

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1. Menyikat Gigi

a. Pengertian Menyikat Gigi

Menyikat gigi merupakan kegiatan membersihkan gigi menggunakan sikat gigi atau alat lainnya dengan atau tanpa pasta gigi. Menyikat gigi setiap hari adalah kegiatan membersihkan gigi yang dilakukan secara rutin setiap hari di luar keadaan darurat seperti sakit, kecelakaan dan keadaan lain yang tidak memungkinkan seseorang menyikat gigi (Kemenkes RI, 2018).

b. Tujuan Menyikat Gigi

Menurut Hidayat dan Tandiar (2016) Tujuan menyikat gigi adalah untuk membersihkan sisa-sisa makanan yang masih tertinggal dan menempel sehingga mencegah kerusakan gigi dan gusi.

c. Syarat-Syarat Sikat Gigi Yang Baik (Putri dkk, 2011)

- 1) Tangkai sikat harus enak dipegang dan stabil atau lurus, pegangan sikat harus cukup lebar dan cukup tebal.
- 2) Kepala sikat yang tidak terlalu besar, untuk orang dewasa maksimal 25-29 mm x 10 mm, untuk anak-anak 15-24 mm x 8 mm.

3) Tekstur harus memungkinkan sikat digunakan dengan efektif tanpa merusak jaringan lunak maupun jaringan keras. Kekakuan bergantung pada diameter dan panjang, serta elastisnya. Sikat yang lunak tidak dapat membersihkan plak dengan efektif, kekakuan medium adalah yang biasa dianjurkan. Sikat gigi biasanya mempunyai 1600 bulu, panjang 11 mm, dan diameternya 0,008 mm yang tersusun menjadi 40 rangkaian bulu dalam 3 atau 4 deretan.

d. Frekuensi dan Waktu Menyikat Gigi

Waktu terbaik untuk menyikat gigi adalah pagi setelah makan dan malam sebelum tidur. Menyikat gigi setelah makan berguna untuk membersihkan sisa-sisa makanan yang menempel dipermukaan ataupun sela-sela gigi dan gusi, sedangkan menyikat gigi sebelum tidur, berguna untuk menahan perkembangbiakan bakteri dalam mulut karena dalam keadaan tidur, tidak diproduksi ludah yang berfungsi membersihkan gigi dan mulut secara alami, untuk itu usahakan gigi betul-betul dalam keadaan kondisi yang bersih sebelum tidur. Ketika bangun pagi, gigi masih relatif bersih, sehingga gosok gigi bisa dilakukan setelah selesai sarapan (Tandiari dan Hidayat, 2016)

e. Metode Menyikat Gigi dengan Cara Kombinasi

Menurut Putri dkk, (2008), menggosok gigi terbagi menjadi beberapa teknik, salah satunya yaitu teknik kombinasi. Teknik yang paling sering digunakan masyarakat pada umumnya. Menggabungkan teknik *horizontal* (maju mundur), teknik *vertikal* (atas bawah) dan teknik sirkular (memutar-mutar). Teknik ini termasuk baik karena menggunakan teknik yang berbeda untuk tiap gigi berdasarkan letaknya (Erwana, 2015).

Menurut Pratiwi (2007) cara menyikat gigi dengan benar dengan metode kombinasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Pada gerakan vertikal, bulu sikat diletakkan tegak lurus dengan permukaan fasial gigi dan digerakkan dari atas ke bawah atau sebaliknya. Gerakan ini dilakukan didaerah permukaan fasial gigi dari depan sampai belakang. Gerak vertikal bertujuan melepaskan sisa makanan yang terselip diantara lekuk permukaan gigi dan antara gigi dengan gusi. Bulu sikat bergerak dari daerah leher gigi (perbatasan garis gusi dan gigi) ke arah mahkota gigi. Artinya, pada gigi atas, bulu sikat bergerak dari atas ke bawah dan gerak sebaliknya pada gigi bawah, hal ini dilakukan untuk mencegah iritasi gusi dan pembersihan yang tidak efektif.
- b) Gerakan vertikal juga digunakan pada permukaan dalam gigi yaitu permukaan palatal pada gigi atas dan lingual pada gigi bawah. Seperti pada permukaan fasial, bulu sikat bergerak menarik sisa makanan dari leher gigi ke arah mahkota gigi.
- c) Gerakan horizontal dilakukan pada permukaan gigit atau kunyah (permukaan *oklusal*) pada gigi geraham (premolar dan molar). Bulu sikat digerakkan maju mundur secara berulang.
- d) Gerakan memutar dilakukan pada permukaan fasial gigi atas sampai bawah dari belakang kiri, ke depan dan belakang kiri. Gerakan ini dilakukan pada posisi gigi atas berkontak dengan bawah.
- e) Setelah itu, dilakukan penyikatan pada lidah diseluruh permukaannya, terutama bagian atas lidah. Gerakan pada lidah tidak ditentukan, namun umumnya adalah dari pangkal belakang lidah sampai ujung lidah.

