka Panjang : masyarakat dapat menjalankan perilaku sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

3. Metode Penyuluhan

Metode Penyuluhan Menurut Arsyad (2018) metode yang umum digunakan dalam memberikan penyuluhan kesehatan antara lain :

a. Metode Didaktik

Pada metode ini penyuluh lebih aktif dan sasaran tidak diberi kesempatan untuk mengajukan pendapat. Contohnya metode ceramah, siaran radio, pemutaran film/video, penyebaran selebaran, pameran.

b. Metode Sokratik

Pada metode ini dibutuhkan komunikasi dua arah penyuluh dan sasaran. Contohnya wawancara, demonstrasi, sandiwara, simulasi, curah pendapat, permainan peran (role playing) serta tanya jawab.

4. Media

a. Pengertian Media Penyuluhan

Media penyuluhan merupakan alat bantu guna mempermudah penyuluh dalam melaksanakan kegiatan penyuluhan sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh sasaran penyuluhan (Herijulianti, 2002 dalam Arsyad, 2018).

b. Tujuan Media Penyuluhan

Menurut Arsyad (2018) tujuan media diperlukan dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan antara lain :

- a. Media dapat mempermudah dalam penyampaian informasi.
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
- c. Media dapat memperjelas informasi.
- d. Media dapat mempermudah pengertian suatu teori.
- e. Media dapat mengurangi komunikasi verbalistik.
- f. Media dapat menampilkan objek yang tidak dapat ditangkap dengan mata.
- g. Media dapat memperlancar komunikasi.

5. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi:

a. Media Audio

Media audio adalah alat yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang- lambang auditif yang berupa kata-kata, musik.

b. Media Visual

Media visual merupakan pencapaian pesan atau informasi secara teknik atau kreatif yang mana menampilkan gambar atau foto diam, gambar bergerak, animasi dan teks dan tata letaknya jelas sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima peserta didik dengan baik.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang pencapaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan contohnya pementasan drama, film, televisi dan vcd.

6. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan.

Kelebihan animasi :

- a. Memudahkan penyuluh untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan.
- b. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi audiens terutama animasi yang dilengkapi oleh suara.
- c. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- d. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan.

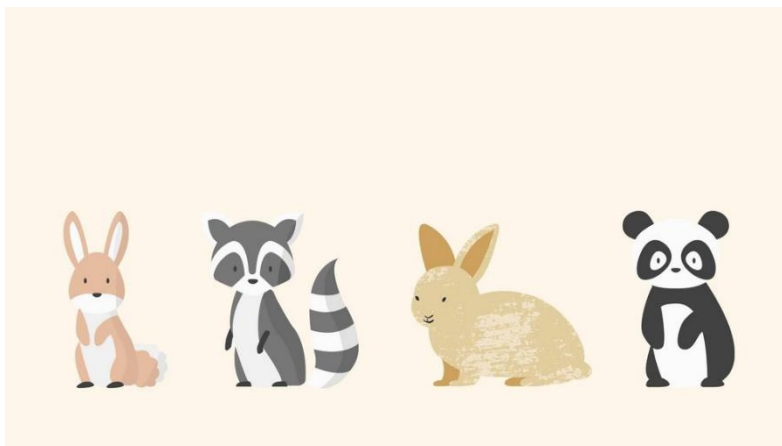
Kelemahan animasi:

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.

7. Jenis-jenis Animasi

Animasi memiliki banyak jenisnya, Di antara penjelasan mengenai jenis-jenis animasi tersebut ada di bawah berikut:

1. Animasi 2 D



Animasi 2d atau 2 dimensi adalah seni menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi. Animasi 2D ini memiliki keunggulan yang jika diperbesar ataupun sebaliknya resolusi yang didapat tetap memiliki kualitas semula. Animasi 2D bisa disebut juga sebagai film kartun. Kartun berasal dari kata cartoon yang memiliki arti gambar yang lucu.

Animasi 2D adalah sebuah karya gambar yang menggunakan lingkaran dua dimensi dan digerakkan secara ceta dan berurutan. Setiap gambar memiliki urutan masing-masing yang akan membentuk sebuah frame berlatar belakang dua dimensi.

Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, kemudian sketsa gambar tersebut digerakkan satu persatu, maka akan terlihat seperti nyata. Disebut sebagai animasi 2D karena memiliki ukuran panjang (X-azis) dan (Y-axis). Juga karena dibuat dari sketsa yang digerakkan satu per satu, sehingga akan bergerak seperti nyata. Animasi 2D ini hanya bisa terlihat dari depan saja.

2. Animasi 3D



Animasi 3 Dimensi tentu berbeda dengan animasi 2D. Animasi 3D atau tiga Dimensi adalah ketika objek yang dihasilkan komputer tampak bergerak melalui ruang tiga dimensi. Sehingga untuk menggerakkan animasi 3D ini mengandalkan program.

Seperti mengatur digital frame di mana bagian karakter di posisi yang tepat. Lalu komputer yang menghitung gerakan frame yang dihasilkannya. Tentu saja animasi 3D ini memiliki keunikan yang berbeda dibanding dengan animasi 2D. sebab

animasi 3D ini mampu mengalihkan keseluruhan tubuh karakternya, seperti saat bergerak ke arah samping, dan gerakan lainnya.

3. Animasi Motion Graphic



Motion Graphic adalah animasi potongan-potongan grafik digital yang mewujudkan ilusi gerakan. Motion Graphic digabungkan dengan suara untuk sebuah proyek multimedia.

Animasi dengan Motion Graphic biasanya digunakan untuk animasi pada iklan, film, urutan judul dan lainnya.

4. Animasi Stop Motion



Animasi dengan jenis Stop Motion adalah animasi yang memiliki umur lebih tua dari animasi 3D. animasi jenis Stop Motion ini terdiri dari jenis *claymation*, *pixelation*, *object motion*, animasi cut-out hingga lainnya. Animasi ini hampir mirip

dengan animasi tradisional atau flipbook. Biasanya animasi stop motion dibuat untuk boneka, tanah liat, hingga orang sungguhan.

8. Teknik Animasi

a. Tradisional

Animasi tradisional adalah animasi yang karakter atau objeknya digambar manual di atas kertas. Untuk membuat pergerakan objek atau karakter, animator harus membuat ratusan gambar dengan perubahan adegan sedikit-sedikit.

Setelah gambar selesai dibuat, kemudian gambar difoto menggunakan kamera rostum. Kamera rostum adalah kamera yang dirancang secara khusus untuk memproduksi animasi. Hasil ratusan foto tersebut ditata berurutan sehingga menimbulkan ilusi pergerakan.

Seiring dengan pergerakan zaman, karakter atau objek dan frame animasi tidak hanya terbuat dari kertas saja, tetapi juga bisa dari clay atau tanah liat, lego, dan bahan-bahan lain yang mempermudah perubahan adegan. Jenis animasi yang tergolong dalam animasi tradisional adalah animasi cel, animasi frame, animasi sprite, animasi clay, dan stop motion.

b. Computerized

Computerized animation adalah animasi yang diproduksi menggunakan aplikasi perangkat lunak dengan teknik *frame by frame* seperti animasi tradisional. Mudahnya, semua proses produksi animasi menggunakan komputer, mulai dari pembuatan karakter, pembuatan adegan, *editing*, hingga proses finalisasi.

Kini, computerized animation lebih banyak digunakan dibanding traditional animation karena efisiensi – waktu, tenaga, dan biaya produksi. Contoh jenis animasi yang termasuk dalam computerized animation adalah animasi 2D, animasi 3D, whiteboard animation, animasi explainer, typography animation, 360 animation, dan masih banyak lagi.

9. Fungsi Animasi

Kini animasi tidak hanya ditampilkan sebagai kartun di televisi saja, tetapi juga untuk berbagai keperluan seperti:

- a. Media hiburan, seperti film, game digital, dan video klip.

- b. Media promosi, seperti iklan layanan masyarakat, *company profile*, video tokoh, dan marketing video.
- c. Media pembelajaran, seperti video tutorial dan video interaktif pembelajaran
- d. Media penunjang presentasi.

B. Pemeliharaan Kesehatan Gigi

1. Menyikat Gigi

Sikat gigi adalah alat untuk membersihkan gigi yang berbentuk sikat kecil dengan pegangan. Sikat gigi diperkirakan sudah ada sejak 3.500 SM oleh bangsa Babilonia dan Mesir. Berdasarkan temuan sejarah ini, sikat gigi dinyatakan sebagai salah satu alat paling tua yang masih digunakan oleh manusia sampai sekarang.

Sikat gigi merupakan salah satu alat fisioterapi mulut yang digunakan secara luas untuk membersihkan gigi dan mulut. Sikat gigi ada yang manual maupun elektrik dengan berbagai ukuran dan bentuk. Walaupun tersedia sikat gigi di pasaran umum harus diperhatikan keefektifan sikat gigi.

Terdapat berbagai teknik menyikat gigi, namun metode penyikatan yang memenuhi persyaratan ideal adalah:

1. Teknik penyikatan harus dapat membersihkan semua permukaan gigi, khususnya daerah *cervical* dan *interdental*.
2. Gerakan menyikat gigi tidak boleh melukai jaringan lunak maupun jaringan keras gigi, jangan cepat-cepat dan gunakan tekanan ringan. Penyikatan secara vertikal maupun horizontal dapat menimbulkan *gingival ressesion* dan abrasi gigi.
3. Teknik penyikatan harus sederhana dan mudah dipelajari.
4. Teknik penyikatan harus sistematis sehingga tidak ada bagian gigi yang terlewatkan.

5. Teknik menyikat gigi yang baik dan benar:

- a) Letakkan posisi sikat 45 derajat terhadap gusi.
- b) Gerakan sikat dari arah gusi ke bawah untuk gigi rahang atas (seperti mencungkil).
- c) Gerakan sikat dari arah gusi ke atas untuk gigi rahang bawah.
- d) Sikat seluruh permukaan yang menghadap bibir dan pipi serta permukaan dalam dan luar gigi dengan cara tersebut.
- e) Sikat permukaan kunyah gigi dari arah belakang.

Tips menjaga sikat gigi agar tetap sehat untuk digunakan:

- a) Perhatikan jarak penyimpanan sikat gigi dengan WC, sebab WC mengandung banyak bakteri. Apabila sikat gigi di Simpan di dekat WC, bakteri dari WC dapat menempel ke sikat gigi.
- b) Bila sikat gigi hingga benar-benar bersih, sikat di kebas-kebas agar kering dan pastikan sisa-sisa busa pasta gigi sudah tidak menempel pada sikat gigi
- c) Simpan sikat gigi di tempat yang kering. Bakteri menyukai tempat lembab.
- d) Simpan sikat gigi dengan kepala sikat gigi menghadap ke atas.
- e) Jangan menggunakan sikat gigi bergantian, termasuk dengan saudara sekalipun.
- f) Jangan menyimpan sikat gigi berdekatan dengan sikat gigi orang lain.
- g) Gantilah sikat gigi setelah mengalami sakit gigi.
- h) Gantilah sikat gigi dengan rutin : 3-4 bulan sekali.

2. Pemeriksaan Gigi Secara Rutin

Menjaga kesehatan gigi dan mulut adalah hal yang penting dilakukan bagi setiap orang tua dan muda, laki-laki dan perempuan. Selain dengan rajin gosok gigi

dan pakai obat kumur, penting juga untuk rutin memeriksakan gigi ke dokter gigi. Pemeriksaan gigi oleh dokter gigi bisa mendeteksi dan mengobati berbagai gangguan yang umum menyerang area mulut. Misalnya saja gigi berlubang (karies) dan penyakit gusi.

Gigi berlubang adalah masalah permanen dan tidak akan bisa sembuh sendiri. Jika tidak diobati, lubang tersebut akan semakin menganga lebar dan rasa sakitnya akan semakin parah. Lubang gigi yang terlanjur parah bisa menimbulkan infeksi yang menyebar hingga ke akar dan menimbulkan bengkak (abses). Pada orang dengan daya tahan tubuh rendah, infeksi bisa menyebar hingga organ tubuh lain misalnya sinus, rahang, hingga ke daerah leher dan dada.

Sayangnya, kebanyakan orang tidak sadar akan masalah gigi dan mulut yang mereka alami. Padahal, semakin dini penyakit terdeteksi, perawatan akan semakin sederhana, biaya semakin murah, resiko sakit akan semakin kecil. Dokter gigi pun dapat memeriksa adanya tanda-tanda dan gejala kanker mulut saat memeriksa gigi anda.

Orang dewasa disarankan untuk periksa gigi secara rutin,. namun apabila ada keluhan pada gigi dan mulut disarankan untuk langsung datang ke dokter gigi. Frekuensi kunjungan 6 bulan sekali tersebut juga tidak sama untuk semua orang. Jika memiliki gangguan metabolisme atau penyakit sistemik dan berisiko mengalami penyakit gigi dan mulut akan dianjurkan untuk periksa gigi setiap 3 bulan sekali.

Anak-anak juga disarankan untuk rutin cek gigi setiap 6 bulan sekali, mulai dari usia 6 - 7 bulan ketika gigi susu pertama mereka sudah tumbuh, dan membawa

anak ke dokter gigi walaupun tidak ada keluhan apapun. Selain untuk kontrol berjangka, ini juga bertujuan untuk mengenalkan anak terhadap dokter gigi, perawat, klinik gigi agar nantinya tidak takut jika sewaktu-waktu butuh prosedur dental.

C. Pengetahuan

1. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang mengadakan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terhadap objek terjadi melalui panca indra manusia yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dengan sendiri. Pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2016).

Pengetahuan seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. aspek ini yang akan menentukan sikap seseorang, semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap makin positif terhadap objek tertentu. Menurut teori yang dikutip oleh Notoatmodjo (2016), salah satu bentuk objek kesehatan dapat dijabarkan oleh pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sendiri.

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Pengetahuan yang cukup mempunyai 6 tingkat (Notoatmodjo, 2016) diantaranya yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali terhadap suatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu “tahu” ini adalah merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

b. Memahami (*Comprehention*)

Memahami artinya sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dimana dapat menginterpretasikan secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi terus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap suatu objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi ataupun kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*Analysis*)

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

e. Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis yang dimaksud menunjukkan pada suatu kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

Menurut Notoatmodjo (2016), pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan (Nursalam, 2016) pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi.

2. Pekerjaan

Menurut Thomas yang dikutip oleh Nursalam (2016), pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga.

3. Umur

Menurut Elisabeth BH yang dikutip Nursalam (2016), usia adalah umur individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Menurut yang dikutip dari Nursalam, lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

2. Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.