

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Media Video Animasi**

###### **a. Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat menggugah minat, perhatian, dan pemikiran siswa dalam rangka memfasilitasi pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Media mencakup semua saluran dan cara yang digunakan individu untuk menyebarkan pesan dan informasi (AECT). Lingkungan siswa berisi berbagai media yang dapat mendorong belajar. Buku, film, rekaman, dan benda fisik lainnya yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar semuanya dianggap sebagai bentuk media (Ramli, 2012).

Pelaksana pembelajaran kini dapat menikmati manfaat seperti dapat membantu mempercepat penyampaian materi, mempermudah pemahaman siswa, dan lain-lain berkat penggunaan media pembelajaran yang semakin canggih seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ramli, 2012).

Dari beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi.

## **b. Video Animasi**

Video merupakan salah satu bentuk media audio visual yang dapat menampilkan gerak. Informasi yang ditawarkan mungkin bersifat fakta berdasarkan peristiwa nyata atau peristiwa penting maupun fiktif, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Hasan et al., 2021).

Sedangkan animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar, jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak (Munir, 2021)

Animasi merupakan daya tarik utama dalam program multimedia interaktif. Animasi mampu menjelaskan suatu proses atau konsep yang susah untuk dijelaskan dengan media lain. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang *eyecatching* dan menarik akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Animasi merupakan penerapan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi dapat bermakna sebagai tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau karya seni untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan. Efeknya ilusi optik gerak karena fenomena mata yaitu gambar yang ditangkap mata diperkirakan bertahan sekitar satu per dua puluh lima detik pada retina, dan dapat dibuat serta ditampilkan dalam berbagai cara, misalnya dalam film atau program video (Munir, 2021).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan tayangan gambar yang dapat bergerak disertai dengan suara.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

#### 1) Kelebihan Media Video

- a) Video pembelajaran dapat dimanfaatkan masyarakat luas melalui akses media sosial
- b) Video dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dengan syarat materi yang ada dalam video tersebut masih relevan dengan materi yang ada.
- c) Media pendidikan kesehatan yang simple dan menyenangkan
- d) Dapat membantu siswa memahami materi yang dibahas dan membantu guru atau dosen dalam proses pembelajaran (Johari et al., 2014).

#### 2) Kelebihan Media Animasi

- a) Memperkecil ukuran objek secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
- b) Memudahkan guru atau dosen dalam menyajikan informasi
- c) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen* seperti menggabungkan unsur *audio* dan *visual*
- d) Menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar
- e) Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (Johari et al., 2014).

### 3) Kekurangan Media Video

- a) Hanya dapat digunakan dengan dan memerlukan bantuan proyektor serta speaker selama penggunaan pada proses pembelajaran di kelas.
- b) Biaya yang diperlukan cukup besar dalam pembuatan video pembelajaran
- c) Waktu yang cukup Panjang diperlukan pada proses pembuatan video pembelajaran (Johari et al., 2014).

### 4) Kekurangan Media Animasi

- a) Biaya yang diperlukan cukup mahal
- b) Memerlukan software khusus untuk membuka animasinya
- c) Kreatifitas dan keterampilan untuk mendesain animasi yang dapat menarik perhatian sangat diperlukan
- d) Tidak dapat menggambarkan realitas misalnya fotografi atau video (Johari et al., 2014).

## **d. Pembuatan Media Video Animasi**

### 1) Menyusun *storyboard*

*Storyboard* dibuat hamper mirip seperti komik sederhana dengan beberapa panel, dapat membantu dalam menentukan perkiraan gambar dan *angle* gambar.

### 2) Mulai membuat video

Pembuatan video dapat menggunakan perangkat computer yang tersambung dengan internet serta website atau software yang dapat mendukung pembuatan video animasi.

3) Tambah latar *audio* yang sesuai dengan video

Video animasi dapat ditambah dengan latar *audio* agar lebih menarik, dan dapat menciptakan suasana yang diinginkan. Seperti suasana tegang, sedih, atau lainnya.

## **2. Konsep Pengetahuan**

### **a. Pengertian Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo pengetahuan adalah hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi dengan menggunakan penglihatan, panca indera, penciuman, pendengaran, raba dan rasa. Sebagian besar pengetahuan merupakan hal yang sangat utuh untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Karena dalam penelitian perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih konsisten daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Meyhendrawan, 2022).

