

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Hygiene*

1) Pengertian *Hygiene*

Pada hakikatnya "*Hygiene*" dan "Sanitasi" mempunyai pengertian dan tujuan yang hampir sama yaitu mencapai kesehatan yang prima. Sudira (dalam Rachman, 2010) mengemukakan bahwa : "*Hygiene* adalah ilmu kesehatan dan pencegahan timbulnya penyakit. *Hygiene* lebih banyak membicarakan masalah bakteri sebagai penyebab timbulnya penyakit". *Hygiene* erat hubungannya dengan perorangan, makanan dan minuman karena merupakan syarat untuk mencapai derajat kesehatan.

Menurut Depkes (2004), *hygiene* adalah upaya kesehatan dengan cara memelihara dan melindungi kebersihan responden subyeknya. Misalnya mencuci tangan untuk melindungi kebersihan tangan, cuci piring untuk melindungi kebersihan piring, membuang bagian makanan yang rusak untuk melindungi keutuhan makanan secara keseluruhan.

2) Pengertian Higiene Perorangan (*Personal Hygiene*)

Personal hygiene berasal dari bahasa Yunani yaitu *personal* yang artinya perorangan dan *hygiene* berarti sehat. Kebersihan perorangan adalah cara perawatan diri manusia untuk memelihara kesehatan mereka. Kebersihan perorangan sangat penting untuk diperhatikan. Pemeliharaan kebersihan perorangan diperlukan untuk kenyamanan responden, keamanan dan kesehatan (Potter, 2005).

Hygiene sebagaimana yang dijelaskan Soekresno (dalam Rachman, 2010) dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Ruang lingkup sanitasi dan *hygiene* di tempat kerja, meliputi : *personal hygiene*, *hygiene* makanan, *hygiene* dan sanitasi tempat kerja, *hygiene* dan sanitasi barang dan peralatan, limbah dan linen.

- b. *Hygiene* perorangan, meliputi : rambut, hidung, mulut, telinga, kaki, kosmetik, dan pakaian seragam juru masak.

3) Manfaat *Personal Hygiene*

Manfaat dari *personal hygiene*, antara lain : meningkatkan derajat kesehatan seseorang, memelihara kebersihan diri seseorang, memperbaiki kebersihan seseorang yang kurang baik, menciptakan keindahan, serta meningkatkan rasa percaya diri. (Maria, 2009). Manfaat *personal hygiene* bagi penjamah makanan, yaitu dapat meningkatkan kualitas makanan yang diolah, menghindari terjadinya kontaminasi silang, menjaga kebersihan dan kesehatan makanan serta menaati prosedur wajib bagi penjamah makanan.

4) Faktor yang Mempengaruhi *Hygiene*

Menurut Tarwoto (2004), sikap seseorang melakukan *personal hygiene* dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain :

a. Citra Tubuh

Citra tubuh merupakan konsep subjektif seseorang tentang penampilan fisiknya. *Personal hygiene* yang baik akan mempengaruhi terhadap peningkatan citra tubuh responden. Gambaran responden terhadap dirinya sangat mempengaruhi kebersihan diri misalnya karena adanya perubahan fisik sehingga responden tidak peduli terhadap kebersihannya.

b. Praktik Sosial

Kebiasaan keluarga, jumlah orang di rumah, dan ketersediaan air panas atau air mengalir hanya merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi perawatan *personal hygiene*. Praktik *personal hygiene* pada lansia dapat berubah dikarenakan situasi kehidupan, misalnya jika mereka tinggal dipanti jompo mereka tidak dapat mempunyai privasi dalam lingkungannya yang baru. Privasi tersebut akan mereka dapatkan dalam rumah mereka sendiri, karena mereka tidak mempunyai kemampuan fisik untuk melakukan *personal hygiene* sendiri.

c. Status Sosio Ekonomi

Personal hygiene memerlukan alat dan bahan seperti sabun, pasta gigi, sikat gigi, shampo dan alat mandi yang semuanya memerlukan uang untuk menyediakannya.

d. Pengetahuan

Pengetahuan *personal hygiene* sangat penting karena pengetahuan yang baik dapat meningkatkan kesehatan. Kendati demikian, pengetahuan itu sendiri tidaklah cukup. Seseorang harus termotivasi untuk memelihara perawatan diri. Seringkali pembelajaran tentang penyakit atau kondisi yang mendorong responden untuk meningkatkan *personal hygiene*.

e. Budaya

Kepercayaan kebudayaan dan nilai pribadi mempengaruhi *personal hygiene*. Orang dari latar kebudayaan yang berbeda mengikuti praktik perawatan diri yang berbeda. Disebagian masyarakat jika responden sakit tertentu maka tidak boleh dimandikan. Menurut Coleman, 1973 dalam Muhith (2003) bahwa gender merupakan sebuah atribut psikologis yang membentuk sebuah kontinum dari sangat maskulin sampai sangat feminin.

f. Kebiasaan Seseorang

Setiap responden mempunyai pilihan kapan untuk mandi, bercukur dan melakukan perawatan rambut. Ada kebiasaan orang yang menggunakan produk tertentu dalam perawatan diri seperti penggunaan shampo, dan lain-lain.

g. Kondisi Fisik Pada keadaan sakit, tentu kemampuan untuk merawat diri berkurang dan perlu bantuan untuk melakukannya.

B. Sanitasi

1) Pengertian Sanitasi

Sanitasi adalah usaha-usaha pengawasan yang ditujukan terhadap faktor lingkungan yang dapat menjadi mata rantai penularan penyakit. Sanitasi merupakan bagian dari ilmu kesehatan lingkungan yang meliputi cara dan usaha responden atau masyarakat untuk mengontrol dan mengendalikan

lingkungan hidup eksternal yang berbahaya bagi kesehatan serta yang dapat mengancam kelangsungan hidup manusia. Kecenderungan itu merupakan pertanda tingginya permintaan akan agrowisata dan sekaligus membuka peluang bagi pengembangan produk-produk agrobisnis, baik dalam bentuk kawasan ataupun produk pertanian yang mempunyai daya tarik spesifik.

Sanitasi adalah upaya pengawasan faktor-faktor lingkungan fisik manusia yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan fisik manusia, kesehatan maupun kelangsungan hidupnya.

2) Tujuan Sanitasi

Tujuan utama dari pada pengawasan dan pengendalian sanitasi adalah pencegahan terhadap penularan timbulnya penyakit serta kecelakaan melalui upaya perlindungan manusia dan lingkungan dari unsur hazard/pencemar dengan jalan mengurangi, melemahkan atau menghilangkan hazard/pencemar tersebut. Jadi sanitasi makanan adalah salah satu usaha pencegahan yang menitik beratkan kegiatan dan tindakan yang diperlukan untuk membebaskan makanan dan minuman dari segala bahaya yang dapat mengganggu kesehatan, mulai dari sebelum makanan diproduksi, selama dalam proses pengolahan, penyimpanan, pengangkutan, sampai pada saat dimana makanan dan minuman tersebut disajikan dan siap untuk dikonsumsi kepada masyarakat (Suparlan, 2012).

C. Penjamah Makanan

1) Pengertian Penjamah Makanan

Penjamah makanan menurut Depkes RI (2006) adalah orang yang secara langsung berhubungan dengan makanan dan peralatan mulai dari tahap persiapan, pembersihan, pengolahan, pengangkutan sampai penyajian. Dalam proses pengolahan makanan, peran dari penjamah makanan sangatlah besar peranannya. Penjamah makanan yang menangani bahan makanan sering menyebabkan kontaminasi mikrobiologis. Mikroorganisme yang hidup di dalam maupun pada tubuh manusia dapat menyebabkan penyakit yang ditularkan

melalui makanan, yang terdapat pada kulit, hidung, mulut, saluran pencernaan, rambut, kuku dan tangan. Selain itu, penjamah makanan juga dapat bertindak sebagai pembawa penyakit infeksi seperti, demam typhoid, hepatitis A, dan diare (Siti Fathonah, 2005).

2) Persyaratan Penjamah Makanan

Penjamah makanan dalam melakukan kegiatan pelayanan penanganan makanan harus memenuhi persyaratan antara lain (Kepmenkes No 942/Menkes/SK/VII/2003) :

- a. Tidak menderita penyakit mudah menular misal : batuk, pilek, influenza, diare, penyakit perut sejenisnya;
- b. Menutup luka (pada luka terbuka/ bisul atau luka lainnya);
- c. Menjaga kebersihan tangan, rambut, kuku, dan pakaian;
- d. Memakai celemek, dan tutup kepala;
- e. Mencuci tangan setiap kali hendak menangani makanan;
- f. Menjamah makanan harus memakai alat/ perlengkapan, atau dengan alas tangan;
- g. Tidak sambil merokok, menggaruk anggota badan (telinga, hidung, mulut atau bagian lainnya);
- h. Tidak batuk atau bersin di hadapan makanan jajanan yang disajikan dan atau tanpa menutup mulut atau hidung.

3) Karakteristik Penjamah Makanan

Karakteristik penjamah makanan dapat diketahui sebagai berikut :

a. Umur

Umur mendapatkan perhatian karena akan mempengaruhi kondisi fisik, mental, kemauan kerja, dan tanggung jawab seseorang. Menurut teori psikologi perkembangan pekerja umur dapat digolongkan menjadi dewasa awal dan dewasa lanjut. Umur pekerja dewasa awal diyakini dapat membangun kesehatannya dengan cara mencegah suatu penyakit atau menanggulangi gangguan penyakit dengan cara menjaga kebersihan

perorangan. Untuk melakukan kegiatan tersebut, pekerja muda akan lebih disiplin menjaga kesehatannya. Sedangkan pada umur dewasa lanjut akan mengalami kebebasan dalam kehidupan bersosialisasi, kewajiban-kewajiban pekerja usia lanjut akan berkurang terhadap kehidupan bersama. Semakin bertambah umur seseorang maka dalam hal kebersihan dan kesehatan akan mengalami penurunan (Erfandi, 2009). Kategori umur diatas 25 tahun terbagi menjadi 2 kategori yaitu dewasa dengan umur 26-45 tahun dan umur 46-65 tahun termasuk dalam kategori lanjut usia (Depkes, 2009).

b. Jenis Kelamin

Perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara mereka berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari. Baik dalam melakukan hal kebersihan wanita lebih cenderung ke arah lebih bersih dari pada pria. Karena pria berperilaku dan melakukan sesuatu atas dasar pertimbangan rasional dan akal sedangkan wanita atas dasar pertimbangan emosional dan perasaan.

c. Pendidikan

Pencegahan penyakit bawaan makanan adalah melalui pendidikan bagi penjamah makanan dalam hal keamanan makanan (Andry Hartono, 2005). Pendidikan untuk menjamin keamanan makanan adalah dengan pelatihan HACCP. Manfaat bagi penjamah makanan adalah supaya penjamah makanan belajar berfikir secara kritis dan analitis tentang unsur-unsur makanan (termasuk air), produk, peralatan, proses pengolahan dan bahaya yang ditimbulkan apabila mengabaikan kebersihan dalam menangani makanan (Andry Hartono, 2005).

d. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, penciuman, pendengaran, rasa dan raba. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Soekidjo

Notoatmojo, 2007). Pengetahuan dilakukan sebelum melakukan suatu perbuatan secara sadar. Pengetahuan dapat diperoleh melalui informasi yang disampaikan tenaga profesional kesehatan, orang tua, guru, buku, media massa, dan sumber lainnya. Pengetahuan juga bias didapat melalui pengalaman (Andry Hartono, 2006).

D. Penyakit Infeksi

1) Pengertian Penyakit Infeksi

Penyakit infeksi adalah penyakit yang disebabkan oleh masuk dan berkembang biaknya mikroorganisme yaitu bakteri, virus, jamur, prion dan protozoa ke dalam tubuh sehingga menyebabkan kerusakan organ. Mikroorganisme penyebab penyakit infeksi disebut juga pathogen (Brooks et al., 2013). Salah satu penyakit infeksi yang menjadi masalah penting di semua rumah sakit di dunia dan merupakan penyebab meningkatnya angka kesakitan (morbidity) dan angka kematian (mortality) adalah infeksi nosocomial (Darmadi, 2008).

Penyakit infeksi merupakan salah satu masalah dalam bidang kesehatan yang dari waktu ke waktu terus berkembang. Infeksi merupakan penyakit yang dapat ditularkan dari satu orang ke orang lain atau dari hewan ke manusia (Putri, 2010). Penyakit infeksi dapat disebabkan oleh mikroorganisme patogen, seperti : bakteri, virus, parasit atau jamur (WHO, 2014).

Penyebab timbulnya penyakit infeksi di Indonesia yang dipengaruhi oleh iklim juga didukung oleh beberapa faktor lain, misalnya kesadaran masyarakat akan kebersihan yang kurang, jumlah penduduk yang padat, kurangnya pengetahuan dan implementasi dari sebagian besar masyarakat mengenai dasar infeksi, prosedur yang tidak aman (penggunaan antibiotik yang dipergunakan tidak tepat), serta kurangnya pedoman dan juga kebijakan dari pemerintah mengenai penggunaan antibiotik (Nursidika et al, 2014).

2) Sifat-Sifat Penyakit Infeksi

Sebagai agen penyebab penyakit (biotis), mikroba patogen memiliki sifat-sifat khusus yang sangat berbeda dengan agen penyebab penyakit lainnya (abiotis). Sebagai makhluk hidup, mikroba patogen memiliki ciri-ciri kehidupan, yaitu :

- a. Mempertahankan kelangsungan hidupnya dengan cara berkembang biak.
- b. Memerlukan tempat tinggal yang cocok bagi kelangsungan hidupnya (*habitat-reservoir*).
- c. Bergerak dan berpindah tempat (dinamis).

Ciri-ciri kehidupan mikroba patogen tersebut di atas, merupakan sifat-sifat spesifik mikroba patogen dalam upaya mempertahankan hidupnya. Cara mikroba tersebut menyerang / menginvasi pejamu / manusia adalah melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Sebelum berpindah ke pejamu (calon penderita), mikroba pathogen tersebut hidup dan berkembang biak pada *reservoir* (orang / penderita, hewan, benda-benda lain).
- b. Untuk mencapai pejamu (calon penderita), diperlukan adanya suatu mekanisme penyebaran.
- c. Untuk masuk ke tubuh pejamu (calon penderita), mikroba pathogen memerlukan pintu masuk (*port d'entrée*) seperti kulit / mukosa yang terluka, hidung, rongga mulut, dan sebagainya.¹³ Masing-masing mikroba patogen memiliki jeda waktu yang berbeda dari saat masuknya mikroba pathogen tersebut melalui *port d'entrée* sampai timbulnya manifestasi klinis.
- d. Pada prinsipnya semua organ tubuh pejamu dapat diserang oleh mikroba patogen, namun kebanyakan mikroba pathogen hanya menyerang organ-organ tubuh tertentu dari target organ secara selektif.
- e. Besarnya kemampuan merusak dan menimbulkan manifestasi klinis dari mikroba patogen terhadap pejamu dapat dinilai dari beberapa faktor, seperti : infeksiivitas, patogenitas, virulensi, toksigenitas, antigenitas.

3) Penyakit Infeksi terkait Masalah Gizi Balita

a. Diare

Tingginya kejadian diare pada balita dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan keluarga terutama ibu dalam melakukan perawatan diare di rumah. Anak balita lebih rentan menderita penyakit infeksi karena sudah mulai bergerak aktif untuk bermain, sehingga sangat mudah terkontaminasi oleh kotoran. Pudjadi (2000) juga menjelaskan bahwa anak usia 2-5 tahun sudah mulai memiliki kebiasaan membeli makanan jajanan yang belum tentu terjaga kebersihannya, baik dalam pengolahan maupun penyajiannya, sehingga sangat mudah terkontaminasi oleh kuman yang bisa menyebabkan diare. Sebagian besar anak yang menderita diare mengalami demam (70,3%) dan penurunan nafsu makan (81,1%). Demam timbul sebagai respon tubuh saat terjadinya proses inflamasi akibat infeksi dan penurunan nafsu makan atau asupan makanan terjadi sejalan dengan tingkat keparahan infeksi. Semakin parah infeksi yang terjadi maka penurunan asupan makanan akan semakin besar.

b. Campak

Penyakit campak merupakan penyebab utama kematian anak di antara penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi (PD3I), karena penyakit ini dapat disertai komplikasi serius, misalnya ensefalitis dan bronchopneumonia (Kemenkes RI, 2013). Penyakit campak merupakan salah satu penyakit infeksi yang termasuk dalam prioritas masalah kesehatan, karena penyakit ini dapat dengan mudah menular sehingga dapat menimbulkan wabah atau kejadian luar biasa (KLB) (Wilopo, 2008). Campak menduduki peringkat ke empat penyebab KLB di Indonesia setelah DBD, diare dan chikungunya, oleh karena itu campak termasuk dalam daftar prioritas penyakit potensial KLB, selain itu dampak dan penanganan yang ditimbulkan dari suatu daerah yang dinyatakan KLB akan sangat besar (Dinkes Provinsi Jawa Timur, 2013).

4) Upaya Pencegahan Penularan Penyakit Infeksi

Tindakan atau upaya pencegahan penularan penyakit infeksi adalah tindakan yang harus diutamakan. Upaya pencegahan ini dapat dilakukan dengan cara memutuskan rantai penularannya. Rantai penularan adalah suatu rangkaian proses berpindahnya mikroba patogen dari sumber penularan (*reservoir*) ke pejamu dengan / tanpa media perantara. Jadi, kunci untuk mencegah atau mengendalikan penyakit infeksi adalah dengan mengeliminasi mikroba patogen yang bersumber pada reservoir serta mengamati mekanisme transmisinya, khususnya yang menggunakan media perantara.

Sumber-sumber penularan atau reservoir yang telah diketahui adalah orang (penderita), hewan, serangga (arthropoda) seperti lalat, nyamuk, kecoa, yang sekaligus dapat berfungsi sebagai media perantara. Contoh lain adalah sampah, limbah, ekskreta / sekreta dari penderita, sisa makanan, dan lain-lain. Apabila perilaku hidup sehat sudah menjadi budaya dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, serta sanitasi lingkungan yang sudah terjamin, diharapkan kejadian penularan penyakit infeksi dapat ditekan serendah mungkin.

E. Pengetahuan

1) Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari usaha manusia untuk tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, insaf, mengerti, dan pandai (Salam, 2003). Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil tahu dari manusia yang sekedar menjawab pertanyaan "*What*". Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Menurut Bloom dan Skinner pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti jawaban baik lisan atau

tulisan, bukti atau tulisan tersebut merupakan suatu reaksi dari suatu stimulasi yang berupa pertanyaan baik lisan atau tulisan (Notoatmodjo, 2003).

Pengetahuan yang dimiliki seseorang pada dasarnya berupa konsep-konsep hasil “tahu” yang terjadi setelah seseorang telah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Konsep-konsep ini diperoleh responden sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungan. Dengan konsep-konsep dapat disusun suatu prinsip, yang dapat digunakan sebagai landasan dalam berpikir (Widyatiningtyas, 2002).

Di dalam mempelajari suatu objek perlu adanya dasar yang perlu dipahami. Pengetahuan merupakan hasil dari upaya untuk mendapatkan informasi tertentu dengan melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi pada indera manusia yaitu : indera pengelihatan, pendengaran penciuman, rasa dan mata. Pengetahuan manusia mudah ditangkap melalui indera pengelihatan dan pendengaran (Rahman, 2020).

2) Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2010), ada beberapa cara untuk memperoleh pengetahuan, yaitu :

a. Cara Coba – Salah (*Trial and Error*)

Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, maka dicoba kemungkinan yang lainnya.

b. Cara Kekuasaan atau Otoritas

Sumber pengetahuan dengan cara ini dapat berupa pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, ahli agama, dan pemegang pemerintahan. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh berdasarkan pada otoritas atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintahan, otoritas pemimpin agama, maupun ahli ilmu pengetahuan. Prinsip ini adalah orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa terlebih dulu menguji atau membuktikan kebenarannya. Hal ini disebabkan karena orang yang

menerima pendapat tersebut menganggap bahwa yang dikemukakannya adalah benar.

c. Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi dapat digunakan sebagai upaya dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengevaluasi pengalaman yang diperoleh dan memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lampau.

d. Melalui Jalan Pikiran

Sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, cara berpikir manusia pun juga ikut berkembang. Dari sini manusia telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain, dalam memperoleh pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikirnya, baik melalui induksi maupun deduksi. Induksi dan deduksi pada dasarnya merupakan cara melahirkan pemikiran secara tidak langsung melalui pernyataan–pernyataan yang dikemukakan, kemudian dicari hubungannya sehingga dapat dibuat suatu kesimpulan.

e. Cara Modern dalam Memperoleh Pengetahuan

Cara baru dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut “metode penelitian ilmiah”, atau lebih populer disebut metodologi penelitian (*research methodology*).

3) Tingkat Pengetahuan

Menurut Soekidjo Notoatmodjo 2012, tingkatan pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan :

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai penguasaan suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Yang dimaksud dalam tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) suatu spesifik dari seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tingkat pengetahuan ini merupakan tingkat yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu

tentang apa yang dipelajari yaitu dengan menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang telah dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

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

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisa dapat memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya dapat menyusun, merencanakan, meringkaskan, menyesuaikan, dan sebagainya.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria yang telah ada.

4) Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Soekidjo Notoadmojo (2003) faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah :

a. Umur

Usia atau umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosa kata dan pengetahuan umum (Erfandi, 2009).

b. Jenis Kelamin

Pada umumnya perempuan lebih sensitif dan mau menerima masukan yang baik terutama masalah kesehatan sehingga memunculkan motivasi untuk menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan lingkungannya lebih baik dibandingkan laki-laki (Syachroni, 2012).

c. Pendidikan

Pendidikan juga suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi maka orang tersebut semakin luas pengetahuannya. Namun perlu ditekankan bahwa seseorang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula.

d. Pekerjaan

Pekerjaan merupakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan. Ditinjau dari jenis pekerjaan yang sering berinteraksi dengan orang lain lebih banyak pengetahuannya bila dibandingkan dengan orang tanpa ada interaksi dengan orang lain. Pengalaman belajar dalam bekerja yang

dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan professional serta pengalaman belajar dalam bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan yang merupakan keterampilan menalar secara ilmiah dan etik (Ratnawati, 2009).

e. Sumber Informasi

Informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Adanya informasi baru mengenai suatu hal memberikan landasan kognitif baru terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut (Erfandi, 2009).

5) Cara Mengukur Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan menggunakan skala Guttman dengan menggunakan dua kategori dalam memberi skor yaitu skor 1 apabila menjawab benar dan skor 0 apabila menjawab salah, selanjutnya dihitung menggunakan rumus :

$$\frac{\text{total skor responden}}{\text{jumlah total skor benar}} \times 100\%$$

Penentuan kategori pengetahuan pengolahan makanan dapat menggunakan nilai mean dengan menggunakan rumus berdasarkan Riyanto (2011), sebagai berikut :

$$\text{Mean} = \frac{\text{total rata} - \text{rata skor responden}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Nilai *mean* yang telah didapat kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat pengetahuannya.

6) Kategori Pengetahuan

Rumus perhitungan jarak interval untuk mengetahui kategori pengetahuan, sebagai berikut :

- a. Kurang : $X < \text{Mean} - 1\text{SD}$
- b. Cukup : $\text{Mean} - 1\text{SD} \leq X < \text{Mean} + 1\text{SD}$
- c. Baik : $\text{Mean} + 1\text{SD} \leq X$

7) Hubungan Pengetahuan terhadap *Hygiene* dan Sanitasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edida Ayu dkk (2017), terdapat hubungan antara pengetahuan dengan *hygiene* dan sanitasi pada penjamah makanan. Pengetahuan penjamah makanan yang baik memiliki perilaku kebersihan diri yang baik pula. Hal tersebut menunjukkan bahwa salah satu faktor yang dapat memengaruhi perilaku *hygiene* perorangan penjamah makanan adalah pengetahuan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Avrilinda dan Kristiastuti (2016), yang menyatakan pengetahuan berpengaruh terhadap perilaku *hygiene* penjamah makanan.

Demikian juga hasil penelitian Erruliyi (2008), yang menyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif antara pengetahuan dengan perilaku. Pengetahuan penjamah makanan yang baik mendukung sikap positif agar dapat menerapkan prinsip *hygiene* dan sanitasi penyelenggaraan makanan dengan baik dan benar.

F. Keterampilan

1) Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah hasil belajar pada ranah psikomotorik, yang terbentuk menyerupai hasil belajar kognitif. Keterampilan adalah kemampuan untuk mengerjakan atau melaksanakan sesuatu dengan baik. Maksud dari pendapat tersebut bahwa kemampuan adalah kecakapan dan potensi yang dimiliki oleh seseorang untuk menguasai suatu keahlian yang dimilikinya sejak lahir. Kemampuan tersebut merupakan suatu hasil latihan yang digunakan untuk melakukan sesuatu. Melalui pendapat Chaplin di atas dapat disimpulkan,

bahwa kemampuan seseorang itu dapat tumbuh melalui latihan-latihan yang dilakukan oleh orang itu sendiri.

Sumber lain menyebutkan, bahwa keterampilan (skill) dalam arti sempit, yaitu kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam tingkah laku motorik yang disebut juga normal skill. Sedangkan dalam arti luas, keterampilan meliputi aspek normal skill, intelektual skill, dan *social skill* (Vembriarto, 1981:52). Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari (Sudjana, 1996:17). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cepat, dan tepat. Keterampilan akan dapat dicapai atau ditingkatkan dengan latihan tindakan secara berkesinambungan. Keterampilan tidak hanya membutuhkan training saja, tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang bernilai dengan lebih cepat.

2) Dasar-Dasar Keterampilan

Menurut Robbins pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat yaitu sebagai berikut :

a. Keterampilan Dasar (*Basic Literacy Skill*)

Keterampilan dasar merupakan keahlian seseorang yang harus dimiliki oleh semua orang.

b. Keahlian Teknik (*Technical Skill*)

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki.

c. Keahlian *Interpersonal* (*Interpersonal Skill*)

Kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain.

d. Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)

Proses aktivitas untuk menjalankan logika untuk berargumentasi dalam rangka penyelesaian suatu masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab dan memilih penyelesaian yang baik.

3) Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Faktor yang mempengaruhi keterampilan adalah pengetahuan, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan fasilitas, kebiasaan, kebudayaan dan usia (Green, 1984 dalam Notoatmodjo, 2005). Semakin tinggi pengetahuan dan pendidikan seseorang akan meningkatkan keterampilannya, bertambahnya pengalaman seseorang akan menambah keterampilannya, adanya lingkungan dan fasilitas yang mendukung akan meningkatkan keterampilan, kebiasaan sehari-hari dan budaya setempat akan mempengaruhi keterampilan seseorang, semakin bertambahnya usia seseorang akan bertambah pula keterampilannya.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan secara langsung menurut Widayatun (2005), yaitu:

a. Motivasi

Sesuatu yang membangkitkan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan berbagai tindakan. Motivasi inilah yang mendorong seseorang bisa melakukan tindakan sesuai dengan prosedur yang sudah diajarkan.

b. Pengalaman

Suatu hal yang akan memperkuat kemampuan seseorang dalam melakukan sebuah tindakan (keterampilan). Pengalaman membangun seseorang untuk bisa melakukan tindakan-tindakan selanjutnya menjadi lebih baik yang dikarenakan sudah melakukan tindakan-tindakan di masa lampainya.

c. Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang akan membuat terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu sesuai dengan yang sudah diajarkan.

4) Cara Mengukur Keterampilan

Pengukuran keterampilan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Pengukuran secara langsung yakni dengan pengamatan (observasi), yaitu mengamati tindakan dari subjek dalam rangka

memelihara kesehatannya (Notoatmojo, 2012). Pengukuran secara tidak langsung adalah dengan mengingat Pengukuran secara tidak langsung dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap suatu subjek tentang apa yang telah dilakukan berhubungan dengan objek tertentu.

Pengukuran keterampilan yaitu mengetahui nilai dalam bentuk persen dari keterampilan responden yaitu hasil dari jumlah jawaban yang benar masing-masing dibagi dengan jumlah seluruh soal kemudian dikali 100%, Hasil yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{total skor jawaban benar}}{\text{total skor soal}} \times 100\%$$

Penentuan kategori keterampilan pengolahan makanan dapat menggunakan nilai mean dengan menggunakan rumus berdasarkan Riyanto (2011), sebagai berikut :

$$\text{Mean} = \frac{\text{total rata - rata skor responden}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Nilai *mean* yang telah didapat kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat keterampilannya. Rumus perhitungan jarak interval untuk mengetahui kategori keterampilan, sebagai berikut :

- a. Kurang : $X < \text{Mean} - 1\text{SD}$
- b. Cukup : $\text{Mean} - 1\text{SD} \leq X < \text{Mean} + 1\text{SD}$
- c. Baik : $\text{Mean} + 1\text{SD} \leq X$

5) Upaya Meningkatkan Keterampilan

a. Studi Kasus

Studi kasus adalah sekumpulan situasi masalah yang dianalisis secara mendalam. Studi kasus bertujuan untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan cara mempelajari sesuatu secara mendalam. studi kasus berguna dalam mengeksplorasi masalah yang belum atau pun masih sedikit yang diketahui mengenai fenomena tertentu (Yona, 2006).

b. Simulasi (*Learning by Doing*)

Metode simulasi ialah metode yang dilaksanakan untuk memaknai masalah hubungan antar manusia untuk kepentingan sehari-hari. Simulasi bertujuan agar responden menjadi lebih sadar pada kebiasaan yang kurang baik, responden menjadi lebih peka, tahu kekurangan dan kelebihan sendiri, dan responden dapat mengembangkan diri sesuai potensi yang dimilikinya.

c. Demonstrasi

Demonstrasi ialah peragaan atau menunjukkan kepada sekelompok orang bagaimana melakukan sesuatu yang dilakukan oleh pelatih, serta diikuti demonstrasi oleh kelompok orang. Demonstrasi bertujuan untuk mengajarkan secara nyata bagaimana melakukan atau menggunakan sesuatu, serta menunjukkan cara atau prosedur dengan teknik yang benar.

