

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Anak Tunagrahita

A. Pengertian Tunagrahita

Penyandang disabilitas intelektual atau tunagrahita merupakan anak yang memiliki keterbatasan kecerdasan yang rendah daripada anak secara normal. Anak tunagrahita berhak mengembangkan dan memperbaharui potensinya agar dapat mandiri. Namun karena keterbatasan intelektual di bawah usia kronologis, anak tunagrahita menghadapi hambatan dalam mewujudkan hak dan kebutuhannya (Kemendikbud, 2014). Menurut Yosiani (2014) yang dikutip dari *American Association on Mental Deficiency*, anak dengan disabilitas intelektual didefinisikan sebagai gangguan dimana fungsi intelektualnya rendah, dengan IQ 84 atau kurang. Anak penyandang tunagrahita umumnya dalam adaptasinya mengalami kesulitan, yaitu rendahnya tingkat kemandirian dan tanggung jawab yang dimiliki oleh penyandang tunagrahita dalam lingkungan sekitarnya serta mengalami permasalahan dalam proses belajar, pemahaman, dan komunikasi terhadap teman sebayanya.

Menurut Rachmayana (2016) menyatakan bahwa penyandang disabilitas atau tunagrahita merupakan suatu kondisi dengan penurunan kapasitas adaptif (perilaku adaptif) yang dimulai sebelum usia 18 tahun, ditandai dengan rendahnya kecerdasan yang dimilikinya. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa:

1. Anak tunagrahita mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata dalam hal ini dibandingkan dengan rata-rata anak pada umumnya, maksudnya rata-rata anak normal mempunyai IQ 100, lain halnya anak tunagrahita mempunyai IQ tertinggi 70.
2. Ada batasan untuk perkembangan perilaku selama masa perkembangan, maksudnya masa perkembangan anak tunagrahita terjadi pada usia perkembangan, yaitu dari konsepsi sampai usia 18 tahun.
3. Keterbelakangan mental serta sosial, maksudnya anak tunagrahita membutuhkan pelayanan pendidikan yang khusus, yaitu ditempatkan pada Sekolah Luar Biasa (SLB) kategori C yang di khususkan untuk anak tunagrahita.
4. Kesulitan mengingat apa yang telah dilihat dan didengar, akibatnya sulit untuk berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain.
5. Mempunyai masalah kognitif yang mengakibatkan keterbelakangan mental, maksudnya anak tunagrahita tidak mampu untuk melakukan aktivitas yang sesuai dengan usianya.
6. Mengalami kesulitan dalam mengingat berbagai bentuk objek (visual) serta suara (audio), maksudnya anak tunagrahita tidak mampu memahami bentuk objek dan suara secara cepat dibandingkan dengan anak normal lainnya.
7. Retardasi mental atau disebut keterbelakangan mental yang diderita oleh penyandang tunagrahita membuat penyandang tunagrahita tidak mampu menghadapi anak seusianya.

B. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Berdasarkan klasifikasinya, terdapat tiga jenis anak tunagrahita diantaranya tunagrahita berat, tunagrahita sedang, dan tunagrahita ringan. Menurut Rakhmania (2019) klasifikasi anak tunagrahita tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Tunagrahita berat ialah anak yang mempunyai IQ kurang dari 30. Pada tingkatan ini tergolong dengan anak yang perlu perhatian lebih dan pelatihan yang teratur dan berkesinambungan untuk membentuk kepribadian yang mandiri.
2. Tunagrahita sedang ialah anak dengan memiliki IQ kisaran 55-40. Pada tingkatan ini tergolong dengan anak yang bertipe dan memiliki kemampuan berlatih, dengan artian anak tersebut dapat diberi pelatihan secara praktek, namun dalam tipe ini seorang anak mengalami kesulitan menerima materi yang sifatnya formal seperti hafalan, perhitungan, dan lainnya.
3. Tunagrahita ringan ialah anak dengan memiliki IQ kisaran 50 hingga 70. Pada tingkatan ini tergolong dengan anak yang bertipe dan memiliki kemampuan mendidik, artinya anak dengan keadaan mental berfungsi dengan baik, yang menjadikan seorang anak masih dapat menerima segala pengetahuan dan pendidikan dalam bidang akademik maupun sosial.

2.1.2 Media Promosi Kesehatan

A. Pengertian Media Promosi Kesehatan

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Kata tersebut secara harfiahnya diartikan sebagai perantara dari pengirim kepada penerima pesan. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam

promosi kesehatan adalah media. Dengan adanya media dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi kesehatan atau menyebarkan informasi kesehatan melalui media audio, media visual, dan media audiovisual (Papilaya et al, 2016). Menurut Notoatmodjo (2005) mengatakan bahwa media promosi kesehatan merupakan segala cara untuk menyajikan informasi dari sumber atau informan dengan berupa media cetak, elektronik (radio, televisi, komputer, dll) dan media luar ruang, agar sasaran bisa menambah pengetahuan yang diharapkan sebagai petunjuk perubahan perilaku ke arah yang positif di bidang kesehatan. Dari berbagai pendapat diatas dijelaskan bahwa media promosi kesehatan memosisikan sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi terhadap komunikan secara efektif dan kreatif, agar keberadaan media tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh seorang komunikan.

Dalam sebuah media, penyampaian informasi yang diberikan harus kreatif dan efektif, oleh karena itu segala kriteria harus terpenuhi yaitu (Jatmika et al, 2019) :

1. *Command attention*, maksudnya pengembangan ide pokok/perefleksian informasi.
2. *Clarify the message*, maksudnya informasi yang disampaikan harus jelas, padat, dan mudah dipahami.
3. *Create trust*, maksudnya informasi yang disampaikan harus dapat diandalkan, jujur, dan praktis.
4. *Communicate a benefit*, maksudnya informasi yang disampaikan dapat bermanfaat berbagai pihak.

5. *Consistency*, maksudnya informasi mempunyai pesan utama dalam segala media.
6. *Cater to the heart and head*, maksudnya informasi yang diberikan mengenai pikiran dan indera.
7. *Call to action*, maksudnya informasi yang diberikan bisa memberi pengaruh dan mendukung saran dalam penyampaianya.

B. Jenis-jenis Media Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2005) mengatakan bahwa berdasarkan jenisnya media promosi kesehatan dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain :

1. Sesuai model umum penggunaannya

Terdapat dua jenis media promosi kesehatan sesuai dengan penggunaannya, yaitu :

- a. Bahan bacaan, diantaranya buku, modul, koran, leaflet, dan brosur.
- b. Bahan peraga, diantaranya poster seri, poster tunggal, lembar balik, slide, dan film.

2. Sesuai cara produksinya

Terdapat tiga jenis media promosi kesehatan sesuai dengan produksinya, yaitu :

- a. Media cetak

Sebagai media statis dengan diutamakan informasi visual, seperti buku, leaflet, brosur, dan modul. Media cetak memiliki keunggulan berupa tidak diperlukan sarana listrik, dapat dipindah, murah, keseluruhan orang dapat membacanya, tahan lama, peningkatan keindahan, memudahkan

pemahaman, dan peningkatan semangat belajar. Namun juga terdapat kekurangannya yaitu tidak dapat merangsang gerak dan suara, maka media tersebut hanya dapat dirangsang oleh indera penglihatan saja.

b. Media elektronik

Sebagai media yang dapat dirangsang oleh indera penglihatan dan pendengaran, seperti televisi, radio, film, dan video. Kelebihan dari media elektronik adalah telah dikenal oleh banyak masyarakat, dapat dirangsang oleh indera penglihatan dan pendengaran, dan lebih mudah dipahami. Sedangkan kelemahannya adalah mahal, terdapat kerumitan, diperlukan listrik, diperlukan alat canggih, dan diperlukan beberapa prosedur yang jelas.

c. Media luar ruang

Sebagai media informasi di luar ruangan publik, seperti videotron, banner, spanduk, dan papan reklame. Keunggulan yang dimiliki dari media ini berupa sumber informasinya serupa hiburan, dapat dirangsang oleh seluruh panca indera, lebih mudah dipahami, penyajian dapat dikendalikan, dan terjangkau dengan lebih luas. Sedangkan terdapat kekurangan yakni mahal, terdapat kerumitan, diperlukan sarana listrik, diperlukan alat canggih, peralatan selalu berkembang, dan operasinya diperlukan keterampilan.

C. Tujuan Penggunaan Media Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2005) mengatakan media promosi kesehatan diperlukan dengan memiliki tujuan, yaitu :

1. Memudahkan penyampaian informasi atau pesan
2. Terhindar dari kesalahpahaman
3. Kejelasan penyampaian informasi
4. Memudahkan pemahaman
5. Komunikasi verbal dapat ditekankan
6. Sebagai pembuktian informasi dengan menyajikan produk dan jasa yang ditawarkan
7. Komunikasi dapat dilakukan dengan cepat

2.1.3 Video Animasi

A. Pengertian Video Animasi

Sebagai media elektronik dan non cetak dengan menyajikan berbagai informasi dan pesan karena penyampaiannya dengan cara visual dan audio. Selain itu video merupakan salah satu terobosan baru terhadap pemberian edukasi, sehingga saat pemberian edukasi tidak merasakan bosan. Video disajikan melalui *VCD player* yang dihubungkan dengan alat elektronik seperti televisi, komputer, dan laptop. Menurut Raharja dkk (2012) mengatakan animasi berasal dari kata anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi sebagai proyeksi gambar yang digerakkan atau diperagakan dengan disusun secara berurutan mengikuti alur gerakan yang sudah ditentukan di tiap tambahan waktu. Dengan demikian video animasi bermakna bahwa media yang memerlukan sentuhan kreativitas dari proses pembuatan dan penggunaannya. Kreativitas tersebut misalnya memasukkan gambar dan animasi yang menarik sesuai isi konten pada media untuk dapat memahami pesan atau informasi sehingga sasaran lebih termotivasi.

Media video animasi ialah salah satu contoh media audio visual, yang divisualisasikan dengan menampilkan gerakan gambar dan suara. Media audio visual adalah media yang baik buat digunakan, lantaran media audio visual menyertakan lebih banyak indera dalam proses pembelajaran (Papilaya et al, 2016). Media audio visual merupakan informasi yang dapat didengarkan dan diperlihatkan, yang berguna untuk membantu merangsang indera mata dan indera telinga selama menerima informasi atau pesan (Jatmika et al, 2019). Dengan demikian video animasi berbeda dengan media lainnya, sehingga video animasi memberikan daya tarik sendiri yang dapat penggunanya mendapatkan pengalaman edukasi yang berbeda.

B. Manfaat Video Animasi

Media video animasi memiliki banyak kegunaan yang bermanfaat sebagai hiburan. Tidak hanya sebagai hiburan, video animasi juga sebagai pedoman, inspirasi, bahkan penyampain pesan atau informasi. Video animasi menyampaikan pesan secara efektif dan efisien karena mengandung elemen visual dan audio (Putri dan Sunarti, 2016). Tak hanya itu media video animasi memiliki manfaat lainnya diantaranya (Aminah, 2019) :

1. Bagi usia dini

- a. Untuk meningkatkan kosakata anak
- b. Untuk meningkatkan perkembangan anak
- c. Untuk meningkatkan pengetahuan anak
- d. Melalui video animasi anak dapat berimajinasi melalui visual yang ada di dalamnya

2. Bagi guru

- a. Melalui video animasi guru bisa menerapkan media tersebut dalam media pembelajaran sehingga memudahkan untuk penyampaian materi serta memahami materi.
- b. Dengan adanya video animasi guru bisa menjadikan media tersebut sebagai media pembelajaran untuk menarik semangat belajar peserta didik.

C. Kelebihan Video Animasi

Menurut Johari (2014) mengatakan bahwa kelebihan dari video animasi diantaranya :

1. Meningkatkan perhatian siswa dan memotivasi untuk belajar.
2. Memiliki 2 unsur yakni unsur visual dan audio yang menggabungkan menjadi satu kesatuan.
3. Memudahkan guru dalam penyajian informasi dalam proses pembelajaran.
4. Bersifat interaktif, maksudnya video animasi dapat membantu respon.
5. Sifatnya mandiri, maksudnya video animasi mempermudah penyampaian informasi dan isi materi secara lengkap dengan menjadikan seseorang dapat belajar sendiri tanpa harus dibantu orang lain.

D. Kekurangan Video Animasi

Menurut Johari (2014) mengatakan bahwa video animasi juga memiliki kekurangan, berikut ini kekurangan yang dimiliki video animasi :

1. Membutuhkan biaya yang cukup tinggi
2. Membutuhkan aliran listrik

3. Membutuhkan *software* khusus untuk mengakses
4. Membutuhkan keterampilan dan kreativitas tinggi dalam proses produksinya
5. Membutuhkan alat canggih dalam proses produksinya

2.1.4 Menggosok Gigi

A. Pengertian Menggosok Gigi

Menggosok gigi ialah kegiatan untuk upaya mencegah terjadinya penyakit dan menjaga kesehatan gigi agar tetap dalam kondisi yang sempurna dengan cara menyikat. Menggosok gigi dilakukan dengan tujuan agar kesehatan mulut tetap terjaga, membersihkan kotoran dari sisa makanan yang tertinggal pada gigi, dan terhindar dari kerusakan pada gigi (Putri dan Maimaznah, 2020). Menurut Husna (2016) berpendapat bahwa menggosok gigi kegiatan yang berfungsi untuk membersihkan gigi dari kotoran terutamanya plak dan debris serta juga dapat menghilangkan bau mulut yang tidak diinginkan sehingga sirkulasi darah berjalan dengan lancar pada gigi. Menggosok gigi sebagai cara sederhana dalam perawatan terhadap kesehatan gigi dan mulut (Arumsari, 2014). Sehingga menggosok gigi harus dipelajari sejak dini kepada anak dari orang tuanya berdasarkan prosedur, sehingga kondisi gigi dan mulut anak terjaga. dengan cara yang baik dan benar sesuai langkah-langkah, sehingga kesehatan gigi dan mulut anak terjaga (Sari et al, 2012).

Menggosok gigi adalah tindakan membersihkan gigi dengan memanfaatkan pasta gigi sebagai bahan pembersih dan sikat gigi sebagai alatnya. Pembersihan gigi juga membersihkan sela-sela gigi. Perkembangan ini sangat layak untuk menjaga kesehatan daerah mulut karena dapat mencapai bagian-bagian yang

sulit dibersihkan. Dengan demikian kegiatan menggosok gigi dapat mencegah adanya penyakit yang disebabkan oleh tidak rutinnya menggosok gigi, sehingga kesehatan gigi dan mulut dapat terjaga dengan baik.

B. Waktu Menggosok Gigi

Menurut Hidayat (2016) berpendapat bahwa cara paling mudah merawat kesehatan gigi dan mulut adalah dilakukan dengan kebiasaan menggosok gigi secara rutin minimal dua kali dalam satu hari. Waktu terbaik untuk menggosok gigi ialah sesudah makan pagi dan sebelum tidur malam, sehingga sisa makanan dari permukaan gigi dan gusi setelah sarapan pagi dapat dikeluarkan. Sedangkan menggosok gigi sebelum tidur di malam hari dirancang untuk menunda pertumbuhan bakteri di dalam mulut karena saat tidur kelenjar ludah menghasilkan air liur yang secara alami untuk membersihkan gigi serta mulut.

C. Langkah-langkah Menggosok Gigi

Berikut ini penjelasan prosedur yang baik melakukan gosok menurut Kemendikbud (2014) :

1. Siapkan air dalam gelas untuk berkumur
2. Pegang sikat gigi dengan benar
3. Buka tutup pasta gigi
4. Oleskan pasta gigi di atas bulu sikat gigi
5. Berkumur
6. Sikat bagian depan, samping, dan dalam gigi dengan gerakan yang benar dan tekanan yang wajar
7. Bersihkan busa dengan berkumur

8. Mengusap mulut
9. Kembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya

2.1.5 Konsep Keterampilan

A. Pengertian Keterampilan

Secara etimologis, istilah keterampilan berasal dari bahasa Inggris yang berarti kemampuan atau keahlian. Dengan kata lain, kemampuan adalah kapasitas untuk menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan kemampuan pekerjaannya dan memperhatikan hasilnya (Iskandar, 2017). Keterampilan merupakan kemampuan untuk memanfaatkan alasan, renungan, pikiran, dan imajinasi untuk melakukan, mengubah, atau membuat sesuatu menjadi lebih penting untuk memberikan nilai dari pekerjaan (Sudarto, 2016). Sehingga diperoleh kesimpulan dimana suatu keterampilan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan berbagai kegiatan dan menyelesaikannya. Keterampilan harus dikembangkan sejak usia dini agar anak dalam pertumbuhannya sebagai pribadi yang berbakat dan sigap saat menghadapi berbagai kegiatan dan permasalahan yang ditanganinya. Selain itu, anak akan mempunyai kemampuan untuk berkontribusi terhadap lingkungannya.

Menurut Soemarjadi (1992) berpendapat bahwa keterampilan adalah praktik yang didapatkan melalui fase belajar, dan keterampilan sebagai bentuk perkembangan yang keras atau lincah melalui persiapan yang terus menerus. Perkembangan sporadis ini terus bergeser ke arah yang lebih baik, melalui cara yang paling umum dalam mengorganisir segregasi (kontras) dan rekonsiliasi

(campuran) untuk mendapatkan keahlian yang dibutuhkan untuk tujuan tertentu.

B. Dasar-dasar Keterampilan

Terdapat empat golongan keterampilan menurut Robbins (2000) :

1. Keterampilan Dasar

Keterampilan dasar adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu seperti membaca, mengarang, dan mendengar.

2. Keahlian Teknik

Keahlian teknik adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam mengembangkan strategi seperti berhitung secara cepat dan tepat, menjalankan komputer, dan lain sebagainya.

3. Kemampuan Interpersonal

Kemampuan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu melalui aktif bergaul dengan orang lain seperti menjadi pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas, dan bekerjasama dengan tim.

4. Menyelesaikan Masalah

Menyelesaikan masalah adalah kemampuan seseorang guna melakukan pemikiran, berpedoman pada penyelesaian masalah, menemukan penyebab masalah, dan menemukan solusi dari setiap permasalahan.

C. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Menurut Notoatmodjo (2014) berpendapat mengenai keterampilan mempraktikkan pada pengetahuannya dengan tujuan keterampilan setiap

individu diidentifikasi dengan tingkat pengetahuan, dan tingkat pengetahuan dipengaruhi oleh :

1. Tingkat Pendidikan

Pengetahuan seseorang akan semakin baik dengan pendidikan yang tinggi. Dengan cara ini, seseorang akan lebih mudah untuk mengenali serta mempertahankan hal-hal baru.

2. Umur

Perubahan fisik dan mental yang dialami seseorang terjadi ketika bertambahnya usia. Semakin mapan seorang individu, semakin dewasa serta matang dalam pekerjaan, penalaran, dan pemikiran.

3. Pengalaman

Pengalaman digunakan untuk melakukan langkah terbaik yang dilakukan pada masa yang akan datang dari beberapa kesalahan yang telah dilakukan. Pengalaman dimiliki seseorang yang akan berfungsi untuk memberi pengaruh perkembangan individu dalam mencapai sesuatu.

D. Komponen Keterampilan

1. *Concern for order*

Concern for order merupakan tindakan seseorang untuk menurunkan keraguan, terutama yang berkaitan dengan cara kerja, instruksi, informasi dan data.

2. *Initiative*

Initiative merupakan tindakan seseorang dalam mengatasi apa keperluan pekerjaan yang dilakukan.

3. *Impact and Influence*

Impact and Influence merupakan bentuk respon seseorang untuk memberi pengaruh, keyakinan, dan kesan dengan menjadikan individu melakukan kegiatan yang direncanakan.

4. *Information Seeking*

Information Seeking merupakan jumlah upaya ekstra yang dihabiskan dalam pengumpulan informasi tambahan

E. Cara Penilaian Keterampilan

Menurut Kemendikbud (2019) dalam penilaian keterampilan dibagi menjadi lima, yaitu penilaian praktik, penilaian produk, penilaian proyek, penilaian portofolio, dan teknik lain. Berikut ini dijelaskan mengenai teknik penilaian keterampilan.

1. Penilaian Praktik

Sebagai nilai yang memerlukan respon berupa kompetensi dalam melaksanakan suatu kegiatan sesuai dengan persyaratannya. Tujuannya adalah untuk menilai kemampuan peserta didik dalam menunjukkan kemampuannya untuk melakukan suatu kegiatan. Penilaian praktik salah satunya dilakukan dengan teknik lembar ceklis. Dalam lembar ceklis tersebut menurut Arikunto (2010) mengatakan penilaian praktik diukur dengan menjumlahkan skor pada lembar observasi dengan teknik skor jika ya diberi skor 1 dan tidak diberi skor 0, kemudian diubah dalam bentuk persentase dalam pengkategorian jika baik persentasenya 76-100%, jika cukup persentasenya 56-75%, dan jika kurang persentasenya <56%.

Contoh penilaian praktik adalah membaca karya sastra, membaca pidato (membaca nyaring dalam pelajaran bahasa Inggris), menggunakan peralatan laboratorium sesuai kebutuhan, bermain alat musik, bermain bola, bermain tenis, berenang, menyanyi, dan menari.

2. Penilaian Produk

Sebagai nilai kemampuan peserta didik dalam penerapan pengetahuannya kepada suatu produk dengan jangka waktu berdasarkan kriterianya. Tujuannya untuk menilai kemampuan individu dalam menghasilkan suatu produk guna mencapai tujuan pembelajaran.

Contoh dalam penilaian produk diantaranya adalah membuat kerajinan, menciptakan tarian, membuat lukisan, membuat karya sastra, membuat laporan eksperimen, membuat naskah drama, membuat puisi, dan lain sebagainya.

3. Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah evaluasi kegiatan dari suatu kegiatan yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Kejadiannya seperti survei berdasarkan rencana, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek bertujuan untuk menentukan pemahaman, kemampuan menerapkan, kemampuan menyelidiki, dan kemampuan mendidik siswa secara jelas tentang topik tertentu. Dalam menentukan nilai proyek ditujukan sebagai pengembangan dan memantau keterampilan peserta didik dalam perencanaan, investigasi, dan analisis proyek. Sehingga kegiatan yang dilakukan dengan mendemonstrasikan

pengalaman dan pengetahuan mengenai suatu subjek, mengajukan pertanyaan dan menggali lebih dalam subjek melalui bacaan, tur, dan wawancara.

4. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio dapat ditafsirkan sebagai kumpulan pekerjaan atau dokumen dari peserta didik yang diatur dan diselenggarakan secara sistematis, penilaian ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan secara langsung guna mengevaluasi dan pemantauan pengembangan peserta didik, keterampilan dan sikap. Tujuan utama dari penilaian portofolio adalah untuk menentukan pekerjaan dan proses penyelesaian pekerjaan. Karya peserta didik yang dapat disimpan sebagai dokumen portofolio diantaranya puisi, lukisan, surat penghargaan, foto-foto prestasi, dan sejenisnya.

5. Teknik Lain

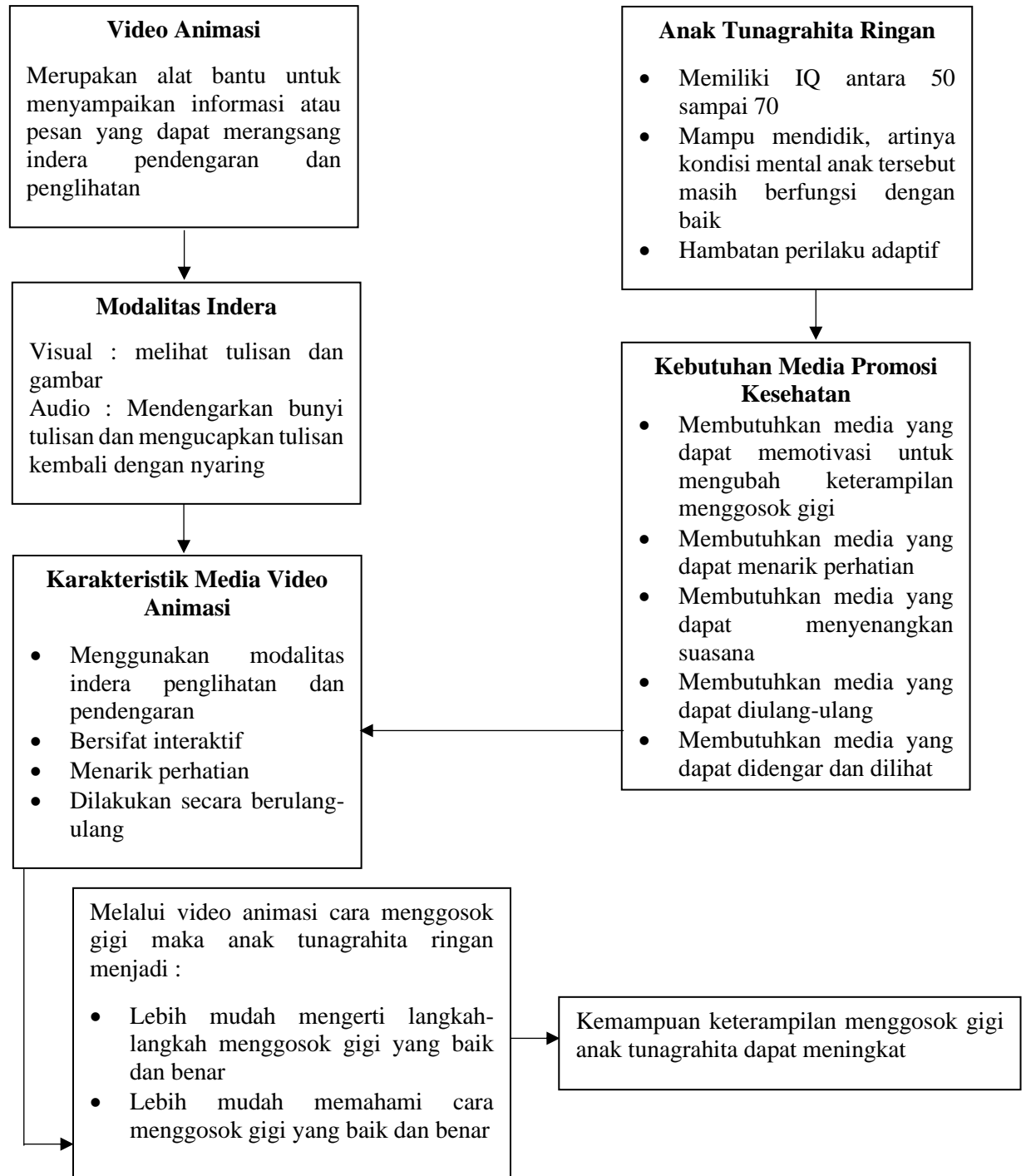
Pengukuran kemampuan dalam bidang pemikiran abstrak (membaca, menulis, mendengar, dan berhitung) dapat digunakan dengan teknik lain seperti tes tertulis. Tes tulis dapat diketahui melalui beberapa contoh mata pelajaran seperti matematika dan IPA, tujuan tersebut berguna dalam mengidentifikasi kompetensi peserta didik dalam penyelesaian permasalahan dan pekerjaan yang dilakukan.

2.2 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah konsep yang mengandung hubungan antara variabel bebas atau independen dan variabel terikat atau dependen, untuk memberikan

jawaban sementara (Ningrum, 2017). Berikut adalah kerangka pikir pada penelitian

ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Pada kerangka konsep diatas diketahui bahwa tingkat kecerdasan anak tunagrahita ringan berkisar antara 50 sampai dengan 70. Selain itu, anak tunagrahita ringan memiliki gangguan perilaku adaptif. Permasalahan anak tunagrahita ringan yang terjadi pada penelitian ini adalah masalah kesehatan gigi dan mulut di SLB Dharma Asih Kraksaan. Permasalah kesehatan gigi dan mulut yang terbanyak di SLB Dharma Asih Kraksaan adalah karies gigi dan periodontal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan pencegahan dengan melakukan menggosok gigi.

Penyampaian pendidikan kesehatan gigi dan mulut dilakukan oleh pembina UKS dan guru kelas dengan menggunakan metode demonstrasi tanpa bantuan media. Hal ini membuat anak tunagrahita ringan sulit menerima materi yang diberikan oleh guru. Atas dasar itulah maka dilakukan metode promosi kesehatan dengan menggunakan alat peraga berupa audiovisual yaitu video animasi. Penggunaan media video animasi dapat membantu anak tunagrahita ringan meningkatkan keterampilan menggosok gigi, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menarik perhatian. Peningkatan ini ditandai dengan anak tunagrahita ringan mampu mengikuti langkah-langkah menyikat gigi dengan benar dan benar.

2.3 Hipotesis

Berikut adalah rumusan hipotesis dalam penelitian ini :

1. H1 : Ada pengaruh video animasi cara menggosok gigi terhadap keterampilan gosok gigi pada anak tunagrahita ringan di SLB Dharma Asih Kraksaan.