### **b. Tingkatan Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo pengetahuan mempunyai 6 tingkatan yang mencakup domain kognitif, yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkatan ini untuk *recall* (mengingat kembali) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau diterima, tingkatan ini merupakan yang paling rendah.

2) Memahami (*Comprehention*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut dengan benar objek suatu materi harus dapat menyimpulkan, menjelaskan, dan meramalkan terhadap objek yang dipelajari.

3) Aplikasi (*Application*)

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

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis diartikan kemampuan untuk menjabarkan materi kedalam komponen tetapi masih dalam struktur organisasi tersebut serta masih berkaitan satu sama lain, kemampuan analisis ini dapat dilihat pada penggunaan kata kerja dapat menggambarkan, memisahkan, membedakan, mengelompokkan dan sebagainya.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis merupakan suatu kemampuan untuk menyusun, meringkas, merencanakan, menyesuaikan terhadap suatu teori atau rumusan yang sudah ada.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian lain berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada (Meyhendrawan, 2022).

### **3. Konsep Sikap**

#### **a. Pengertian Sikap**

Menurut Notoatmojdo sikap merupakan penilaian orang terhadap hal-hal yang terkait dengan kesehatan. Sikap adalah kumpulan gejala dalam merespon objek sehingga sikap itu dapat melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan gejala kejiwaan lainnya. Sikap yaitu perasaan yang mendukung maupun perasaan tidak mendukung pada suatu objek. Sikap merupakan pola perilaku untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial (Bambi, 2018). Sikap juga dapat diartikan sebagai penilaian positif atau negatif terhadap suatu objek. Sikap adalah suatu perasaan seseorang untuk merefleksikan kesukaannya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek (Albert, 2018).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan tanggapan seseorang yang dapat bersifat positif atau negative terhadap suatu objek tertentu.

### **b. Struktur Sikap**

Menurut Azwar berpendapat bahwa struktur sikap terdiri dari tiga komponen yaitu:

#### 1) Komponen Kognitif

Komponen yang berisi kepercayaan seseorang terhadap kebenaran bagi objek sikap. Komponen ini sering disamakan dengan opini, khususnya saat menyangkut pada masalah isu yang kontroversial.

#### 2) Komponen Afektif

Komponen ini merupakan perasaan individu terhadap objek sikap serta menyangkut emosi. Emosi inilah yang kemudian bertahan terhadap perubahan yang mungkin dapat mengubah sikap seseorang.

#### 3) Komponen Konatif

Dalam struktur sikap dapat ditunjukkan bagaimana perilaku yang terdapat pada diri seseorang yang berkaitan dengan objek sikap yang dihadapi (Albert, 2018).

### **c. Karakteristik Sikap**

Berikut merupakan karakteristik sikap.

- 1) Sikap selalu mempunyai objek, selalu memiliki hal yang dianggap penting, objek sikap dapat berupa konsep abstrak atau nyata.

- 2) Konsistensi sikap, merupakan gambaran perasaan seseorang dan perasaan tersebut akan dipertimbangkan oleh perilaku. Oleh karena itu, sikap mempunyai konsistensi dengan perilaku.
- 3) Sikap yang positif negative dan netral, berarti setiap orang mempunyai karakteristik dari sikap antara individu yang satu dengan lainnya.
- 4) Intensitas sikap, sikap seorang konsumen terhadap meret produk akan variasi tingkatannya, ketika konsumen menyatakan derajat tingkat kegemaran terhadap suatu produk, maka orang tersebut akan mengungkapkan intensitas sikapnya (Albert, 2018).

#### **4. Konsep Menggosok Gigi**

##### **a. Pengertian Menggosok Gigi**

Menurut Ramadhan menggosok gigi merupakan kebiasaan yang penting dalam menjaga dan memelihara kesehatan gigi dari bakteri dan sisa makanan yang menempel dengan menggunakan sikat gigi. Menyikat gigi merupakan upaya yang dilakukan untuk menjaga gigi agar tetap dalam keadaan yang bersih dan sehat (Ariestuti, 2021).

Menurut Kusumawardhani menggosok gigi merupakan cara umum yang dianjurkan untuk membersihkan kotoran yang melekat pada permukaan gigi dan gusi. Durasi waktu saat menggosok gigi tidak ditentukan, namun biasanya dianjurkan maksimal 5 menit dan minimal 2 menit, dilakukan secara sistematis agar tidak ada bagian-bagian yang terlampaui (Yuliarmi, 2015).

