

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Media adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator yang dikutip (Indriani et al, 2023). Media pendidikan kesehatan pada dasarnya merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Disebut sebagai media pendidikan karena berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan informasi kesehatan, sehingga membantu masyarakat atau klien lebih mudah menerima pesan-pesan kesehatan tersebut. (Wijayanti et al., 2024). Media dapat dijelaskan berdasarkan teknologi yang digunakan, simbol yang ditampilkan, serta cara kerjanya dalam memproses informasi. Ciri paling menonjol dari suatu media terlihat pada komponen mekanis dan elektronik yang membentuk fungsi, bentuk, dan karakter fisiknya. (Asari et al., 2023)

2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran

a. Media Cetak

Adalah suatu media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media cetak pada umumnya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Fungsi utama media cetak ini adalah memberi informasi dan menghibur. (Asari et al., 2023)

Media penyuluhan jenis ini memiliki kelebihan relative tahan lama, dapat dibaca berulang ulang, dapat digunakan sesuai kecepatan masing masing

Media cetak sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan sangat bervariasi antara lain:

- 1) Booklet ialah suatu media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik tulisan maupun gambar
- 2) Leaflet ialah bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat dalam bentuk kalimat maupun gambar, atau kombinasi.
- 3) Flyer (selebaran) ialah seperti leaflet tetapi tidak dalam bentuk lipatan. Flip chart (lembar balik) ialah media penyampaian pesan atau informasi-informasi kesehatan dalam bentuk lembar balik. Biasanya dalam bentuk buku dimana tiap lembar (halaman) berisi gambar peragaan dan dibaliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi berkaitan dengan gambar tersebut.
- 4) Rubrik atau tulisan-tulisan pada surat kabar atau majalah mengenai bahasan suatu masalah kesehatan atau hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan.
- 5) Poster ialah bentuk media cetak berisi pesan-pesan /informasi kesehatan yang biasanya ditempel di tembok-tembok, di tempat-tempat umum, atau di kendaraan umum. Foto yang mengungkapkan informasi-informasi kesehatan.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. pesan yang disampaikan di tuangkan ke dalam lambing kambang auditif, baik verbal maupun non verbal. terdapat beberapa jenis media yang dapat

dikelompokkan dalam media audio antara lain : radio,alat perekam pita magnetic,piringan hitam (Kustandi & Sutjipto, 2016) Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran atau disebut juga dengan media rekaman ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensi lisan.(Gunawan & Ritonga, 2019)

1) Kelebihan Media Audio

- a. Harga relative murah
- b. Sifatnya mudah di pindahkan
- c. Bisa mengatasi masalah waktu
- d. Dapat mengembangkan daya imajinasi anak,merangsang partisipasi aktif,memusatkan perhatian siswa

2) Kelemahan Media Audio

- a. Sifat komunikasinya satu arah
- b. Biasanya siaran disentralisasikan,sehingga guru tidak dapat mengontrol
- c. Penjadwalan pelajaran siaran sering menimbulkan masalah

c. Media Elektronik

Media elektronik merupakan jenis media yang bersifat dinamis karena dapat menampilkan gerak serta memadukan elemen visual dan audio. Penyampaian pesan melalui media ini dilakukan dengan bantuan perangkat elektronik. Bentuk-bentuk media elektronik yang umum

digunakan dalam promosi kesehatan meliputi televisi, radio, video, film, kaset audio, CD, dan VCD(Wijayanti et al., 2024)

1) Televisi

Penyampaian pesan atau informasi-informasi kesehatan melalui media televisi dapat dalam bentuk sandiwara, sinetron, forum diskusi atau tanya jawab sekitar masalah kesehatan, pidato (ceramah), TV spot, quiz atau cerdas cermat, dan sebagainya.

2) Radio

Penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui radio juga dapat berbentuk Macam-macam antara lain obrolan (tanya jawab), sandiwara radio, ceramah, radio spot, dan sebagainya.

3) Video

Video dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan praktik yang berbeda.

Penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan dapat melalui video

a) Slide Slide juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi kesehatan

b) Film strip Juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan.

c) Media Papan (Billboard) Papan (billboard) yang dipasang di tempat-tempat umum dapat dipakai dan diisi dengan pesan-pesan atau informasi-informasi kesehatan. Media papan disini juga mencakup pesan-pesan yang ditulis pada lembaran seng yang sering ditempel pada kendaraan-kendaraan umum (bus dan taksi).

