

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Penyuluhan

2.1.1 Pengertian Penyuluhan

Penyuluhan merupakan proses penyampaian informasi dari sumber informasi kepada individu atau kelompok yang berkaitan dengan suatu program tertentu, serta menjadi bagian integral dari layanan bimbingan. Kegiatan penyuluhan melibatkan proses interaksi timbal balik antara penyuluh dan sasaran, di mana penyuluh berperan dalam membantu individu memahami kondisi dirinya serta permasalahan yang dihadapi sebagai upaya untuk mencapai perubahan yang diharapkan pada masa yang akan datang (Kemenkes RI, 2014). Penyuluhan kesehatan dapat dipahami sebagai bentuk pendidikan kesehatan, yaitu suatu upaya yang dirancang secara sistematis untuk memengaruhi individu maupun kelompok sehingga terjadi perubahan sikap dan perilaku yang selaras dengan tujuan promosi kesehatan (Maharani, Savira, & Leonita, 2022).

Pendidikan kesehatan merupakan suatu proses yang melibatkan komponen masukan, proses, dan keluaran yang saling berkaitan. Keberhasilan pendidikan kesehatan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain metode yang digunakan, kompetensi petugas pelaksana, serta pemanfaatan media atau alat peraga yang tepat, sehingga seluruh komponen tersebut harus bekerja secara sinergis untuk mencapai hasil yang optimal (Notoatmodjo, 2017).

Kegiatan penyuluhan kesehatan gigi merupakan salah satu upaya yang dirasa cukup efektif dalam pemeliharaan kesehatan gigi terutama bagi anak. Penyuluhan adalah suatu usaha untuk membimbing ke arah suatu perubahan perilaku yang kita harapkan (Putri & Astuti, 2015).



Gambar 2. 1 Penyuluhan

(Sumber : Data Pribadi)

2.1.2 Tujuan Penyuluhan

Tujuan dari penyuluhan kesehatan yaitu kegiatan melakukan perubahan terhadap pengetahuan, pengertian atau konsep yang sudah ada, serta perubahan terhadap pandangan dan keyakinan dalam upaya menempatkan perilaku yang baru sesuai dengan informasi yang diterima. Penyuluhan dengan tujuan yang ditentukan oleh sutau tim pelaksana akan membedakan jenis media dan alat peraga yang digunakan, semakin sulit tujuan yang akan dicapai, semakin banyak dan bervariasi media dan alat peraga yang digunakan. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan alat peraga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam proses penyampaian informasi (Pratiwi, 2020).

2.1.3 Sasaran Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo (2014), sasaran penyuluhan dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) kelompok sasaran yaitu :

2.1.3.1 Sasaran Primer

Sasaran primer penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ratu Sinartiah Kabupaten Lebak sebagai penerima intervensi penyuluhan kesehatan gigi dan mulut melalui media aplikasi *YouTube*, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut.

2.1.3.2 Sasaran sekunder

Sasaran sekunder dalam penelitian ini adalah guru kelas dan pihak sekolah MI Ratu Sinartiah Kabupaten Lebak yang berperan sebagai pendukung pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut, khususnya dalam pemanfaatan media aplikasi *YouTube* sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

2.1.3.4 Sasaran Tersier

Sasaran tersier penelitian ini adalah tenaga kesehatan gigi, puskesmas setempat, dan institusi pendidikan kesehatan sebagai pihak yang dapat memanfaatkan hasil penelitian dalam pengembangan program promosi dan preventif kesehatan gigi dan mulut berbasis media audio-visual di sekolah.

2.1.4 Faktor Penyuluhan

Faktor penyuluhan kurangnya persiapan, kurang menguasai materi yang akan dijelaskan, penampilan kurang meyakinkan sasaran, bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti oleh sasaran, suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar serta penyampaian materi penyuluhan yang terlalu monoton sehingga membosankan (Widyawati, 2010).

2.1.4.1 Faktor Sasaran

Faktor sasaran tingkat pendidikan yang terlalu rendah sehingga sulit menerima pesan yang disampaikan, tingkat sosial ekonomi terlalu rendah, sehingga tidak begitu memperhatikan pesan - pesan yang disampaikan karena lebih memikirkan kebutuhan yang lebih mendesak (Widyawati, 2010).

