

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyakit Demam Berdarah *Dengue* (DBD)

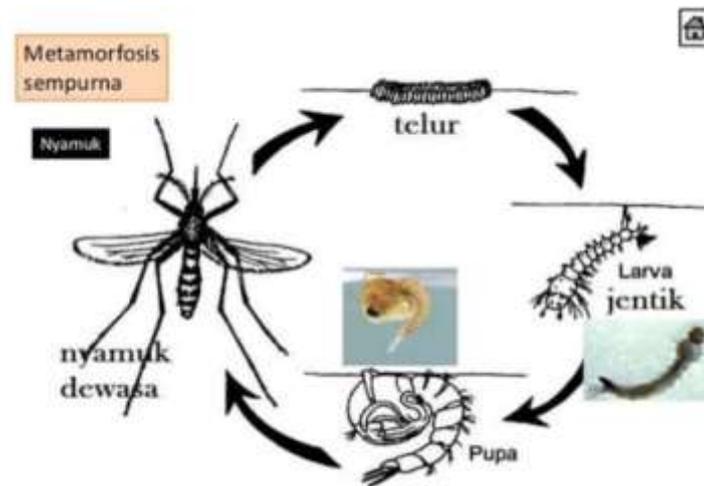
1. Definisi Demam Berdarah *Dengue*

DBD adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus *dengue* dan ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* yang hidup di dalam dan sekitar rumah. Penyakit ini ditandai dengan panas (demam) dan disertai dengan pendarahan (Kemenkes RI, 2016). Penyakit ini dapat menyerang semua umur baik anak-anak maupun orang dewasa. DBD tidak menular melalui kontak manusia secara langsung, tetapi dapat ditularkan melalui nyamuk *Aedes Aegypti* betina (Hastuti, O., 2008).

2. Cara Penularan Demam Berdarah *Dengue*

DBD di tularkan oleh nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* betina. Nyamuk ini mendapatkan virus *dengue* sewaktu menggigit/menghisap darah orang yang sakit DBD atau di dalam darah nya terdapat virus *dengue*, tetapi tidak menunjukkan gejala sakit. Virus *dengue* yang terhisap akan berkembang biak dan menyebar keseluruh tubuh nyamuk, termasuk kelenjar liurnya lalu nyamuk tersebut menggigit/menghisap darah orang lain, virus itu di pindahkan bersama air liur nyamuk. Virus *dengue* akan menyerang sel pembeku darah dan merusak dinding pembuluh darah kecil (kapiler), akibatnya terjadi perdarahan dan kekurangan cairan bahkan bisa sampai mengakibatkan kejutan (syok) (Kemenkes RI, 2016).

3. Siklus Hidup Nyamuk *Aedes Aegypti*



Gambar 2.1
Siklus hidup nyamuk *Aedes Aegypti*

Siklus hidup nyamuk penular DBD adalah dari telur kemudian menetes menjadi jentik (larva) kemudian berkembang menjadi pupa dan selanjutnya menjadi nyamuk dewasa. Perkembangan dari telur menjadi nyamuk tersebut membutuhkan waktu kurang lebih 9-10 hari (Kemenkes, RI 2016).

a. Telur

- 1) Setiap bertelur, nyamuk betina dapat mengeluarkan telur kurang lebih sebanyak 100-200 butir.
- 2) Telur nyamuk *aedes aegypti* berwarna hitam dengan ukuran sangat kecil.
- 3) Telur ini menempel ditempat yang kering (tanpa air) dan dapat bertahan sampai 6 bulan.
- 4) Telur akan menetas menjadi jentik dalam waktu kurang lebih 2 hari setelah terendam air

b. Jentik

- 1) Jentik kecil yang menetas dari telur akan tumbuh menjadi besar yang panjangnya 0,5 – 1 cm.
- 2) Jentik selalu bergerak aktif dalam air. Gerakannya berulang-ulang dari bawah ke atas permukaan air untuk bernafas (mengambil udara) kemudian turun kembali kebawah dan seterusnya.
- 3) Pada waktu istirahat posisinya hampir tegak lurus dengan permukaan air. Biasanya berada di sekitar dinding tempat penampungan air.
- 4) Setelah 6-8 hari jentik tersebut akan berkembang menjadi pupa.