Kelebihan dan kekurangan media elektronik :

1) Kelebihan

Sudah dikenal Masyarakat, mengikutsertakan semua panca indra, lebih mudah dipahami, lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak, bertatap muka, penyajian dapat dikendalikan, jangkauan relatif lebih besar, sebagai alat diskusi dan dapat diulang-ulang

2) Kekurangan

Biaya lebih tinggi, sedikit rumit, perlu Listrik, perlu alat canggih untuk produksinya, perlu persiapan yang matang, peralatan berkembang dan berubah, memerlukan keterampilan penyimpanan, perlu terampil dalam pengoperasian

d. Video Animasi

Video animasi adalah jenis video yang menggunakan gambar-gambar bergerak yang diciptakan secara digital. Video animasi biasanya terdiri dari rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan efek gerakan, dan seringkali juga disertai dengan musik,

suara, atau narasi (Shiu, 2020). Video animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan dikemas secara menarik yang dimana terdapat beragam informasi agar tercapai tujuan pembelajaran

Jenis video animasi yang populer meliputi kartun, film animasi, animasi stop-motion, dan animasi 3D. Video animasi sering digunakan dalam pembelajaran, iklan, dan hiburan. Video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu mengilustrasikan konsep, memperjelas topik, atau bahkan menggambarkan situasi yang sulit diakses menurut (Asari et al., 2023), berikut ini beberapa jenis video animasi untuk pembelajaran:

- 1) Animasi kartun: Animasi kartun menggambarkan karakter dalam bentuk gambar yang menarik dan menghibur, sehingga sangat cocok digunakan untuk membantu anak-anak belajar.
- 2) Animasi 2D: Animasi 2D (dua dimensi) adalah animasi yang digambar di atas bidang datar, seperti kertas atau papan tulis. Animasi 2D sangat berguna untuk menggambarkan konsep atau ide yang kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dipahami.
- 3) Animasi 3D:

Animasi 3D (tiga dimensi) adalah animasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat gambar yang terlihat lebih realistis dan mendalam. Animasi 3D dapat digunakan untuk membuat simulasi atau ilustrasi kompleks dalam lingkungan yang terkontrol.

4) Animasi *stop-motion*:

Animasi *stop-motion* adalah animasi yang menggunakan benda-benda fisik dan mengambil foto setiap kali benda bergerak sedikit demi sedikit. Setelah itu, foto-foto tersebut digabungkan untuk membuat sebuah animasi. Jenis animasi ini sangat cocok untuk mengajarkan konsep atau memperlihatkan proses-proses yang kompleks.

5) *Motion graphics*:

Motion graphics adalah teknik animasi yang menggabungkan grafis 2D dan 3D dengan animasi. Animasi ini umumnya digunakan untuk mengilustrasikan data atau konsep kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dipahami.

6) *Whiteboard animation*:

Whiteboard animation menggambarkan gambar atau teks yang digambar secara live pada sebuah papan tulis putih. Teknik animasi ini sangat populer dalam video pembelajaran karena sederhana namun efektif dalam menjelaskan konsep.

Kelebihan media video animasi yaitu gabungan unsur-unsur seperti audio, teks, video, gambar, dan suara dipadukan menjadi satu sehingga menjadi media yang menarik bagi siswa (Afriyadi & Hayati, 2023). Video animasi dinilai sangat menarik karena memiliki banyak manfaat. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yaitu:

- 1) Menarik perhatian dan fokus siswa.
- 2) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar.

- 3) Mempermudah susunan pembelajaran
- 4) Mempermudah pemahaman siswa.
- 5) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit.

Kekurangan media video animasi yaitu :

- 1) Untuk membuat sendiri, perlu keterampilan yang tinggi tentang software atau aplikasi pembuatan multimedia, selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.
- 2) Memerlukan piranti yang kompleks, misal perlu seperangkat computer yang lengkap, bahkan spesifikasi yang tinggi agar proses pemutaran multimedia menjadi tidak terkendala.
- 3) Memerlukan keterampilan pengguna nya terutama keterampilan komputer baik dari sisi siswa maupun sisi guru.
- 4) Sangat ketergantungan pada energi listrik terutama saat menggunakannya di kelas terkendala.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Wijayanti et al., 2024) media yang digunakan untuk mendukung peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Memperjelas informasi agar mudah di pahami
- b. Mengatasi hambatan mengenai ruang,waktu,tenaga serta keterbatasan indera
- c. Membangkitkan motivasi belajar dan mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar

- d. Memberikan rangsangan yang seragam, memungkinkan perbandingan pengalaman, serta membentuk persepsi yang sama.