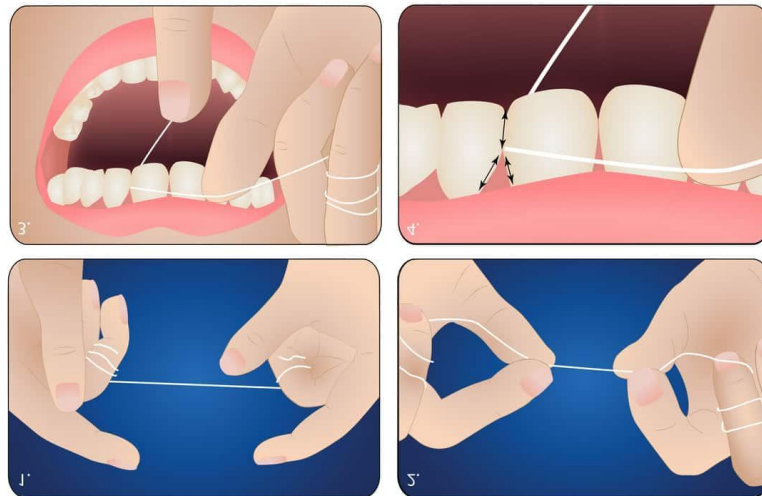
- f) Seluruh gerakan ini dapat dilakukan berulang-ulang, tanpa perlu berurutan seperti diatas dan memakan waktu minimal tiga menit.



Gambar 2.1 : Teknik Menyikat Gigi
sumber : www.Pakargigi.com

2. Flossing dengan Benang Gigi

Flossing atau membersihkan gigi menggunakan benang gigi perlu dilakukan setiap sehari sekali. Hal ini dilakukan untuk membersihkan kotoran yang tidak terjangkau oleh sikat gigi. Cara menggunakan benang gigi yakni dengan melilitkan satu ujung benang di jari telunjuk tangan kanan dan satu ujung benang lainnya di jari telunjuk tangan kiri. Setelah itu, jepit kedua ujung benang dengan jari telunjuk dan ibu jari. Biarkan benang tetap tegang dan bersihkan sela gigi satu per satu. Kemudian, bisa menggunakan obat kumur dengan air garam, misalnya garam baku, untuk membersihkan gigi dan mulut (Kemenkes, 2024).



Gambar 2.2: Cara Penggunaan Flossing
(sumber:<https://biadentalcenter.com>)

3. Kurangi Makanan Yang Dapat Merusak Gigi

Kurangi konsumsi makanan manis dan mudah melekat pada gigi seperti permen dan coklat (Kusumawardani, 2011). Menurut Nismal (2018), mengurangi mengkonsumsi makanan dan minuman manis karena terdapat kandungan gula yang tersisa dalam makanan dan minuman tersebut yang dapat memicu terjadinya karies gigi.

4. Konsumsi Makanan Yang Menyehatkan Gigi

Diet yang seimbang sangat berperan untuk mengoptimalkan kesehatan secara umum, dalam menganalisa diet, pasien akan disosialisasikan mengenai jenis makanan dengan resiko rendah terhadap gigi berlubang atau disebut makanan nonkariogenik. Daging atau produk yang mengandung daging, wortel dan jenis sayuran lainnya serta kacang dan keju termasuk jenis makanan yang direkomendasikan (Pratiwi, 2007).

5. Periksa Kesehatan Gigi Berkala

Waktu yang tepat untuk periksa kesehatan gigi yaitu setiap 6 bulan sekali agar mencegah kerusakan gigi serta dapat mengetahui penyakit gigi (Nismal, 2018).

B. Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yakni tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi (Notoatmodjo, 2010).

1. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010), pengetahuan mempunyai tingkatan :

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau

materi-materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

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

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menjalankan materi suatu objek kedalam komponen-komponen tapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih berkaitan satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menuju pada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada, misalnya dapat menyusun, merencanakan, meringkas, menyesuaikan dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang

menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden, kedalaman pengetahuan yang ini diketahui dapat dilihat sesuai dengan tingkatan-tingkatan diatas.

2. Cara memperoleh pengetahuan

Cara memperoleh pengetahuan menurut Notoatmodjo (2018), adalah sebagai berikut :

a. Cara non ilmiah

1) Cara coba salah (*Trial and Error*)

Cara coba salah ini dilakukan dengan menggunakan beberapa kemungkinan dalam memecahkan masalah, dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, dicoba kemungkinan yang lain. Apabila kemungkinan kedua ini gagal pula, maka dicoba lagi dengan kemungkinan ketiga, dan apabila kemungkinan ketiga gagal dicoba kemungkinan keempat dan seterusnya, sampai masalah tersebut dapat terpecahkan.

2) Cara kebetulan

Penemuan kebenaran secara kebetulan terjadi karena tidak disengaja oleh orang yang bersangkutan. Salah satu contoh adalah penemuan enzimurease.

3) Cara kekuasaan atau otoritas

Sumber pengetahuan cara ini dapat berupa pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, para pemuka agama, pemegang pemerintahan dan sebagainya. Dengan kata lain, pengetahuan ini diperoleh berdasarkan pada pemegang otoritas, yakni orang yang mempunyai wibawa atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintah, otoritas pemimpin agama,

maupun ahli ilmu pengetahuan atau ilmun. Prinsip inilah, orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas tanpa terlebih dahulu menguji atau membuktikan kebenarannya, baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan pendapat sendiri.

4) Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

5) Cara akal sehat (*Common Sense*)

Akal sehat kadang-kadang dapat menemukan teori kebenaran. Sebelum ilmu pendidikan ini berkembang, para orang tua zaman dahulu agar anaknya mau menuruti nasehat orang tuanya, atau agar anak disiplin menggunakan cara hukuman fisik bila anaknya berbuat salah, misalnya dijewer telinganya atau dicubit. Ternyata cara menghukum anak ini sampai sekarang berkembang menjadi teori atau kebenaran, bahwa hukuman merupakan metode (meskipun bukan yang paling baik) bagi pendidikan anak-anak.

6) Kebenaran melalui wahyu

Ajaran agama adalah suatu kebenaran yang diwahyukan dari Tuhan melalui para Nabi. Kebenaran ini harus diterima dan diyakini oleh pengikut-pengikut agama yang bersangkutan, terlepas dari apakah kebenaran tersebut rasional atau tidak. Sebab kebenaran ini diterima oleh para Nabi adalah sebagai wahyu dan bukan karena hasil usaha penalaran atau penyelidikan manusia.

7) Secara intuitif

Kebenaran secara intuitif diperoleh manusia secara cepat melalui proses diluar kesadaran dan tanpa melalui proses penalaran atau berpikir. Kebenaran yang diperoleh melalui intuitif sukar dipercaya karena kebenaran ini tidak menggunakan cara-cara yang rasional dan yang sistematis. Kebenaran ini diperoleh seseorang hanya berdasarkan intuisi atau suara hati.

8) Melalui jalan fikir

Manusia telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain, dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan dalam pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi.

9) Induksi

Induksi adalah proses penarikan kesimpulan yang dimulai dari pernyataan-pernyataan khusus ke pernyataan yang bersifat umum, hal ini berarti dalam berpikir induksi pembuatan kesimpulan tersebut berdasarkan pengalaman-pengalaman empiris yang ditangkap oleh indra. Kemudian disimpulkan kedalam suatu konsep yang memungkinkan seseorang untuk memahami suatu gejala. Karena proses berpikir induksi itu beranjak dari hasil pengamatan indra atau hal-hal yang nyata, maka dapat dikatakan bahwa induksi beranjak dari hal-hal yang konkret kepada hal-hal yang abstrak.

10) Deduksi

Deduksi adalah pembuatan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan umum ke khusus. Berpikir deduksi berlaku bahwa sesuatu yang dianggap benar secara umum, berlaku juga kebenarannya pada semua peristiwa yang terjadi.

b. Cara ilmiah

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut metode penelitian ilmiah, atau lebih populer disebut metode penelitian (*research methodology*).

C. Media Video Animasi

1. Pengertian Media Video Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah suatu rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, ataupun dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan adanya suara. Video berasal dari bahasa latin, video atau vidivisum artinya melihat (memiliki daya penglihatan) dapat melihat. Media video merupakan media yang bersifat audio visual. Media audio visual adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini juga dapat dipergunakan dalam menyimak. Media ini juga dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus dengan melihat gambar. Video adalah gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar dapat terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu dari jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan

suatu objek yang bergerak bersama–sama dengan suara alamiah atau dengan suara yang sesuai.

Kemampuan video melukiskan suatu gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep–konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap, (Arsyad 2011). Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan sebuah informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2. Manfaat Menggunakan Media Video Animasi

Manfaat media video yaitu memberikan pengalaman kepada peserta didik, memberikan secara nyata sesuatu yang awalnya tidak bisa dilihat, memberikan perubahan dengan waktu tertentu, memberikan pengalaman untuk peserta didik agar dapat merasa sesuatu hal tertentu, dan menampilkan suatu pelajaran kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memunculkan diskusi oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan peristiwa yang tidak dapat disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa juga

dapat mengulangi kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video ini menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran (Prastowo, 2012).

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Animasi

a. Kelebihan Media Video

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain:

- 1) Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran,
- 2) Video menyajikan gambar yang bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 3) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

b. Kekurangan Media Video

Sedangkan menurut Daryanto (2011:79) kekurangannya, antara lain :

- 1) *Fine detalis*, tidak dapat menampilkan obyek sampai pada yang sekecil kecilnya.
- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Hird dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sebuah media pendidikan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan media video. Dalam penayangan, video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka pustakawan bisa mengajak berkomunikasi dengan pemakai tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

4. Macam-Macam Media

Menurut Yudhi Munadi dalam bukunya berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia .

a. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Jenis-jenis media yang termasuk dalam media ini adalah program radio, dan program media rekam (*software*).

b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. Seperti buku, majalah, Koran, modul, komik, dan lain-lain, bisa juga dibuat dalam bentuk tayangan yakni

melalui *projectable aids*, atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual seperti *digital projector* (biasa disebut LCD atau Infocus), dan lain-lain.

- c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Contohnya seperti film, video, televisi dan dapat juga disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).
- d. Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet.

Sedangkan menurut Djamarah dan Zain macam-macam media dilihat dari jenisnya yaitu:

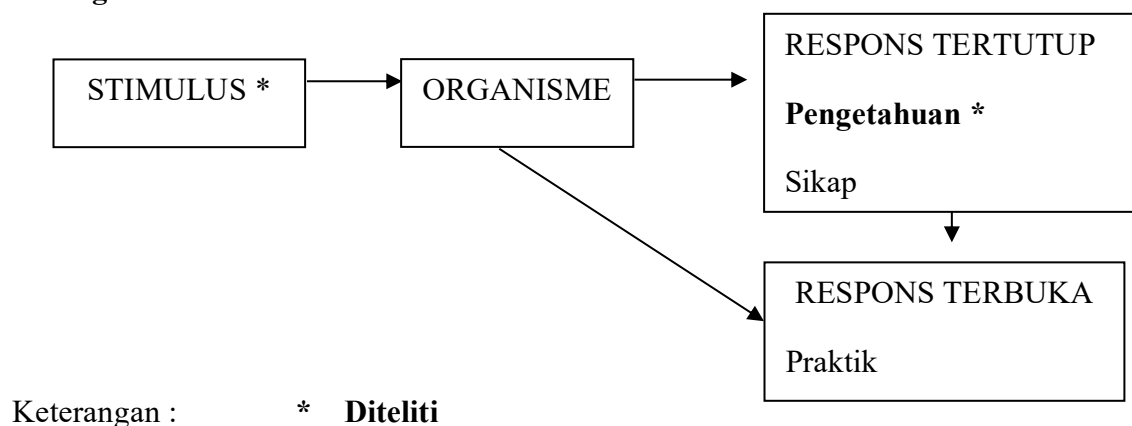
- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, kaset rekorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran
- b. Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

- c. Media Audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media ini dibagi lagi ke dalam:

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

D. Kerangka Teori



Bagan 2.3 Kerangka Teori
Sumber : Kerangka Teori S-O-R dalam Notoatmodjo (2010)