c. Pupa

- 1) Berbentuk seperti koma.
- 2) Gerakannya lamban.
- 3) Sering berada di permukaan air.
- 4) Setelah 1-2 hari berkembang menjadi nyamuk dewasa.

d. Nyamuk Dewasa



Gambar 2.2
Nyamuk Aedes Aegypti

Ciri-ciri nyamuk *Aedes aegypti* adalah sebagai berikut:

- 1) Berwarna hitam dengan belang-belang putih pada kaki dan tubuhnya.
- 2) Hidup di dalam dan di luar rumah, serta di tempat-tempat umum seperti sekolah, perkantoran, tempat ibadah, pasar dll.
- 3) Mampu terbang mandiri sampai kurang lebih 100 meter.
- 4) Hanya nyamuk betina yang aktif menggigit (menghisap) darah manusia.
- 5) Nyamuk jantan hanya menghisap sari bunga/tumbuhan yang mengandung gula.
- 6) Umur nyamuk *Aedes aegypti* rata-rata 2 minggu, tetapi ada yang bertahan hingga 2-3 bulan.
- 7) Nyamuk *Aedes aegypti* menyenangi hinggap pada benda-benda yang tergantung seperti: pakaian, kelambu, atau tumbuh-tumbuhan didekat perkembang biakannya, dan dalam ruangan yang agak gelap serta lembab.
- 8) Setelah masa istirahat selesai, nyamuk itu akan meletakkan telurnya pada dinding bak mandi/WC, tempayan, drum, kaleng bekas dan lain-lain.

4. Penyebab Demam Berdarah *Dengue*

Penderita demam berdarah disebabkan oleh virus *dengue* yang disebarkan dengan perantara nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus*. Nyamuk ini berkeliaran dimana-mana secara bebas dan gigit untuk mencari mangsanya demi

kelangsungan hidupnya. Biasanya nyamuk *Aedes* yang menggigit tubuh manusia adalah nyamuk betina, sedangkan nyamuk jantan suka dengan aroma yang manis pada tumbuh-tumbuhan (Warsidi, E.,2009). Nyamuk *Aedes* betina menghisap darah manusia pada waktu siang hari, dengan puncak kepadatan nyamuk pada jam 08.00-10.00 dan jam 15.00-17.00 (Kemenkes RI, 2014).

Nyamuk *Aedes* ini menggigit atau menghisap darah secara berganti-ganti sehingga dalam waktu yang tidak begitu lama banyak penderita yang terinfeksi virus *dengue*. Nyamuk *Aedes* berembang biak di tempat-tempat yang bersih dan sejuk, seperti di bak mandi, tempayan, vas bunga yang ada airnya, tempat minum burung dan barang bekas yang dapat menampung air hujan (Warsidi, E., 2009).

5. Tanda/gejala Demam Berdarah *Dengue*

Berdasarkan dari data (Kemenkes RI, 2016) tanda-tanda dan gejala DBD antara lain:

- a. Gejala/Tanda Awal
 - 1) Mendadak panas tinggi selama 2-7 hari, tampak lemah dan lesu.
 - 2) Seringkali ulu hati terasa nyeri, karena terjadi pendarahan di lambung.
 - 3) Tampak bintik-bintik merah pada kulit (petekie) seperti bekas gigitan nyamuk disebabkan oleh pecahnya pembuluh darah kapiler di kulit.
 - 4) Cara untuk membedakan kulit diregangkan, apabila bintik merah itu hilang, bukan petekie.

b. Gejala/Tanda Lanjutan

- 1) Pendarahan di hidung (mimisan) kadang-kadang terjadi.
- 2) Kemungkinan untuk terjadi muntah atau buang air besar bercampur darah.
- 3) Penderita dengan gejala yang sudah parah biasanya gelisah, ujung tangan dan kaki dingin berkeringat serta apabila tidak segera ditolong dapat meninggal dunia.

Perdarahan terjadi diseluruh jaringan tubuh. Tanda perdarahan bisa tampak atau tidak tampak (Kemenkes RI, 2016).