Menurut (Ani Cahyadi, 2019) beberapa manfaat media pembelajaran menurut para ahli. Sudjana & Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.1.4 Karakteristik Media

Karakteristik merupakan bagian dari kepribadian menurut (KBBI) karakteristik memiliki persamaan kata karakter atau watak yang berarti sifat batin. Dalam suatu media pembelajaran juga memiliki karakteristik, juga memiliki karakteristik, yang menjadikan media tersebut menjadi khas dan unik serta sesuai digunakan dalam pembelajaran (Agus Miftakus Surur, 2021). Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki

oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain.(Gunawan & Ritonga, 2019)beberapa fitur yang juga merupakan karakteristik dari media yaitu.

- a. Faktor presentasi atau kemampuan dalam menyajikan gambar.
- b. Faktor ukuran (size); besar atau kecil
- c. Faktor warna (color): hitam putih atau berwarna
- d. Faktor gerak-diam atau bergerak
- e. Faktor bahasa-tertulis atau lisan
- f. Faktor keterkaitan antara gambar dan suara-gambar saja, suara saja atau gabungan antara gambar dan suara.

2.2 Edukasi Kesehatan

2.2.1 Pengertian Edukasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia {KBBI} edukasi disebut juga sebagai pendidikan yang merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai salah satu upaya untuk merubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam bentuk pengajaran maupun pelatihan

Menurut (Notoatmodjo, 2018) edukasi atau pendidikan kesehatan merupakan aplikasi atau penerapan pendidikan dalam bidang kesehatan.Secara operasional edukasi kesehatan adalah semua kegiatan untuk memberikan dan meningkatkan pengetahuan ,sikap,praktikbaik individu ,kelompok atau masyarakat dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan mereka sendiri

2.2.2 Tujuan Edukasi Kesehatan

Edukasi kesehatan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat untuk memelihara serta meningkatkan kesehatannya sendiri.

Oleh karena itu, tentu diperlukan upaya penyediaan dan penyampaian informasi untuk mengubah, menumbuhkan, atau mengembangkan perilaku positif.

Tujuan pendidikan kesehatan menurut Undang-Undang Kesehatan No. 23 tahun 1992 maupun (Widodo, 2016) adalah meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan baik fisik, mental, dan sosialnya sehingga produktif secara ekonomi maupun secara sosial, pendidikan kesehatan baik pemberantasan penyakit menular, sanitasi lingkungan, gizi masyarakat pelayanan kesehatan maupun program kesehatan lainnya.

2.2.3 Sasaran Edukasi Kesehatan

Sasaran kesehatan adalah mencakup individu, keluarga, kelompok dan masyarakat baik di rumah, di puskesmas, dan di masyarakat secara terorganisir dalam rangka menanamkan perilaku sehat, sehingga terjadi perubahan perilaku seperti yang diharapkan dalam mencapai tingkat kesehatan yang optimal. Pendidikan kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan. Agar intervensi perlu dilakukan analisis terhadap masalah perilaku tersebut (Notoatmodjo, 2018)

2.3 Pengetahuan

2.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan kelanjutan dari hasil “Tahu” seseorang setelah melakukan pengindraan tertentu terhadap suatu obyek, pengetahuan dapat dilakukan menggunakan 6 panca indra manusia yaitu melalui indra penglihatan, indra pendengar, indra perasa, indra penciuman, dan indra peraba. Pengetahuan

yang dimiliki tiap orang berbeda karena pengindraan setiap obyeknyapun berbeda (Notoatmodjo, 2018)

2.3.2 Tingkatan Pengetahuan

Salah satu yang paling terkenal dan diingat khususnya di dunia pendidikan merupakan Taksonomi Bloom. Menurut Bloom, sasaran Pendidikan pada dasarnya dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu Kognisi, afeksi, dan psikomotorik. (Swarjana, 2022)

a. Ranah Kognitif

Dalam domain kognitif ini, Bloom membaginya ke dalam enam tingkatan yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1. Ilmu pengetahuan

Tingkat pengetahuan adalah level tingkat kognitif yang paling rendah. Level tujuan dari pengetahuan Hal ini biasanya berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mempertimbangkan berbagai hal yang telah ia pelajari yang dikenal sebagai recall. Contoh-contoh kemampuan memori meliputi: mengingat anatomi jantung, paru-paru, dan lain-lain.