Menurut Agustiningih dan Ahmad menggosok gigi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga gigi agar tetap dalam keadaan bersih dan

sehat. Kelainan pada gigi anak yang sering terjadi adalah karies gigi dan kelainan pada gusi (Yuliarmi, 2015).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menggosok gigi merupakan cara untuk membersihkan gigi agar tetap bersih dan terhindar dari penyakit.

#### **b. Frekuensi Menggosok Gigi**

Frekuensi waktu menggosok gigi adalah pada pagi hari setelah sarapan dan malam sebelum tidur, harus membersihkan gigi setidaknya dua kali sehari. Disarankan untuk berkumur dengan air setelah makan jika tidak punya waktu untuk membersihkan gigi saat makan siang untuk mencegah makanan tersangkut di sela-sela gigi, karena sisa makanan tersebut dapat berubah menjadi plak, yang dapat menyebabkan gigi berlubang dan pembentukan karang gigi. Selain mengurangi makanan manis dan mudah menempel, menjaga kesehatan gigi juga melibatkan lebih banyak mengonsumsi makanan yang mengandung serat dan air, seperti buah dan sayuran (Widyantari, 2019).

#### **c. Cara Menggosok Gigi**

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat menggosok gigi adalah sebagai berikut:

Menurut Sariningsih cara menyikat gigi yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan sikat gigi yang kering dan pasta, banyaknya pasta gigi sebesar sebutir kacang tanah.
- 2) Berkumur dengan air bersih sebelum menyikat gigi.

- 3) Pertama, bersihkan rahang bawah dimajukan ke depan sehingga gigi-gigi rahang atas merupakan sebuah bidang datar. Kemudian sikatlah gigi rahang atas dan gigi rahang bawah dengan gerakan ke atas dan ke bawah.
- 4) Menggosok semua dataran pengunyahan gigi atas dan bawah dengan gerakan maju mundur dan pendek. Sedikitnya sedikitnya delapan kali gerakan menggosok gigi untuk setiap permukaan gigi.
- 5) Menggosok permukaan gigi yang menghadap ke pipi dengan gerakan naik turun dengan sedikit memutar.
- 6) Menggosok permukaan gigi depan rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan arah sikat keluar dari rongga mulut.
- 7) Menggosok permukaan gigi belakang rahang bawah yang menghadap ke lidah dengan gerakan mencongkel keluar.
- 8) Menggosok permukaan gigi depan rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerakan sikat mencongkel keluar dari rongga mulut.
- 9) Menggosok permukaan gigi belakang rahang atas yang menghadap ke langit-langit dengan gerak mencongkel.
- 10) Berkumur dengan air bersih (Dewi, 2018).

#### **d. Manfaat Menggosok Gigi**

Menyikat gigi adalah untuk membersihkan gigi dari kotoran dan sisa-sisa makanan baik pada permukaan gigi maupun celah gigi, membersihkan ruang interdental dan celah gigi, untuk memijat gusi, mendapatkan keindahan gigi, kelihatan bersih karena tidak ada terdapat makanan dan mulut tidak bau (Yuliarmi, 2015).

## **5. Anak Usia Sekolah Dasar**

Usia Sekolah Dasar adalah tingkatan pendidikan yang merupakan lanjutan dari pendidikan tingkat kanak-kanak. Pendidikan yang didapatkan pada tingkat kanak-kanak secara langsung dapat berpengaruh pada pendidikan Sekolah Dasar. Yang menjadi sorotan adalah aspek perkembangan pada masa usia Sekolah Dasar lebih difokuskan pada kemampuan kognitif dan psikomotorik anak. Dikarenakan anak lebih banyak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan proses berfikir dan pergerakan aktif yang mereka lakukan setiap hari pada usia perkembangan tersebut. Usia Sekolah Dasar merupakan fase masa perkembangan yaitu anak mulai memasuki usia sekolah formal(Aini, 2018).

## **6. Hubungan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Menggosok Gigi**

Berdasarkan penelitian Aliyah Saraswati yang berjudul “Pengaruh Video Animasi terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak SD Negeri 10 Palembang” menunjukkan hasil bahwa rata-rata mengalami peningkatan pada pengetahuan sebelum dan setelah pemberian video animasi, kesimpulan penelitian tersebut yaitu peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak kelas V dan kelas VI di SDN 10 Palembang dapat dipengaruhi oleh penyuluhan menggunakan video animasi(Saraswati, 2020).