B. Gerakan PSN 3M Plus

Pemberantasan penyakit DBD seperti juga penyakit menular lainnya didasarkan pada usaha pemutusan rantai penularannya. Perilaku pemberantasan DBD dengan melakukan kegiatan pemberantasan sarang nyamuk (PSN) dengan cara 3M plus selain itu juga dapat dilakukan dengan larvasidasi dan pengasapan (*fogging*). Kegiatan PSN dilakukan di semua tempat baik di rumah maupun di tempat-tempat umum. Kegiatan PSN di tempat umum seperti di Sekolah itu dilakukan oleh seluruh siswa sekolah dasar dan dibimbing oleh petugas atau guru sekolah dasar tersebut.

Menurut Kemenkes RI (2016), kegiatan pemberantasan sarang nyamuk bisa dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan 3M plus, kegiatan tersebut meliputi:

- a. Menguras tempat penampungan air, seperti bak mandi/WC, drum dan sebagainya sekurang-kurangnya seminggu sekali. Menurut Depkes RI

2005), menambahkan bahwa menguras tempat penampungan air dilakukan dengan menyikat dinding bagian dalam bak mandi menggunakan sabun. Diketahui bahwa, telur yang masih menempel akan berkembang menjadi jentik dan nyamuk dewasa.

- b. Menutup rapat-rapat tempat penampungan air seperti gentong air/tempayan dan lain-lain. Menurut Winarsih, S (2013) tempat penampungan air yang tertutup dapat mencegah nyamuk untuk bersarang dan bertelur dibandingkan dengan penampungan air yang kondisinya terbuka.
- c. Menyingkirkan atau mendaur ulang barang bekas yang dapat menampung air seperti botol plastik, kaleng, dan bekas lain-lainnya atau bisa membuang pada tempatnya. Menurut Soeroso (2000), barang-barang bekas dapat memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap bertambahnya larva *Aedes aegypti* yang otomatis membuka peluang terhadap kejadian DBD.

Selain itu ditambah dengan cara lainnya (PLUS) yaitu:

- a. Pelihara ikan pemakan jentik nyamuk seperti ikan cupang, ikan mujair, ikan kepala timah, ikan tempalo, ikan nila, ikan gupi dan lain-lain. Memelihara ikan pemakan jentik merupakan suatu cara pengendalian vektor DBD.
- b. Pasang kawat kasa pada lubang jendela dan ventilasi di seluruh bagian rumah. Menurut Tamza dkk (2013), rumah dengan kondisi ventilasi

tidak terpasang kasa akan memudahkan nyamuk untuk masuk kedalam rumah untuk menggigit manusia dan untuk beristirahat.

- c. Jangan menggantung pakaian didalam rumah. Menurut Jumiati dkk (2015), kebiasaan menggantung pakaian bekas pakai di dalam rumah atau kamar akan berpengaruh terhadap kejadian penyakit DBD karena salah satu kebiasaan nyamuk *Aedes aegypti* yaitu beristirahat pada pakaian yang bergantungan.
- d. Tidur menggunakan kelambu.
- e. Menggunakan obat anti nyamuk untuk mencegah gigitan nyamuk: *replent*, obat nyamuk bakar, semprot, *lotion* atau elektrik.

2. Larvasidasi

Larvasidasi adalah pengendalian larva (jentik) nyamuk dengan pemberian larvasida yaitu serbuk pemberantas jentik atau disebut serbuk abatte yang bertujuan untuk membunuh larva tersebut. Pemberian larvasida ini dapat menekan kepadatan populasi untuk jangka waktu 2 bulan.

3. Pengasapan (*fogging*)

Nyamuk dewasa dapat berantas dengan pengasapan menggunakan insektisida (racun serangga). Melakukan pengasapan tidak boleh sembarangan, syarat melakukan fogging itu ketika di suatu daerah ditemukan lebih dari satu kasus. Tapi pengasapan saja saja tidak cukup, karena dengan pengasapan itu yang mati hanya nyamuk dewasa saja. Jentik nyamuk tidak mati dengan pengasapan. Seama jentik tidak dibasmi, setiap hari akan muncul nyamuk yang baru menetas dari tempat

perkembangbiakannya. Maka dari itu cara yang paling tepat untuk memberantas nyamuk adalah memberantas jentiknya dengan melakukan kegiatan PSN 3M Plus.

C. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil yang dihasilkan setelah individu melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif terdiri dari enam tingkatan. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui wawancara atau angket untuk menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden (Notoatmodjo, 2012)

2. Ranah Pengetahuan

Anderson dan Krathwohl (2002) melakukan revisi mendasar atas klarifikasi pengetahuan berdasarkan taksonomi *bloom* sebagai berikut :

a. Mengingat (C1)

Mengingat diartikan sebagai proses kognitif paling rendah tingkatannya. Kategori ini mencakup dua macam yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat.

b. Memahami (C2)

Memahami diartikan sebagai peserta didik dituntut untuk bisa menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai

untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui.

c. Menerapkan (C3)

Menerapkan diartikan sebagai penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan.

d. Menganalisis (C4)

Menganalisis diartikan sebagai analisis menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsur dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antara unsur-unsur tersebut.

e. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi diartikan sebagai suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini yaitu memeriksa dan mengkritik.

f. Mencipta (C6)

Menciptakan diartikan sebagai menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, memproduksi dan mengunggah. Dalam menginterpretasikan revisi ranah pengetahuan tersebut, secara logika adalah sebelum seseorang berkreasi atau menciptakan sesuatu, maka yang harus dilakukan adalah mengingat,

memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi terlebih dahulu.

Tabel 2.1
Kata kerja operasional, Taksonomi Bloom Berdasarkan Hasil Revisi Anderson
Untuk Ranah Pengetahuan

Mengingat	Memahami	Menerapkan	Menganalisis	Menilai	menciptakan
Memilih	Menggolongkan	Menerapkan	Menganalisis	Menghargai	Memilih
Menguraikan	Mempertahankan	Menentukan	Mengkategorikan	Mempertimbangkan	Menentukan
Mendefinisikan	Mendemonstrasikan	Mendramatisasikan	Mengelompokan	Mengkritik	Menggabungkan
Menunjukkan	Membedakan	Memperkirakan	membandingkan	Mempertahankan	Mengkomunikasikan
Emberi tabel	Menerangkan	Mengelola	Membedakan	Membandingkan	Mengarang
Memberi daftar	Mengekspresikan	Mengatur	Mengunggulkan		Mengkontruksi
Menempatkan	Mengemukakan	Menyiapkan	Mengidentifikasi		Membangun
Memadankan	Memperluas	Menghasilkan	Menyimpulkan		Menciptakan
Mengingat	Memberi contoh	Memproduksi	Membagi		Mendesain
Menamakan	Menggambarkan	Memilih	Merinci		Merancang
Menghilangkan	Menunjukkan	Menunjukn	Memilih		Mengembangkan
Mengutip	Mengaitkan	Membuat sketsa	Menentukan		Melakukan
Mengenal	Menafsirkan	Menyelesaikan	Menunjukkan		Merumuskan
Menentukan	Menaksir	Menggunakan	Melaksanakan		Membuat hipotesis
menyatakan	Mempertimbangkan		Survey		Mnemukan
	Memadankan				Membuat
	Membuat ungkapan				Mempercantik
	Mewakili				Mengawali
	Menyatakan				Mengelola
	kembali				Merencanakan
	Menulis kembali				Memproduksi
	Menentukan				Memainkan peran
	Mengatakan				Menceritakan
	Menerjemahkan				
	Menjabarkan				

Sumber : Julian. E.R, 2018

3. Faktor yang Memengaruhi Pengetahuan

Menurut Wawan dan Dewi (2011), faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan terbagi menjadi dua faktor, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah cita-cita tertentu, yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi, misalnya hal-hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

2) Pekerjaan

Pekerjaan secara tidak langsung turut adil dalam memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan. Interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi, dan hal ini tentunya akan memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

3) Usia

Usia merupakan angka yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun, semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Masyarakat lebih percaya terhadap seseorang yang lebih dewasa

dibandingkan orang yang belum tinggi tingkat kedewasaannya, hal ini sebagai pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

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

2) Sosial Budaya

Sosial budaya merupakan kebiasaan, nilai-nilai, tradisi, dan sumber-sumber yang ada di dalam masyarakat, yang akan menghasilkan suatu pola hidup yang disebut kebudayaan. Kebudayaan terbentuk dalam waktu yang lama sebagai akibat dari kehidupan suatu masyarakat bersama. Kebudayaan selalu berubah, baik secara lambat maupun cepat, sesuai dengan peradaban umat manusia.

4. Cara Mengukur Pengetahuan

Menurut Arikunto (2010), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

a. Pertanyaan Subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. **Pertanyaan Objektif**

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto (2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu :

- a. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- b. Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- c. Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan.

D. Metode Promosi Kesehatan

1. Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah suatu proses yang mempunyai masukan (Input) dan keluaran (output). Proses penyuluhan ini bertujuan untuk tercapainya pendidikan yang dipengaruhi oleh faktor metode, faktor materi atau pesannya, pendidik atau petugas yang melaksanakannya, dan alat bantu atau media yang

dipakai. Agar tercapainya suatu hasil yang optimal, maka faktor-faktor tersebut harus bekerjasama secara harmonis (Notoatmodjo, 2007).

2. Metode Penyuluhan Kesehatan

Notoatmodjo (2007) membagi metode penyuluhan menjadi beberapa metode penyuluhan yaitu individual, kelompok dan masa (*Public*).

a. Metode Individual (Perorangan)

Dalam promosi kesehatan, metode yang bersifat individual digunakan untuk membina prilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada suatu perubahan prilaku atau inovasi.

b. Metode Kelompok

Dalam memilih metode kelompok, harus diingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dari sasaran. Untuk kelompok yang besar, metodenya akan lain dengan kelompok kecil. Efektifitas suatu metode akan tergantung pula pada besarnya sasaran pendidikan.

1) Kelompok Besar

Yang dimaksud kelompok besar disini adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Metode yang baik untuk kelompok besar ini, antara lain ceramah dan seminar.

a) Ceramah

Metode ini baik untuk sasaran yang berpendidikan tinggi maupun rendah.

b) Seminar

Metode ini hanya cocok untuk sasaran kelompok besar dengan pendidikan menengah ke atas. Seminar adalah suatu penyajian (presentasi) dari suatu ahli atau beberapa ahli tentang suatu topik yang dianggap penting dan biasanya dianggap hangat oleh masyarakat.

2) Kelompok Kecil

Apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang biasanya kita sebut kelompok kecil. Metode-metode yang cocok untuk kelompok kecil ini antara lain :

a) Diskusi Kelompok

Dalam diskusi kelompok agar semua anggota kelompok dapat bebas berpartisipasi dalam diskusi maka formalitas duduk para peserta diatur sedemikian rupa sehingga mereka dapat berhadap-hadapan atau saling memandang satu sama lain, misalnya dalam bentuk lingkaran atau segi empat.

b) Curah pendapat (*Brain Storming*)

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusikelompok. Prinsipnya sama dengan metode diskusi kelompok. Bedanya pada pemulanya pemimpin kelompok memancing dengan satu masalah dan kemudian tiap peserta memberikan jawaban-jawaban atau tanggapan (curah pendapat).

c) Bola Salju (*Snow bolling*)

Kelompok dibagi menjadi pasang-pasangan (1 pasang 2 orang) kemudian dilontarkan suatu pertanyaan atau masalah. Setelah lebih kurang 5 menit maka setiap 2 pasangan bergabung menjadi satu.

d) Kelompok-kelompok Kecil (*buzz group*)

Kelompok langsung dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang kemudian diberi suatu permasalahan yang sama atau tidak sama dengan kelompok lain. Masing- masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut. Selanjutnya hasil dari tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

e) Memainkan Peran (*Role play*)

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditujukan sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peran, misalnya sebagai dokter puskesmas, sebagai perawat atau bidan, dan sebagainya, sedangkan anggota yang lain sebagai pasien atau anggota masyarakat. Mereka memperagakan, misalnya bagaimana interaksi/komunikasi sehari-hari dalam melaksanakan tugas.

f) Permainan simulasi (*simulation game*)

Metode ini merupakan gabungan antara role play dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam

beberapa bentuk permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), selain bebaran atau papan main. Beberapa orang menjadi pemain dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber.

3) Masa (*public*)

Dalam metode ini penyampaian informasi ditujukan kepada masyarakat yang sifatnya massa atau *public*. Oleh karena sasaran bersifat umum dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, status ekonomi, tingkat pendidikan dan sebagainya, maka pesan kesehatan yang akan disampaikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat ditangkap oleh massa tersebut.

E. Media Pendidikan Kesehatan

1. Pengertian Media

Menurut Gagne, 1970 (dalam Sadiman, dkk., 2003) menegaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dalam pengertian ini media dipandang sebagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa baik lingkungan fisik, sosial, dan psikososial yang dapat menimbulkan minat siswa untuk belajar.

Sebagai suatu sarana untuk menimbulkan minat/rangsangan dalam belajar, Notoatmodjo (1997) mengungkapkan bahwa media disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu dapat diterima atau ditangkap

melalui panca indera. Dimana semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian/pengetahuan yang diperoleh.

2. Manfaat Media

Manfaat dari penggunaan media dalam pendidikan kesehatan sangat luas, mulai dari menarik perhatian sasaran, memperjelas pesan hingga mengingatkan kembali sasaran akan informasi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Menurut Sudjana dan Rivai (2002) manfaat media yaitu:

- a. Media dapat menyebabkan pengajaran lebih menarik perhatian sasaran pendidikan, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Media dapat memperjelas makna bahan pengajaran.
- c. Media dapat membuat metode belajar akan lebih variatif dan sasaran pendidikan akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

3. Klasifikasi Media

Menurut Notoatmojo (2011) dalam kegiatan pendidikan kesehatan membedakan alat bantu (peraga) dan media pendidikan kesehatan. Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan/pengajaran. Secara garis besar alat bantu pendidikan dikelompokkan menjadi:

- a. Alat bantu lihat (*visual aids*)

Alat ini berguna menstimulasi indra penglihatan pada waktu terjadinya proses pendidikan. Alat bantu pendidikan ini ada jdua jenis bentuk yaitu:

- 1) Alat bantu pendidikan tidak diproyeksikan, seperti gambar, peta, bagan, bola dunia,, boneka, dan sebagainya.
- 2) Alat yang diproyeksikan, misalknya slide, film, film strip, dan sebagainya.

b. Alat bantu dengar (*audio aids*)

Adalah alat yang dapat menstimulasikan ndera pendengaran misalnya pita rekaman dan radio.

c. Alat bantu lihat dengar (*audio visual aids*)

Alat bantu pendidikan yang dalam penggunaanya menstimulasi inder penglihatan dan pendengaran seperti televisi dan video.

Sedangkan media disebutkan pada hakikatnya adalah alat bantu pendidikan.

Disebut media pendidikan karena alat-alat tersebut merupakan alat saluran (channel) untuk menyampaikan pesan kesehatan karena alat-alat tersebut digunakan untuk mempermudah penerimaan pesan-pesan kesehatan bagi masyarakat. Berdasarkan fungsinya sebagai penyaluran pesan-pesan kesehatan (media). Media dikelompokan menjadi 3 (tiga) yaitu:

- a. Media cetak (booklet, leaflet, flyer, flipchart, rubik atau tulisan pada surat kabar, poster dn foto)
- b. Media elektronik (televisi, audio, video, slide, dan film strip)
- c. Media papan (billboard).

4. Peran dan Kegunaan Media

Menurut arief S. Sadiman, dkk. (2009:17) mengemukakan bahwa secara umum media penddikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pembelajaran agar tidak hanya berbentuk tulisan atau lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan-keterbatasan dalam penyampaian materi pembelajaran yang terkait dengan ruang, waktu serta daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan dapat menimbulkan kegairahan belajar peserta didik sehingga mampu mengatasi sikap pasif peserta didik apabila digunakan secara tepat dan bervariasi.
- d. Media pendidikan mampu memberikan stimulus, pengalaman, serta persepsi yang sama terhadap setiap peserta didik.

5. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Pemilihan suatu media harus mengetahui tujuan dan isi dari media itu sendiri. Faktor-faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media adalah karakteristik sasaran, strategi belajar mengajar, alokasi waktu dan prosedur penilaiannya (elly,1982) dalam (suiraoaka, 2012). Beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan dalam memilih media menurut Widodo (1991) dalam Suiraoaka (2012), antara lain:

- a. Mengetahui dengan jelas untuk apa memilih media tersebut.
- b. Tidak didasarkan atas kesenangan pribadi.
- c. Media yang dipilih disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
- d. Pengguna harus memahami ciri-ciri media sehingga antara media dengan metode yang diunkan sesuai.
- e. Pemilihan media disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

f. Pemilihan media juga didasarkan atas tingkat kemampuan sasaran.

F. Media Video

1. Pengertian Media Video

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

2. Tujuan dan Fungsi Media Video

Tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak teralu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

- a. Kelebihan media video
 - 1) Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
 - 2) Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
 - 3) Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
 - 4) Membangkitkan motivasi belajar.
 - 5) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- 6) Dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

b. Kelemahan Media Video

- 1) Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.
- 2) Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video.
- 3) Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya.
- 4) Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.

G. Media Sosial

Saat ini teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Media social (*Social Networking*) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Kaum remaja saat ini sangat ketergantungan terhadap media sosial. Mereka begitu identik dengan smartphone yang hampir 24 jam berada di tangan dan sangat sibuk berselancar di dunia online yang seakan tidak pernah berhenti. Apalagi kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone.

Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunaannya tiada hari tanpa membuka media sosial.

Seiring kemajuan teknologi, banyak media yang dapat digunakan dan dijadikan alat dalam berkomunikasi demikian pula media sosial yang dapat dengan mudah diakses melalui jaringan internet. Penyuluhan dengan dibantu media video merupakan upaya promotif untuk meningkatkan pengetahuan. Kini konten video sudah banyak tersebar di media sosial salah satunya terdapat pada aplikasi TikTok yang berasal dari perusahaan teknologi asal Singapura. Menurut laporan perusahaan riset pasar, negara Indonesia terbanyak ke 4 pengunduh aplikasi TikTok (5.542.000).

Pemanfaatan aplikasi TikTok dengan mengunggah video di media sosial TikTok untuk mengedukasi. Meningkatnya pengguna TikTok dikalangan

masyarakat pastinya memiliki dampak positif maupun negatif. Dari segi positif sendiri aplikasi TikTok memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Kreatif

Aplikasi TikTok memicu seseorang membuat berbagai karya untuk menunjukkan kreatifitasnya dari berbagai bidang, seperti bakat berjoget, melukis, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, tiktok mampu menambah kemampuan pembuatan video. Tik Tok juga menyuguhkan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunanya dapat menciptakan video yang menarik.

2. Meningkatkan suasana hati

Saat sendiri seringkali muncul rasa bosan, salah satu cara untuk membuat suasana hati menjadi lebih baik adalah dengan cara bermain TikTok. Bahkan bermain gadget disaat berkumpul dengan teman atau keluarga bukan lagi hal yang tidak bisa dilakukan. Kita bisa saja membuat suasana berkumpul semakin asik dengan membuat berbagai video bersama-sama.

3. Olahraga

Gerakan yang dilakukan untuk membuat suatu video, merupakan bentuk olahraga yang asik dilakukan agar kita terhindar dari rasa malas untuk bergerak.

4. Beragam Informasi

Banyak sekali informasi yang dapat di media sosial TikTok seperti informasi kesehatan, kebugaran, kecantikan, bahkan gaya hidup juga ada di media sosial TikTok.

Namun, ada juga dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya:

1. Batasan umur

Banyak konten dibuat pengguna TikTok tidak menyaring video mana yang pantas atau tidak pantas untuk diunggah, karena bukan hanya remaja namun saat ini anak di bawah usia pun dapat melihat konten-konten tersebut dengan mudah. Sehingga itu menjadikan contoh negatif untuk ditiru.

2. Ingin viral

Keinginan untuk viral menjadikan beberapa orang rela membuat berbagai video yang tidak layak untuk ditampilkan seperti bergoyang dengan pakaian terlalu vulgar ataupun beradegan yang tidak pantas untuk ditonton.