2. Pemahaman

berarti kemampuan seseorang untuk mengerti suatu hal secara menyeluruh dan mengenali situasi atau fakta yang terkait. Ketika seseorang memiliki pemahaman yang baik, ia dapat menjelaskan suatu objek atau materi dengan jelas. Pemahaman mencakup berbagai kemampuan seperti menafsirkan, memberi

contoh, mengelompokkan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan. Contohnya, seorang mahasiswa dikatakan memahami materi jika ia mampu menjelaskan fungsi peredaran darah besar, cara kerja paru-paru, proses pertukaran oksigen dalam tubuh, dan lain-lain.

3. Aplikasi

Aplikasi atau application dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipahami atau dipelajari dalam situasi nyata untuk menyelesaikan masalah. Aplikasi biasanya terkait dengan dua hal penting, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan. Contoh mahasiswa perawat menerapkan atau memberikan posisi semi fowler pada pasien yang sedang mengalami sesak napas untuk mengurangi sesak napas atau agar pasien bisa bernapas dengan lebih baik. Hal tersebut dilakukan karena mahasiswa sedang menerapkan teori tentang sistem pernapasan terkait dengan paru-paru, diafragma, dan gravitasi.

4. Analisis

Analisis atau analysis adalah bagian dari aktivitas kognitif yang termasuk dalam proses untuk membagi materi menjadi beberapa bagian dan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat terhubung satu sama lainnya. Beberapa kata penting yang digunakan dalam analisis, misalnya, membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Contoh membedakan fakta

tentang virus penyebab penyakit versus opini, menghubungkan kesimpulan tentang penyakit pasien dengan pernyataan pendukung, dan lain-lain.

5. Sintesis

Sintesis atau pepaduan adalah kemampuan untuk menghimpun agar mampu menghubungkan bagian-bagian menjadi bentuk yang baru atau menyusun beberapa komponen penting sehingga secara keseluruhan menjadi formulasi yang baru. Kemampuan analisis dan sintesis merupakan hal penting yang dapat menciptakan inovasi. Misalnya, mahasiswa mampu menyusun beberapa komponen alat dan sistem sehingga mampu menciptakan alat bantu pernapasan bagi pasien yang dirawat di ruang intensif.

6. Evaluasi

Tingkatan kognitif tertinggi menurut Bloom adalah evaluasi atau evaluation. Evaluasi merupakan kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, mengambil keputusan berdasarkan penilaian dengan kriteria tertentu. Contohnya, seorang dokter mampu memberikan penilaian terhadap kondisi kesehatan

b. Ranah afektif

Domain afektif juga berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Domain afektif merupakan kelanjutan dari domain kognitif. Contohnya, perasaan, apresiasi, nilai, sikap, dan motivasi. Domain

memiliki lima tingkatan, yaitu penerimaan, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan pola hidup.(Saftari, Maya, 2019)

1. Penerimaan

Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian positif terhadap gejala tertentu ketika memiliki kesadaran tentang gejala ataupun kondisi maupun objek yang ada, kemudian menunjukkan kerelaan menerima, bersedia memperhatikan gejala yang diamati yang pada akhirnya punya kemauan mengarahkan segala perhatian ke objek tersebut.

2. Merespons

Merespons atau memberikan tanggapan ditunjukkan oleh kemauan berpartisipasi aktif pada kegiatan tertentu. Misalnya, kemauan untuk menyelesaikan tugas kuliah sesuai dengan deadline, dan lain-lain. Selanjutnya, pemberian respons dilakukan terus dan pada akhirnya dilakukan secara gembira serta mendapatkan kepuasan.

3. Menghargai

Menghargai berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian terhadap gejala atau objek tertentu yang diamati. Menghargai dikaitkan dengan penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tertentu.

4. Mengorganisasi/Mengatur

Diri Mengorganisasi dihubungkan dengan pengembangan suatu nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antarnilai.

5. Karakterisasi Nilai atau Pola Hidup

Pola hidup yang dimaksud adalah tujuan yang berkenaan dengan melakukan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam. Oleh karena itu, nilai yang dibangun tersebut dijadikan sebagai falsafah hidup dan selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu atau berperilaku

c. Pengetahuan Dalam Ranah Psikomotor

Domain psikomotor adalah semua tindakan atau tingkah laku yang menggunakan saraf dan otot badan. Aspek ini menyangkut gerakan-gerakan atau keterampilan atau menyangkut skill seseorang. Domain psikomotor terdiri dari keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan, dan keterampilan naturalisasi. (Swarjana, 2022)

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

a. Faktor Internal

1. Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah tertentu. Pendidikan dapat menunjukkan ke arah peningkatan energi kehidupan manusia, karena pendidikan dapat diperoleh melalui

proses belajar. Pendidikan diperlukan dalam kehidupan keluarga, misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. pendidikan seseorang dapat memengaruhi perilaku seseorang, termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam menerima informasi.

2. Pekerjaan

Pekerjaan adalah kebutuhan yang harus dilakukan untuk menunjang kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak memakan waktu. Bekerja bagi seseorang akan memengaruhi waktu, perhatian serta peran dalam pembangunan. Lebih lanjut, pekerjaan dapat berpengaruh terhadap informasi.

3. Umur

Usia adalah umur individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan menurut Hurlock (1999), semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia; dan pengaruhnya terhadap perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

2. Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat memengaruhi perkembangan dan perilaku manusia dalam menerima informasi.

3. Pelatihan dan seminar

Mengikuti pelatihan secara langsung meningkatkan pengetahuan dan keterampilan secara nyata. Lingkungan kerja Suasana dan dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk atasan dan rekan kerja, dapat memotivasi penambahan ilmu.

4. Beban kerja

Beban kerja yang tinggi bisa menghambat waktu dan kesempatan untuk belajar sehingga menurunkan pengetahuan.

5. Media dan teknologi

Kemudahan akses internet dan media pembelajaran digital sangat membantu dalam mendapatkan informasi terkini.

2.3.4 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Dalam penelitian yang berfokus pada pengetahuan, dikenal istilah *Bloom's Cut Off Point*. Bloom mengelompokkan tingkat pengetahuan menjadi tiga kategori, yaitu pengetahuan tinggi atau baik (*good knowledge*), pengetahuan

sedang atau cukup (*moderate/fair knowledge*), dan pengetahuan rendah atau kurang (*poor knowledge*). Kategori ini ditentukan berdasarkan skor yang telah dikonversi ke dalam bentuk persentase, dengan rincian sebagai berikut:

Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

Baik → Hasil presentase 80% – 100%

Cukup → Hasil presentase 60% – 79%

Kurang → Hasil presentase < 60% (Swarjana, 2022)

2.4 Balita

2.4.1 Pengertian

Balita merupakan anak yang telah berusia lebih dari satu tahun, atau sering disebut sebagai anak di bawah lima tahun. Istilah ini mencakup kelompok usia 1–3 tahun (*batita*) serta anak prasekolah usia 3–5 tahun. Pada masa *batita*, anak masih sangat bergantung pada orang tua untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti mandi, makan, dan buang air. Kemampuan berbicara dan berjalan mulai berkembang lebih baik, meskipun keterampilan lainnya masih terbatas. Periode balita menjadi fase yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang, karena perkembangan pada tahap ini akan memengaruhi keberhasilan pertumbuhan anak pada tahap berikutnya. (Dina Dewi Anggraini, Kholilah Lubis et al., 2023)

2.4.2 Tahap Perkembangan Balita

Perkembangan merupakan proses yang lebih rumit, mencakup peningkatan kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Proses ini bersifat kualitatif, sehingga tidak selalu dapat diukur secara langsung, tetapi dapat terlihat melalui berbagai pencapaian tahap perkembangan tertentu. (Handayani,

2024) Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dibagi menjadi beberapa fase yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa.

a. Masa Bayi (0-1 tahun)

Pada fase ini, pertumbuhan fisik berlangsung sangat cepat. Bayi biasanya tumbuh sekitar 25 cm pada tahun pertama dan berat badan mereka bisa meningkat hingga tiga kali lipat dari berat lahir

- 1) Perkembangan motoric : mulai tampak, seperti kemampuan menggenggam dan merangkak
- 2) Perkembangan kognitif : bayi mulai mengenali wajah dan suara, serta menunjukkan respons emosi dasar seperti senang atau takut
- 3) Perkembangan sosial-emosional: mencakup terbentuknya ikatan emosional dengan orang tua atau pengasuh yang dikenal sebagai "attachment"

b. Masa Balita (1-3 tahun)

- 1) Perkembangan motorik kasar: seperti berjalan, berlari, dan memanjat.
- 2) Perkembangan kognitif: mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang objek permanen dan memperlihatkan minat dalam eksplorasi lingkungan
- 3) Perkembangan Bahasa : terlihat sudah signifikan, di mana anak mulai berbicara kata-kata pertama dan kemudian membangun kalimat sederhana.

- 4) Perkembangan sosial-emosional : anak mulai memahami konsep kepemilikan dan menunjukkan tanda-tanda kemandirian, meski juga masih bergantung pada orang tua untuk dukungan emosional

c. Usia Prasekolah (3-5 tahun)

Pada fase ini, anak mengalami lonjakan dalam perkembangan kognitif dan Bahasa. Mereka mulai dapat memahami konsep abstrak, seperti angka dan waktu, serta mulai mengembangkan imajinasi.

- 1) Perkembangan motorik halus: seperti menggambar dan menulis mulai terlihat
- 2) Perkembangan sosial-emosional, anak-anak mulai memahami aturan sosial, bermain dengan teman sebaya, dan belajar tentang berbagi. Mereka juga mulai mengembangkan identitas diri dan memperlihatkan emosi yang lebih kompleks seperti rasa malu atau bangga (Handayani, 2024)

2.4.3 Karakteristik Perkembangan Balita

Ada beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko—fisik anak menurut Kartini Kartono dalam buku Psikologi Anak sebagai berikut.

a. Usia 1—6 tahun

Di fase ini, kemampuan moral anak mulai berkembang, aktivitas dan mobilitas mereka meningkat, mereka biasanya bermain sendiri; mulai memahami konsep ruang dan waktu; serta menunjukkan keinginan spontan untuk belajar. Warna memengaruhi mereka dan mereka senang mendengarkan cerita. (Syafnita et al., 2023)

2.5 Konsep Dasar Diare

2.5.1 Definisi Diare

Menurut *Organisasi Kesehatan Dunia (WHO)* Diare adalah kondisi buang air besar dengan tekstur tinja yang lebih encer dari normal, yang terjadi satu kali atau lebih dalam satu hari. Penekanan definisi ini lebih pada perubahan konsistensi tinja dibandingkan jumlah frekuensinya. Oleh karena itu, meskipun frekuensi BAB meningkat tetapi tinjanya tetap padat, kondisi tersebut tidak dikategorikan sebagai diare. Diare juga dipahami sebagai sekumpulan gejala infeksi pada saluran cerna yang dapat dipicu oleh berbagai organisme penyebab penyakit, seperti bakteri, virus, maupun parasit. (Mendri, 2017)

2.5.2 Klasifikasi Diare

a. Diare Akut

Diare akut dikenal juga sebagai gastroenteritis, yaitu kondisi diare yang muncul secara tiba-tiba dan dapat disertai gejala mual, muntah, demam, serta nyeri perut, dengan durasi kurang dari 14 hari. Sekitar 80% kasus disebabkan oleh virus, sedangkan infeksi bakteri umumnya menimbulkan diare berdarah.

b. Diare kronis

Pengeluaran tinja yang sangat cair disertai hilangnya banyak elektrolit, dengan frekuensi buang air besar yang semakin sering, tekstur tinja yang makin lembek, atau volume tinja yang terus meningkat, berlangsung selama lebih dari 14 hari. (Anggraini & Kumala, 2022)

2.5.3 Gambaran Klinik

Tabel 2. 1 Gambaran Klinik

Kategori	Tanpa Dehidrasi	Dehidrasi ringan-sedang	Dehidrasi Berat
1 Menyatakan -Diare -Muntah -Haus -Buang air kecil	<4 kali sehari Tidak ada/sedikit Tidak ada Normal	4-10 kali sehari Hanya beberapa kali Sedikit, warna kuning tua	Lebih 10 kali sehari Sering Banyak atau tidak dapat minum Anuria selama 6 jam
2. Melihat - Keadaan umum - Air mata - Mata - Bibir dan lidah - Nafas	Baik Ada Normal Basah Normal		
3. Meraba - Kulit - Nadi - Uzun Uzun	Kekenyalan Normal Normal	Kekenyalan kurang Cepat 120-140x/mnt Cekung	-Kekenyalan sangat kurang -Cepat >140x/mnt atau tidak teraba -Sangat cekung
4. Menimbang berat badan	Tetap	Turun 25-100gr/kgBB	Turun >100gr/kgBB
5. Taksiran kehilangan cairan	Tidak ada	40-90ml/kgBB	100-110ml/kgBB

Sumber: Maryunani, Anik. 2013. Ilmu Kesehatan Anak. Jakarta: TIM, halaman

2.5.4 Penyebab Diare

a. Infeksi

1) Infeksi Enteral

Infeksi enteral merupakan infeksi saluran pencernaan yang merupakan penyebab utama diare pada anak. Rotavirus merupakan penyebab utama infeksi (70–80%), sedangkan bakteri parasit ditemukan 10–20% pada anak.

2) Infeksi Parenteral

Infeksi ini merupakan infeksi diluar saluran pencernaan makanan, seperti otitis media akut (OMA), bronkopneumonia, tonsilitis, ensefalitis. Keadaan ini terutama pada bayi dan anak yang berusia dibawah 2 tahun

b. Faktor malabsorpsi

Gangguan absorpsi karbohidrat (pada bayi dan anak yang sering adalah intoleransi laktosa), malabsorpsi lemak, malabsorpsi protein.

c. Faktor makanan

Seperti alergi makanan, makanan basi atau makanan beracun.(Maryunani, 2013)

2.5.5. Pencegahan Diare

Menurut (Kemenkes,2018) Kegiatan pencegahan penyakit diare yang benar dan efektif yang dapat dilakukan adalah :

a. Perilaku sehat

1) Mencuci tangan

Kebiasaan mencuci tangan yang tidak tepat dapat meningkatkan risiko diare pada balita. Hal ini terjadi karena para ibu menerapkan praktik cuci tangan yang kurang memadai, seperti tidak menggunakan sabun saat mencuci tangan, lalai mencuci tangan sebelum menyiapkan dan menyajikan makanan untuk balita, tidak menggunakan air mengalir, dan hanya mencuci tangan ketika tangan terlihat kotor. Praktik yang keliru ini memfasilitasi masuknya mikroorganisme patogen ke dalam

sistem pencernaan yang kemudian memicu terjadinya diare. Memelihara higienitas tangan melalui teknik cuci tangan yang tepat sangat krusial bagi setiap individu, khususnya ibu yang memiliki balita, mengingat kelompok usia ini sangat susceptible terhadap penyakit diare. Salah satu kebiasaan hygiene personal yang paling berpengaruh dalam transmisi patogen penyebab diare adalah praktik cuci tangan.

2) Pemberian ASI Eksklusif

ASI Eksklusif adalah pemberian ASI saja kepada bayi sejak lahir hingga usia 6 bulan tanpa makanan atau minuman tambahan, bahkan air putih. Setelah 6 bulan, bayi mulai dikenalkan makanan pendamping ASI sambil tetap diberi ASI hingga usia 2 tahun. Semakin banyak ibu yang memberikan ASI eksklusif, semakin sedikit bayi yang mengalami diare. Sebaliknya, bayi yang tidak mendapat ASI eksklusif lebih rentan terkena diare karena sistem pencernaannya belum siap menerima makanan selain ASI sebelum usia 6 bulan.

3) Pemberian Imunisasi

Imunisasi campak efektif melindungi anak dari penyakit campak. Campak adalah penyakit yang disebabkan oleh virus dan menular melalui percikan air liur saat batuk atau bersin. Penyakit ini berbahaya karena dapat menimbulkan komplikasi di berbagai organ tubuh, termasuk saluran pencernaan yang menyebabkan diare dan dehidrasi. Memberikan imunisasi campak pada bayi

sangat penting untuk mencegah penyakit campak. Karena anak yang terkena campak biasanya juga mengalami diare, maka imunisasi campak secara tidak langsung juga membantu mencegah terjadinya diare.

Imunisasi vaksin rotavirus adalah salah satu jenis imunisasi tambahan untuk melindungi tubuh dari infeksi rotavirus. Virus ini menginfeksi usus dan menyebabkan diare pada bayi dan anak-anak.

4) Menggunakan air bersih yang cukup

Penularan kuman infeksius penyebab diare ditularkan melalui fase-oral kuman tersebut dapat ditularkan bila masuk ke dalam mulut melalui makanan, minuman atau benda yang tercemar dengan tinja, misal jari tangan, makanan yang wadah atau tempat makan minum yang dicuci dengan air tercemar

Masyarakat yang terjangkau oleh penyedia air yang benar benar bersih mempunyai risiko menderita diare lebih kecil dibanding dengan masyarakat yang tidak mendapatkan air bersih. Masyarakat dapat mengurangi risiko terhadap serangan diare yaitu dengan menggunakan air yang bersih dan melindungi air tersebut dari kontaminasi mulai dari sumbernya sampai penyimpanan di rumah (Kemenkes, 2023)

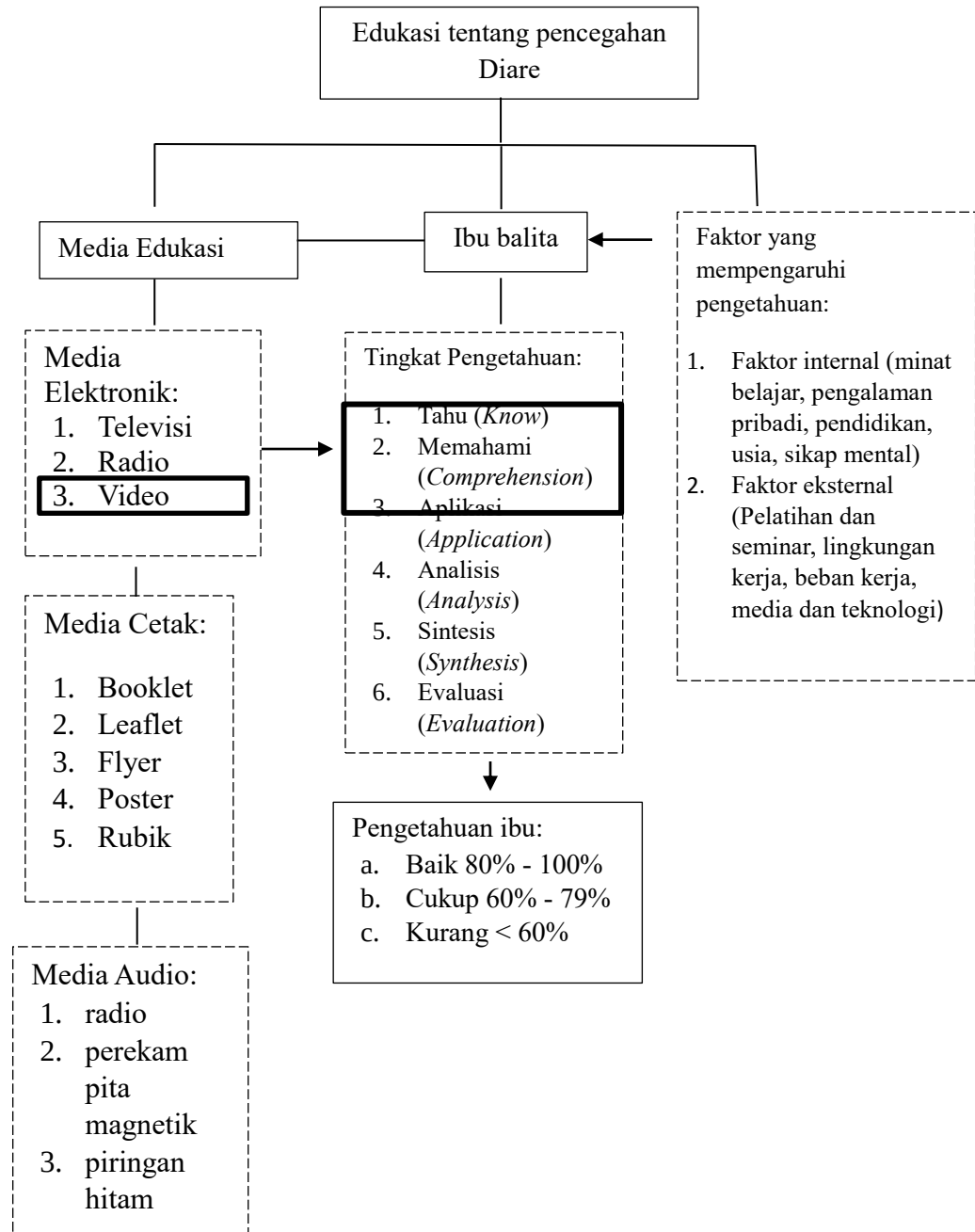
5) Menggunakan Jamban

Kriteria jamban sehat adalah sarana untuk buang air besar yang telah memenuhi standar dan persyaratan kesehatan yaitu

- a) Tidak mengakibatkan terjadinya penyebaran langsung bahan-bahan yang berbahaya bagi manusia akibat pembuangan kotoran manusia
- b) Dapat mencegah vektor pembawa untuk menyebar penyakit pada pemakai dan lingkungan sekitarnya (memutus alur penularan penyakit)

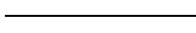
Jamban sehat harus dibangun, dimiliki, dan digunakan oleh keluarga dengan penempatan yang mudah dijangkau oleh penghuni rumah.(Kesehatan et al., 2018)

1. Kerangka Konsep



Keterangan :

Berpengaruh : 

Berhubungan : 

Diteliti : 

Tidak diteliti : 

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara dari hubungan antar variabel untuk menjelaskan rumusan masalah yang hendak diteliti atau hendak diuji kebenarannya, dengan berdasarkan pada teori yang masih berlaku sehingga dapat mengiringi kesimpulan yang akhir (fauzi et al., 2022)

H1: Ada pengaruh ibu balita usia 1-5 tahun tentang pencegahan diare sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan Media Video Edukasi