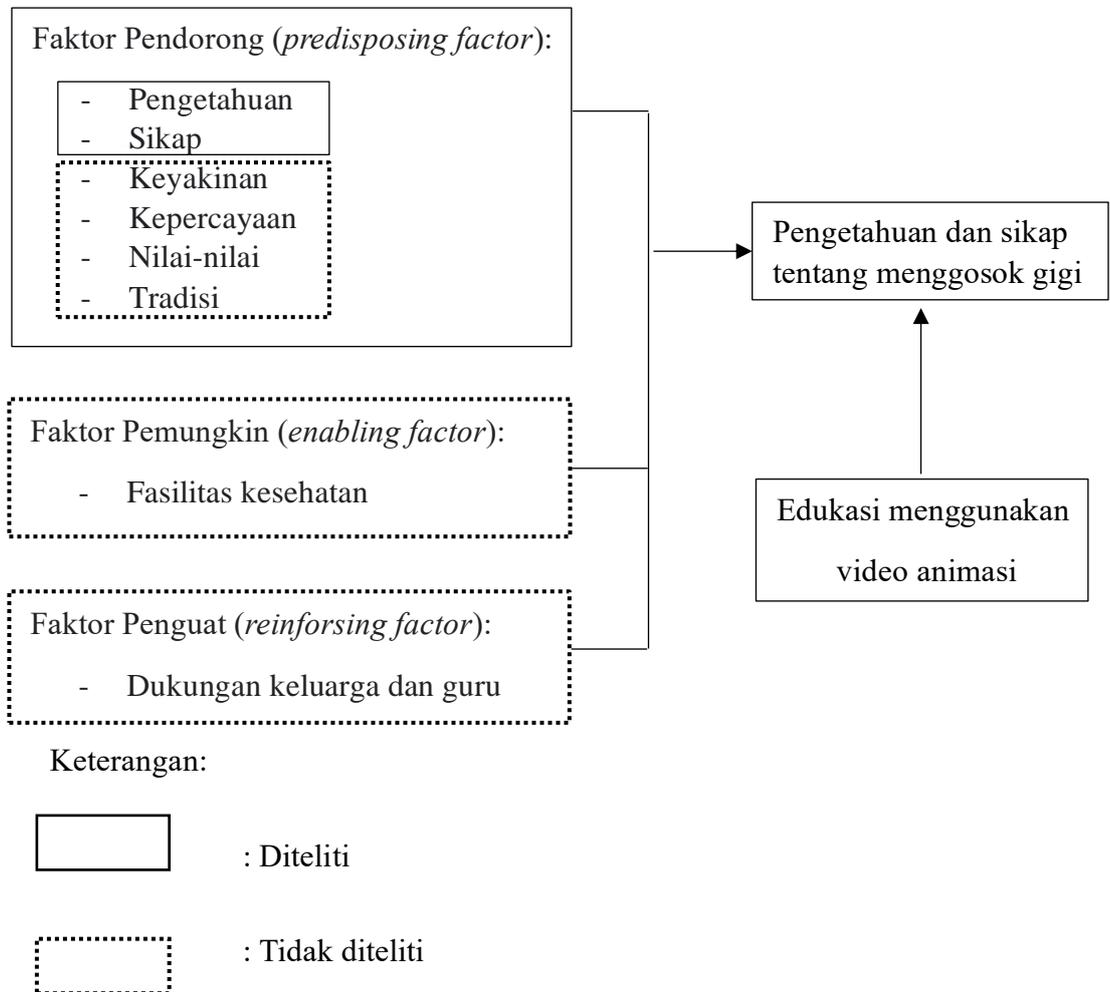
Dalam penelitian lain yang berjudul “Pengaruh Pemberian Informasi Melalui Media Film Animasi terhadap Peningkatan Perilaku Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa SDN Kedondong, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas” pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang

bermakna antara sebelum dan sesudah diberikan informasi dengan menggunakan media film animasi pada siswa SDN Kedondong, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, dalam meningkatkan perilaku kesehatan gigi dan mulut pada siswa siswi SDN Kedondong, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas pemberian informasi melalui film animasi cukup efektif (Widodo et al., 2021).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap menggosok gigi pada anak usia sekolah dasar.

## B. Kerangka Konsep

**Gambar 1 Kerangka Konsep**



## C. Hipotesis

H0: Tidak ada pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap menggosok gigi pada siswa SDN 1 Tunggungagir Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan.

H1: Ada pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap menggosok gigi pada siswa SDN 1 Tunggungagir Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan.