

PENGARUH PENYULUHAN DENGAN METODE PEMUTARAN VIDEO ANIMASI SECARA VIRTUAL TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN MENYIKAT GIGI ANAK KELAS 5 SD

Tasya Indah Jelita, Nur Adiba Hanum, Sri Wahyuni*

Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang

**Email: tasyaindahjelita@student.poltekkespalembang.ac.id*

Diterima: 29 Mei 2021

Direvisi: 04 Juni 2021

Disetujui: 11 Juni 2021

Abstrak

Latar belakang. Penyuluhan kesehatan adalah gabungan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan, di mana individu, keluarga, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana caranya, dan dan biasa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan serta terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Tujuan. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penyuluhan kesehatan gigi dengan metode pemutaran video animasi dalam meningkatkan pengetahuan.

Metode. Penelitian ini adalah quasi-experimental one group pre-test – post-test design. Sampel pada penelitian ini adalah anak SD kelas 5 sebanyak 40 orang.

Hasil. Rata-rata tingkat pengetahuan respondent sebelum penyuluhan memiliki pengetahuan rendah (38% jawaban rendah) dan memiliki pengetahuan baik(78% jawaban benar). Secara uji statistik didapatkan nilai $p=0,000 (<0,05)$ yang artinya terdapat perbedaan bermakna tingkat pengetahuan anak dari sebelum dibanding sesudah penyuluhan dengan pemutaran video animasi secara virtual.

Simpulan. Metode pemutaran video animasi dapat meningkatkan pengetahuan secara signifikan anak kelas 5 SDN 127 Palembang dalam kegiatan penyuluhan kesehatan gigi.

Kata kunci: Video animasi; pengetahuan; menyikat gigi

Abstract

Background. Health education is a combination of various activities and opportunities based on learning principles to achieve a situation, where individuals, families, groups or society as a whole want to be healthy, know how to do it, and are accustomed to carrying out existing recommendations with health and there is an increase in knowledge, skills, and attitudes.

Objective. To know how the effect of health education with the animated video playback method in increasing knowledge.

Methods. This study is a quasi-experimental one group pre-test–post-test design. The sample in this study were 40 grade 5 elementary school children.

Results. The average level of knowledge of respondents before counseling had low knowledge (38% low answers) and good knowledge (78% correct answers). Statistical test results obtained $P\text{-value} = 0.000$ where <0.05 , meaning that there is a difference in understanding the level of knowledge of children before the presentation with virtual animation video playback.

Conclusion. The animation video playback method can significantly increase the knowledge of 5th graders at SDN 127 Palembang in dental health education.

Keywords: Animated videos; knowledge; brushing teeth

Pendahuluan

Kesehatan gigi dan mulut merupakan hal yang penting dalam kehidupan setiap individu termasuk pada anak, karena gigi dan gusi yang rusak dan tidak dirawat akan menyebabkan rasa sakit, gangguan pengunyahan, dan dapat mengganggu kesehatan tubuh lainnya. Masalah gigi dan mulut pada anak dapat juga berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak.^[1]

Menurut Sandy, 2016. Menyikat gigi merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap individu untuk menjaga kebersihan rongga mulutnya.^[2] Perilaku menyikat gigi dengan benar dan tepat waktu haruslah diajarkan sejak dini untuk terwujudnya derajat kesehatan lebih baik.^[3] Berdasarkan hasil survei nasional Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2018 melaporkan bahwa masyarakat di Indonesia sebanyak 94,7% sudah berperilaku menyikat gigi setiap hari, namun hanya 2,8% saja yang melakukannya dengan benar.^[4]

Anak merupakan usia rentan terhadap karies dan penyakit mulut lainnya karena masih memerlukan bantuan dari orang tua maupun keluarga untuk membimbing dalam menjaga kebersihan gigi dan mulutnya.^[5] Salah satu upaya untuk mencegah terjadinya penyakit gigi dan mulut adalah perlu diadakannya penyuluhan.^[6]

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahun dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan.^[7]

Keberhasilan pendidikan dalam hal perubahan perilaku dipengaruhi oleh metode pendidikan yang digunakan. Metode pendidikan dengan menggunakan alat bantu pendidikan yang melibatkan indera sebanyak mungkin akan memengaruhi keberhasilan pemahaman sasaran pendidikan.^[8]

Tahun 2020 menjadi tahun yang berat bagi kita semua, hingga saat ini Indonesia masih dilanda pandemi Covid-19. Covid-19

banyak membawa dampak baik maupun buruk bagi semua makhluk hidup dan alam semesta. Segala daya dan upaya sudah dilakukan pemerintah guna memperkecil kasus penularan Covid-19. Tak terpung kiri salah satunya adalah kebijakan belajar *online*, atau dalam jaringan (daring) untuk seluruh siswa hingga mahasiswa karena adanya pembatasan sosial.

Metode pendidikan yang menggunakan animasi kartun merupakan salah satu bentuk media audio visual yang dikenal sebagai metode pendidikan kesehatan gigi yang menarik. Media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih nyata melalui gambar bergerak dan suara. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Semakin banyak indera yang digunakan untuk merekam informasi, semakin besar kemungkinan memahami maksud informasi yang disampaikan.^[8]

Metode

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian *quasi-experimental* dengan rancangan penelitian *one group pre-test* dan *post-test design*. Penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan sampel sebanyak 40 anak kelas 5 SDN 127 Palembang. Pengambilan sampel secara *non random sampling*. Data dianalisis dengan uji T berpasangan (*paired T test*).

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penyuluhan dengan metode pemutaran video animasi secara virtual terhadap tingkat pengetahuan menyikat gigi anak kelas 5 SD telah dilakukan dengan responden penelitian sebanyak 40 anak. Data yang sudah terkumpul dibuat ke dalam tabel distribusi frekuensi, kemudian dilakukan pengelolaan dan analisis data.

Tabel 1. Distribusi frekuensi rata-rata skor tingkat pengetahuan anak dengan penyuluhan dengan metode pemutaran video animasi secara virtual

Skor tingkat pengetahuan	n	Jumlah skor hasil tes jawaban benar	Rata-rata jawaban benar	% jawaban benar
Sebelum diberi penyuluhan	40	304	7,6	38
Sesudah diberi penyuluhan	40	624	15,6	78

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata responden penelitian sebelum mendapatkan penyuluhan memiliki tingkat pengetahuan yang rendah (38% jawaban benar), namun setelah dilakukan penyuluhan dengan menggunakan metode pemutaran video animasi secara virtual menunjukkan peningkatan pengetahuan yang cukup mencolok yaitu rata-rata tingkat pengetahuan responden menjadi baik/tinggi (78% jawaban benar).

Tabel 2. Uji statistik pengaruh tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan pemutaran video animasi secara virtual

	n	Rata-rata skor pengetahuan anak	Nilai p
Sebelum diberi penyuluhan	40	7,6	0,000
Sesudah diberi penyuluhan	40	15,6	

Berdasarkan uji statistik dengan uji T dengan interval kepercayaan 95% maka didapat nilai $p = 0,000 (<0,05)$, yang artinya bahwa terdapat perbedaan bermakna tingkat pengetahuan anak dari sebelum diberi penyuluhan dibanding sesudah penyuluhan

dengan metode pemutaran video animasi secara virtual.

Pembahasan

Pengetahuan dan sikap menurut Marisa (2014) dipengaruhi oleh berbagai macam faktor salah satunya adalah pendidikan atau edukasi. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk menghasilkan perubahan pada diri manusia, karena melalui pendidikan manusia akan dapat mengetahui segala sesuatu yang tidak atau belum diketahui sebelumnya. Penyuluhan adalah salah satu bagian dari Pendidikan. Penyuluhan disampaikan kepada anak-anak bisa dengan berbagai metode salah satunya pemutaran video animasi.^[9]

Metode video animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek Mayer dan Moreno (2002). Metode pemutaran video animasi cocok untuk metode pembelajaran anak kelas 5 SD karena pemutaran video animasi memiliki kelebihan untuk meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat, mengikut sertakan panca indera pendengaran, pengelihatian sehingga lebih menarik perhatian anak karena ada suara dan gambar bergerak sehingga anak-anak mudah memahami materi pembelajaran.

Anak-anak berusia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan mengalami banyak perubahan. Karakteristik anak di usia ini anak-anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Metode yang cocok untuk anak di usia ini yaitu penyampaian materi yang sebaiknya lebih konkrit dan akan lebih

baik apabila disertakan dengan alat bantu, contohnya menggunakan alat bantu yang terdapat gambar agar anak lebih tertarik. Tujuan menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan agar anak-anak semangat dan tidak merasa bosan.

Kartono (2003) mengungkapkan bahwa ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal, dan daya memorisasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak, hal ini ditunjukkan pada hasil penelitian ini yaitu nilai $p = 0,000 (<0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan sesudah dan sebelum diberi penyuluhan dengan pemutaran video animasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penyuluhan dengan metode pemutaran video animasi secara virtual efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak.

Saran

Metode pemutaran video animasi secara virtual dapat digunakan sebagai alternatif penyuluhan pada anak-anak, terutama siswa SD kelas 5.

Daftar Pustaka

1. Eko A. Papilaya, Kustina Zuliari, Juliatri; Perbandingan Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Media Audio Dengan Media Audio-Visual Terhadap Perilaku kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SD, Jurnal e-GiGi (eG), Volume 4 Nomor 2, Juli-Desember 2016
2. Sandy LPA, Priyono B, Widyanti N. 2016. Pengaruh pelatihan menggosok gigi dengan pendekatan Program Pembelajaran Individual (PPI) terhadap peningkatan status kebersihan gigi dan mulut pada anak disabilitas intelektual sedang. Yogyakarta: Majalah Kedokteran Gigi Indonesia. 2(2): 80-5.
3. Wiradona I, Widjanarko B, Syamsulhuda BM. Pengaruh perilaku menggosok gigi terhadap plak gigi pada siswa kelas IV dan V di SDN Kecamatan Gajah mungkur Semarang. Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia 2013; 8(1): 59-68.
4. Kesehatan Kementerian Kesehatan RI. Laporan Nasional RISKESDAS 2018. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan 2018
5. Indahwati V, Mantik MFJ, Gunawan PN. 2015. Perbandingan Status Kebersihan Gigi Dan Mulut pada Anak Berkebutuhan Khusus Slb-B Dan Slb-CKota Tomohon, Jurnal e-GiGi (eG), Volume 3, Nomor 2, Juli-Desember 2015.
6. Arsyad. 2018. Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Murid Kelas IV Dan V SD, Vol. 17 No. 1
7. Asfar A, Asnaniar WOS. 2018. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Tentang Penyakit HIV/AIDS di SMP Baznas Provinsi Sulawesi Selatan, Volume 3 Nomor 1
8. Tandilangi M, Mintjelungan C, Wowor VNS. 2016. Efektivitas Dental Health Education Dengan Media Animasi Kartun Terhadap Perubahan Perilaku Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SD Advent 02 Sario Manado, Jurnal e-GiGi (eG), Volume 4 Nomor 2, Juli-Desember 2016;
9. Marisa, N (2014). Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Siswa SDN Bendungan di Semarang. *Journal of Nutrition College*, 3(4), 925–932.