2.1.4.2 Faktor Proses

Faktor proses waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran, tempat penyuluhan yang dekat dengan keramaian sehingga mengganggu proses penyuluhan yang dilakukan jumlah sasaran penyuluhan yang terlalu banyak, alat peraga yang kurang memadai, metoda yang digunakan kurang tepat sehingga membosankan sasaran serta bahasa yang digunakan kurang tepat sehingga membosankan sasaran serta bahasa yang digunakan kurang dimengerti oleh sasaran (Widyawati, 2010).

2.1.5 Metode Penyuluhan

Menurut Theresia (2024), menyatakan bahwa cara melakukan penyuluhan ialah sebagai berikut:

2.1.4.1 Ceramah Diskusi

Ceramah adalah salah satu cara dalam penyuluhan kesehatan. Penyuluhan menerangkan atau menjelaskan sesuatu secara lisan disertai dengan tanya jawab (diskusi) kepada sekelompok pendengar, serta dibantu oleh beberapa alat peraga yang dianggap perlu.

2.1.4.2 Demonstrasi

Demonstrasi adalah suatu cara penyajian pengertian atau ide yang dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara suatu prosedur.

2.1.4.3 Simulasi

Simulasi adalah suatu metode untuk menyiapkan situasi yang nyata dalam kelas yaitu peserta melakukan suatu kegiatan dalam keadaan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya.

2.1.4.4 Bermain Peran

Bermain peran adalah bentuk sederhana penyuluhan yang pesertanya memerankan suatu tokoh tertentu dan berbuat seperti kenyataan.

2.1.4.5 Curah Pendapat

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok.

2.2 Media

2.1.6 Media Cetak (Konvensional)

Media cetak merupakan media yang bersifat statis dan berfokus pada penyampaian pesan secara visual, yang umumnya disajikan dalam bentuk perpaduan teks, gambar, atau foto dengan pengaturan warna tertentu. Media cetak tersedia dalam berbagai bentuk, antara lain:

2.1.6.1 Poster

2.1.6.2 Leaflet

2.1.6.3 Brosur

2.1.6.4 Majalah

2.1.6.5 Surat Kabar

2.1.6.6 Lembar Balik

2.1.6.7 Sticker dan Pamplet

2.1.7 Media Penyuluhan

Media pendidikan kesehatan pada dasarnya merupakan perangkat pendukung dalam proses pembelajaran. Media tersebut dikategorikan sebagai media pendidikan karena berfungsi sebagai sarana atau saluran dalam penyampaian informasi kesehatan kepada sasaran. Pemanfaatan media ini bertujuan untuk memfasilitasi proses komunikasi antara penyuluh dan masyarakat atau klien, sehingga pesan-pesan kesehatan dapat diterima, dipahami, dan ditafsirkan dengan lebih baik. Penggunaan media pendidikan kesehatan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan penyuluhan atau kegiatan pendidikan kesehatan secara keseluruhan (Fitriani, 2011).

2.1.8 Tujuan Media

Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan kesehatan memiliki berbagai tujuan dan alasan yang menjadikannya komponen penting dalam pelaksanaannya, antara lain:

2.1.8.1 Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.

2.1.8.2 Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

2.1.8.3 Mengatasi tindakan pasif anak didik

2.1.9 Manfaat Media

Media penyuluhan digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu perlu diperhatikan prinsip - prinsip penggunaannya (Mubarak, 2007). Menurut Aqib (2015), menyatakan bahwa manfaat media secara umum yaitu :

2.1.9.1 Menyeragamkan penyampaian pesan

2.1.9.2 Pembelajaran/penyuluhan lebih jelas dan menarik

2.1.9.3 Menimbulkan minat sasaran pendidikan

2.1.9.4 Membantu dalam mengatasi hambatan dan pemahaman

2.1.9.5 Meningkatkan kualitas belajar

2.1.9.6 Menstimulasi sasaran pendidikan dalam meneruskan pesan – pesan yang diterima kepada orang lain

2.1.9.7 Mempermudah dalam menerima informasi

2.1.9.8 Mendorong keinginan untuk mengetahui, kemudian mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik.

2.1.10 Macam – macam Media

Macam-macam media menurut Mubarak (2007), dibagi menjadi 3 yaitu:

2.1.10.1 Media Auditif

Auditif merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dengan pendengaran

2.1.10.2 Media Visual

Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi. Media ini dapat disajikan dalam bentuk gambar diam, seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan, maupun bahan cetak. Media visual juga dapat berupa gambar bergerak, seperti film bisu dan film kartu, yang berfungsi untuk membantu memperjelas serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

2.1.10.3 Media Audio Visual

Audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, media ini dibagi dalam beberapa bagian antara lain :

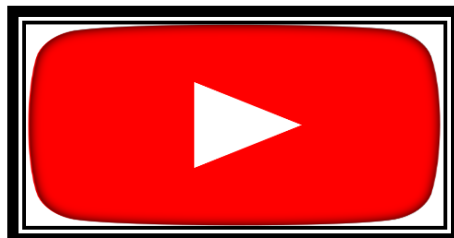
- a. Audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur – unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara

2.3 Aplikasi *YouTube*

2.5.1 Pengertian *Youtube*

Youtube adalah media sosial yang paling banyak diminati masyarakat dewasa ini. Popularitasnya diproyeksikan akan terus meningkat seiring dengan jumlah pengguna. *Youtube* mencatat jumlah penonton bulanan terdaftar sebesar 1,5 miliar pada pertengahan 2017. Lembaga riset pasar statista memproyeksikan bahwa jumlah pengguna *YouTube* akan mencapai sekitar 1,8 miliar orang pada tahun 2021.

Peningkatan popularitas *youTube* tersebut dipengaruhi oleh semakin tingginya manfaat yang dirasakan pengguna dari platform berbagi video ini. Selain itu, pada 9 Mei 2018, *Google* sebagai perusahaan induk *YouTube* menyampaikan hasil penelitian yang dilakukan bersama Kantar TNS mengenai pola penggunaan YouTube di Indonesia (Mujiyanto, 2019).



Gambar 2. 2 Aplikasi Youtube

(sumber : <https://www.brand.youtube>)

Menurut Tinambunan (2022), *Youtube* merupakan suatu aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang diperlukan oleh setiap orang untuk mengelola video. *Youtube* biasanya digunakan untuk melihat konten mulai dari *vlog, prank, game, musik, teen live, parodi, vine, review, rekomendasi, fakta unik, film, eksperimen, dubbing, masakan, menggambar, how to, family, kartun.*

Youtube merupakan salah satu media berbasis video, audio dan visual yang dapat menarik perhatian anak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran pada anak lebih terarah. Proses pembelajaran dalam hal ini mampu memberikan semangat kepada anak untuk belajar dan juga dapat memberikan pengalaman baru.

2.5.2 Tahapan Pengembangan Video Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Youtube*

2.5.2.1 Pemilihan Gambar dan Penentuan Konsep dalam Pembuatan Video

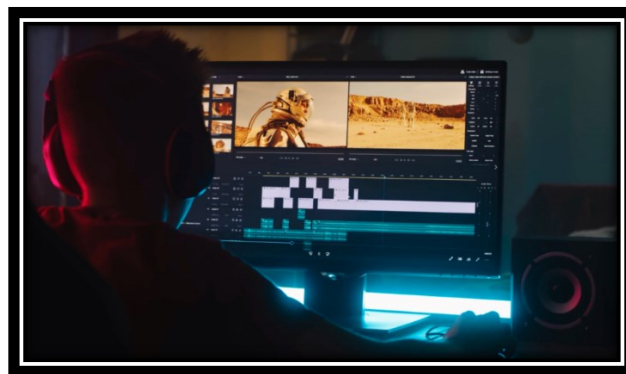
Tahapan ini adalah mencari informasi atau materi yang bersumber dari studi pustaka dan latihan sebelum melakukan proses pembuatan video.



Gambar 2. 3 Penentuan Konsep
(sumber: <https://aidecdentalcare.id/2025>)

2.5.2.2 Proses Rekaman dan Pengambilan Gambar

Bagian gambar yang akan dijadikan video atau sudah memiliki kemampuan dalam berbicara, maka tahapan selanjutnya merupakan proses rekaman atau pengambilan gambar. Proses pengambilan gambar sebaiknya menggunakan peralatan kamera atau *handphone* yang memiliki kualitas lebih baik, agar mencapai hasil video yang baik. proses pengambilan video dapat dilakukan dengan menjelaskan secara langsung, namun jika mengalami kesulitan maka dilakukan dengan pengisian suara pada proses *editing* (Alfareza, 2025)



Gambar 2. 4 Proses Rekaman dan Pengambilan Gambar

(sumber : Aulia, 2023)

2.5.2.3 Proses *Editing*

Proses *editing* dilakukan berdasarkan pembahasan materi. Proses ini video yang direkam akan diedit pada aplikasi *Youtube* dengan membuka aplikasi pada *Youtube*, kemudian tambahkan video yang sudah di rekam, dan tahapan selanjutnya adalah memasukan audio atau musik yang dianggap memiliki daya tarik pendengar

dan disesuaikan dengan perkembangan musik kaum milenial, hal ini agar tidak bosan saat menonton video *Youtube*. Tahapan lainnya jika tidak memakai audio maka cukup membuat penjelasan dengan menambah hurup atau angka yang telah tersedia pada aplikasi *Youtube*, dan dapat memadukan dengan musik. Tahapan selanjutnya membuat efek pencahayaan pada video, agar menghasilkan video yang menarik, sehingga memunculkan rasa penasaran dan dapat membuat penonton memiliki keinginan membuka tayangan video (Kurniawan et al., 2024).

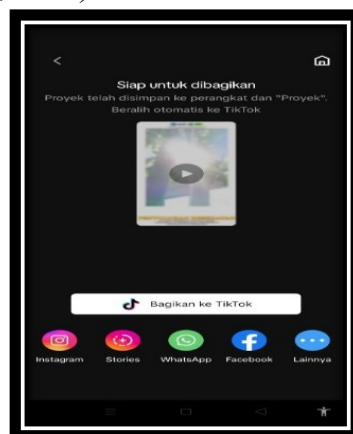


Gambar 2. 5 Proses *Editing*

Sumber : (Dokumen pribadi)

2.5.2.4 Menyimpan Video

Setelah tahap pengeditan video menggunakan aplikasi YouTube selesai, video disimpan pada perangkat seluler. Selanjutnya, untuk menghindari risiko kehilangan data dan meningkatkan jangkauan penyebaran, video dapat dibagikan melalui berbagai platform media sosial, seperti *YouTube*, *Facebook*, *TikTok*, dan *Instagram* (Appel et al., 2022).



Gambar 2. 6 Menyimpan Video

Sumber : (Dokumen pribadi)

2.5.3 Klasifikasi Aplikasi *YouTube*

Menurut Khairuni (2016), indikator aplikasi *Youtube* dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

2.5.3.1 Penggunaan aplikasi *YouTube* memiliki dampak positif maupun dampak negatif.

2.5.3.2 Pemanfaatan aplikasi *YouTube* dapat mendorong munculnya kreativitas.

YouTube dapat meningkatkan kreativitas pengguna melalui berbagai kemudahan dalam pembuatan dan pengelolaan konten video. Salah satu media sosial berbasis video, *YouTube* memungkinkan pengguna tidak hanya untuk menonton dan meniru konten yang ada, tetapi juga untuk menghasilkan video sesuai dengan ide dan gaya masing-masing. Pengguna dapat mengekspresikan gagasan kreatifnya dalam berbagai bentuk konten, baik berupa video hiburan, edukasi, maupun partisipasi dalam berbagai tantangan yang diciptakan oleh pengguna lain (Khairuni, 2016).

Aplikasi *Youtube* ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal dikenal atau terkenal karena video-video yang pengguna buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena videonya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang dibuat. Hal tersebut bergantung pada sudut pandang masing-masing penonton atau pengguna lainnya (Khairuni, 2016).

2.5.4 Sejarah Aplikasi *YouTube*

Tahun 2005 merupakan titik awal dari lahirnya situs video upload *Youtube.com* yang didukung oleh 3 (tiga) karyawan perusahaan *finance online PayPal* di Amerika Serikat. *YouTube* didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Nama *YouTube* sendiri terinspirasi dari sebuah kedai pizza dan restoran Jepang yang berlokasi di San Mateo, California. Satu tahun setelah peluncurannya, pada tahun 2006, *YouTube.com* menunjukkan pertumbuhan yang sangat signifikan sebagai platform berbagi video. Hingga Juli 2006, *YouTube* mencatat sekitar 65.000 unggahan video baru setiap hari dan telah menghimpun

lebih dari 100.000 video di dalam platformnya. Pencapaian tersebut menempatkan *YouTube* dalam lima besar situs terpopuler berdasarkan peringkat *Alexa.com*, bahkan melampaui popularitas *MySpace.com*. Juni 2006, *YouTube* juga mulai menjalin kerja sama strategis di bidang pemasaran dan periklanan dengan NBC sebagai upaya memperluas jangkauan dan eksistensinya (Sahrina,2022)

Upaya perluasan jangkauan *YouTube* ke tingkat internasional ditandai dengan akuisisi oleh *Google* pada Oktober 2006 dengan nilai transaksi sebesar USD 1,65 miliar. Akuisisi tersebut menjadi momentum penting yang mendorong perkembangan *YouTube* menjadi platform global yang stabil dan berkelanjutan., pada fase awal perkembangannya, *YouTube* juga memperoleh pengakuan internasional, antara lain melalui majalah *PC World* yang menempatkan *YouTube* sebagai salah satu dari sepuluh produk terbaik pada tahun 2006 (Mostafa, Feizollah, & Anuar, 2022; Kashyap, 2023).

Youtube telah bekerjasama dengan berbagai intansi swasta maupun pemerintahan, yaitu: (a) Juli-Agustus 2007 menyelenggarakan siaran bersama dengan CNN acara debat Presiden Amerika; (b) November 2008 menyelenggarakan acara TV episode dan films secara online dengan bekerjasama dengan intansi media swasta di Amerika seperti: Lions Gate, CBS, NBC, Fox, dan Disney; (c) Awal tahun 2009 Situs video *Youtube* melakukan registrasi domain situsnya) untuk koleksi videonya yang berada dalam wilayah hukum pemerintah Amerika, kemudian pada bulan November meluncurkan siaran pertunjukan bagi para penonton di Inggris yang menampilkan 4000 pertunjukan yang berasal dari 60 pihak ketiga yang bekerjasama dengan *Youtube*. Maret 2010, mulai menyiarkan konten tertentu secara gratis, termasuk 60 pertandingan kriket Indian Premier League. Menurut pihak *Youtube*, siaran tersebut merupakan penyiaran acara olahraga berskala besar pertama di dunia yang disiarkan secara gratis melalui jaringan internet (sahrina,2023)

YouTube meluncurkan desain baru pada 31 Maret 2010 untuk menyederhanakan antarmuka dan meningkatkan durasi kunjungan pengguna, pada Mei 2010, situs ini melayani lebih dari dua miliar video per hari, hampir dua kali lipat jumlah penonton primetime di tiga jaringan televisi terbesar AS. Jumlah

kunjungan terus meningkat menjadi tiga miliar per hari pada Mei 2011, dan empat miliar per hari pada Januari 2012, pada Oktober 2010, CEO *YouTube*, Hurley, mengundurkan diri dan digantikan oleh Salar Kamangar, pada April 2011, teknisi *YouTube* James Zern melaporkan bahwa 30% video di situs ini menarik 99% total kunjungan (Mostafa, Feizollah, & Anuar, 2022; Xiong, 2024).

Youtube bisa ditonton di *Google+*. Bulan Desember 2011, *Youtube* meluncurkan antarmuka baru. Kanal video ditampilkan di kolom tengah halaman utama, sama seperti umpan berita situs-situs jejaring sosial, pada saat yang sama versi baru logo *Youtube* dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap. Inilah perubahan desain pertama mereka sejak Oktober 2006 (Chandra, 2017).

2.4 Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk menangkap, mengingat, mengulang, menghasilkan informasi sehingga otak akan bekerja, dan menyimpan informasi tersebut di dalam memori (Sanchaya, 2017). Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut merupakan salah satu usaha untuk mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan gigi melalui pendekatan pendidikan kesehatan gigi dan mulut. Pendidikan kesehatan gigi yang disampaikan diharapkan mampu mengubah perilaku kesehatan gigi individu atau masyarakat dari perilaku yang tidak sehat ke arah perilaku sehat (Ramadhan, 2016).

Pengetahuan sangat penting dalam mendasari terbentuknya perilaku yang mendukung kebersihan gigi dan mulut anak. Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan sejak usia dini, karena pada usia dini anak mulai mengerti akan pentingnya kesehatan serta larangan yang harus dihindari atau kebiasaan yang dapat mempengaruhi keadaan giginya. Pemberian pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebaiknya diberikan pada anak usia sekolah (Ferry, 2014).

2.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu (Mubarak, 2007):

2.2.1.1 Umur

Umur menyebabkan individu mengalami perubahan pada aspek fisik dan psikologis. Perkembangan fisik ditandai dengan perubahan ukuran dan proporsi tubuh sebagai akibat dari pematangan fungsi organ, sedangkan perkembangan

psikologis mencakup kematangan kognitif dan peningkatan kompleksitas pola pikir individu.

2.1.1.2 Tingkat Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan perilaku, tindakan, dan penambahan pengetahuan seseorang, serta menjadi fondasi utama dalam kehidupan manusia. Individu mengalami perubahan kualitatif yang mendorong perkembangan perilaku dan kemampuan. Aktivitas dan pencapaian hidup seseorang pada dasarnya merupakan hasil dari proses belajar, yang tidak dapat terjadi tanpa adanya bantuan atau bimbingan yang mendukung individu tersebut (Soekanto, 2002).

2.1.1.3 Pengalaman

Pengalaman dapat diartikan sebagai peristiwa atau rangkaian kejadian yang pernah dialami oleh seseorang dalam proses interaksinya dengan lingkungan, secara psikologis pengalaman yang bersifat kurang menyenangkan cenderung mudah dilupakan, sedangkan pengalaman yang memberikan kesan positif atau menyenangkan akan lebih mudah diingat dan tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Pengalaman yang menimbulkan kesan emosional yang kuat tersebut dapat membentuk sikap, memengaruhi cara berpikir, serta mendorong munculnya respons atau tindakan yang bersifat positif terhadap objek atau situasi yang terkait. (Notoatmojo, 2014)

2.1.1.4 Sumber Informasi

Tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh adat, dan sejenisnya termasuk dalam sasaran sekunder, karena pendidikan kesehatan yang diberikan kepada kelompok ini diharapkan dapat diteruskan kepada masyarakat di sekitarnya. Media massa seperti radio, televisi, surat kabar, dan majalah memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi, memengaruhi pembentukan opini dan kepercayaan publik. Penyampaian informasi media massa tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menyertakan sugesti yang dapat memengaruhi opini individu. Informasi baru yang diterima memberikan dasar kognitif yang menjadi fondasi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut (Mubarak, 2007).

2.2.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda, secara garis besar dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

2.2.2.1 Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai recall atau memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu disini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang yang tahu, tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

2.2.2.2 Memahami (*Comprehention*)

Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Orang yang telah memahami objek dan materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan terhadap suatu objek yang dipelajari.

2.2.2.3 Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi atau kondisi yang lain. Aplikasi juga diartikan aplikasi atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi lain.

2.2.2.4 Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan, lalu kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah jika orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan (diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.

2.2.2.5 Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya, dengan kata lain suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang sudah ada sebelumnya.

2.2.2.6 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2.5 Kesehatan Gigi dan Mulut

Kesehatan gigi dan mulut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kesehatan sistem organ tubuh lainnya. Kesehatan gigi dan mulut masih belum menjadi perhatian utama. Konsekuensinya karies gigi menjadi masalah kesehatan yang umum dijumpai pada sebagian besar masyarakat (Nismal, 2018).

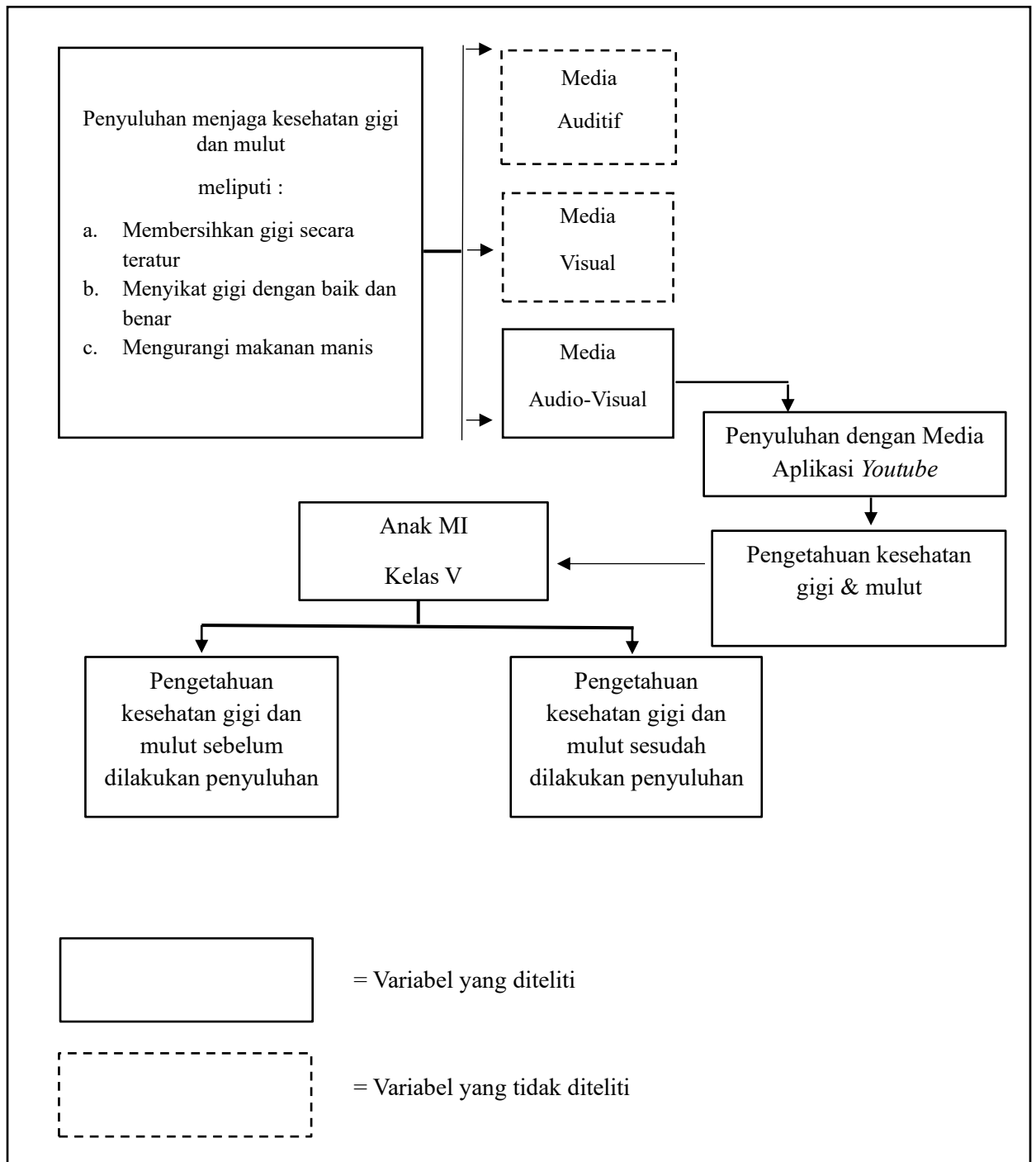
Menurut Kusumawardani (2011), menyatakan bahwa gigi adalah jaringan tubuh yang paling keras dibandingkan dengan yang lainnya. Strukturnya berlapis-lapis mulai dari email yang keras, dentin (tulang gigi) didalamnya, pulpa yang berisi pembuluh darah, pembuluh saraf dan bagian lain yang memperkokoh gigi.

Gigi merupakan jaringan tubuh yang mudah sekali mengalami kerusakan. Kondisi ini terjadi apabila gigi tidak mendapatkan perawatan yang memadai. Status kesehatan gigi dan mulut mencerminkan tingkat atau derajat kesehatan gigi dan mulut seseorang. Status tersebut diukur melalui prevalensi karies gigi dan penyakit *periodontal*, mengingat kedua penyakit ini hampir dialami oleh seluruh populasi di dunia (Ferry, 2014).

2.6 Anak Sekolah Dasar

Anak berkembang dengan berbagai cara yang unik, namun ada beberapa perkembangan umum yang dapat diidentifikasi pada usia anak masa sekolah dasar yaitu anak-anak usia 6 hingga 12 tahun. Perkembangan sosial, anak-anak mulai memahami dan berpartisipasi dalam interaksi sosial yang lebih kompleks.

2.7 Kerangka Teori



Bagan 2.1 Kerangka Teori (Notoatmodjo, 2014)