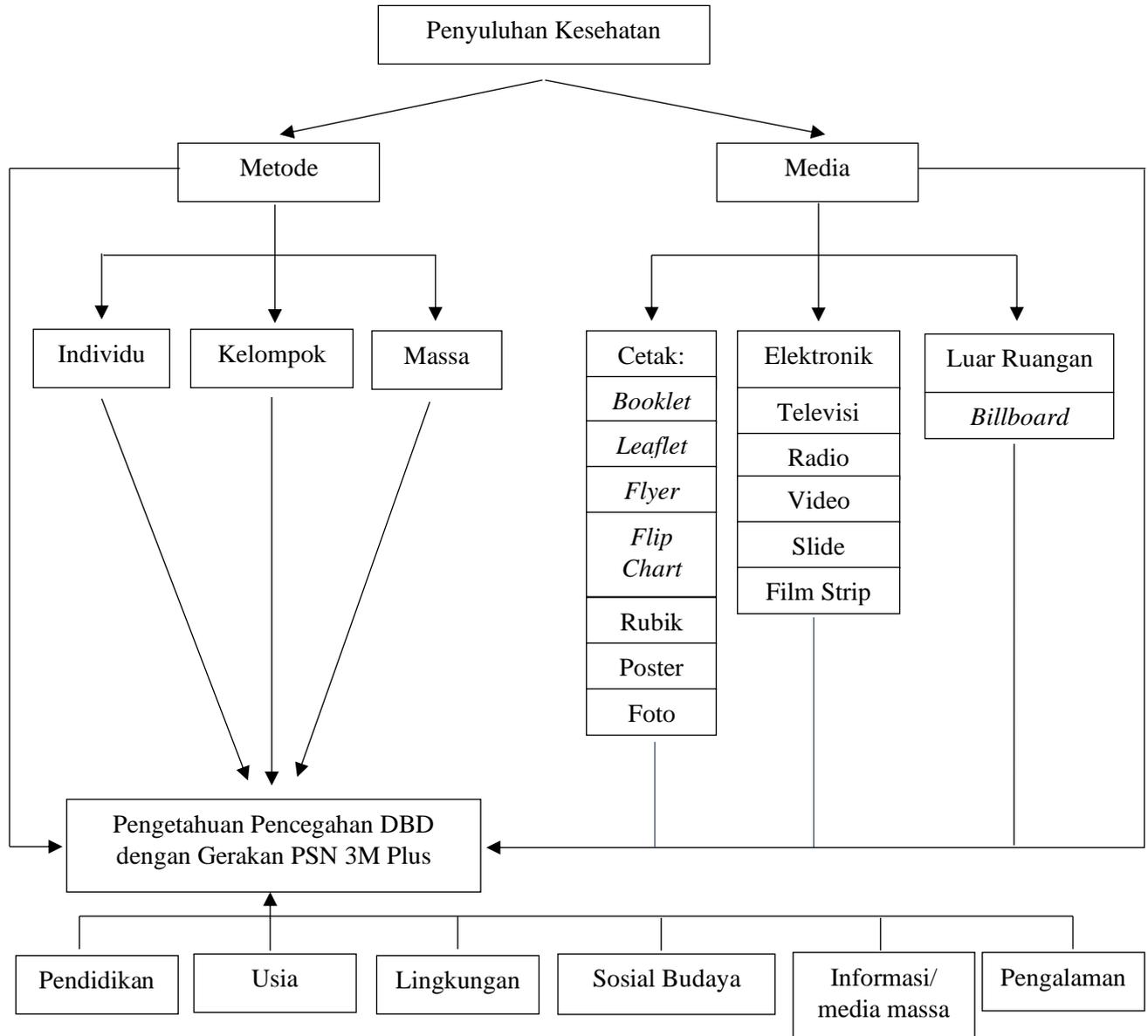
3. Percakapan Grup

Aplikasi TikTok memiliki fasilitas percakapan dalam grup sesama pengguna dengan orang yang tidak dikenal. Jika tidak bijak dalam menggunakannya hal tersebut sangat berdampak negatif.

4. Menghabiskan Waktu

Melihat video-video yang diunggah pengguna lain memang mengasikan namun hal tersebut dapat membuang-buang waktu.

H. Kerangka Teori



Gambar 2.3 Kerangka Teori Penelitian
 Modifikasi dari Notoatmodjo (2011), Notoatmodjo (2012)
 Budiman dan Riyanto, (2013) Wawan dan Dewi (2011)