6) Hubungan Keterampilan terhadap *Hygiene* dan Sanitasi Penjamah Makanan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Inayah dkk (2015), terdapat hubungan antara keterampilan dengan *hygiene* dan sanitasi pada penjamah makanan. Pengetahuan juga merupakan komponen dalam pembentukan keterampilan seseorang, pengetahuan dipengaruhi pula oleh pendidikan, pengalaman, dan lingkungan, sehingga pengetahuan sejalan dengan keterampilan dimana apabila pengetahuan penjamah makanan dalam kategori baik, maka keterampilan juga akan berada dalam kategori baik.

Pengetahuan, dan praktek memang seharusnya berjalan sinergis karena terbentuknya perilaku baru akan dimulai dari pengetahuan yang selanjutnya akan menimbulkan respon batin dalam bentuk sikap dan akan dibuktikan dengan adanya tindakan atau praktik agar hasil dan tujuan menjadi optimal sesuai yang diharapkan. Akan tetapi, pengetahuan dan sikap tidak selalu akan diikuti oleh adanya tindakan atau praktik.

Pengetahuan dan sikap positif terhadap nilai-nilai kesehatan tidak terwujud dalam suatu praktik yang nyata. Pengetahuan yang dikemukakan responden tidak mencerminkan praktik didalam mengelola makanan. Jadi belum tentu

orang yang memiliki pengetahuan yang baik terhadap suatu hal akan mempengaruhi praktik atau tindakan yang baik pula. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, antara lain : sikap akan terwujud dalam suatu tindakan tergantung pada situasi saat itu, sikap akan diikuti atau tidak diikuti oleh tindakan yang mengacu kepada pengalaman orang lain, berdasarkan pada sedikitnya pengalaman seseorang, adanya nilai (*value*) yang berlaku di masyarakat yang menjadi pegangan setiap orang dalam menyelenggarakan hidup masyarakat (Notoatmodjo, 2003).

G. Penyuluhan

1) Pengertian Penyuluhan

Dalam Marzuki (2008), pengertian penyuluhan adalah proses pendidikan dengan sistem pendidikan non formal untuk mengubah perilaku orang dewasa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik, sehingga sasaran dapat memilih dan mengambil keputusan dari berbagai alternatif pengetahuan yang ada dan untuk menyelesaikan permasalahan dalam upaya meningkatkan kesejahteraannya. Dari pengertian ini konsep-konsep penting yang terkait dengan penyuluhan adalah:

- a. Proses pendidikan (pendidikan non formal dan pendidikan orang dewasa).
- b. Proses perubahan (menuju perilaku yang baik, sesuai yang diinginkan).
- c. Proses pemberdayaan (memiliki pengetahuan dan kemampuan yang baru).

Menurut Mardikanto (2010), keberhasilan penyuluhan tidak diukur dari seberapa banyak ajaran yang disampaikan, tetapi seberapa jauh terjadinya proses belajar bersama yang dialogis, yang mampu menumbuhkan kesadaran (sikap), pengetahuan dan perilaku “baru” yang mampu mengubah perilaku kelompok sasarnya ke arah kegiatan dan kehidupan yang lebih menyejahterakan setiap responden, keluarga dan masyarakat. Jadi pendidikan dalam penyuluhan adalah proses belajar bersama. Proses belajar ini bukanlah proses menggurui, melainkan menumbukan semangat belajar bersama yang mandiri dan partisipatif, sehingga keberhasilan penyuluhan bukan diukur dari seberapa jauh.

2) Tujuan Penyuluhan

Menurut Effendy (1998), tujuan penyuluhan kesehatan adalah tercapainya perubahan perilaku responden, keluarga, dan masyarakat dalam membina dan memelihara perilaku hidup sehat dan lingkungan sehat, serta berperan aktif dalam upaya mewujudkan derajat kesehatan yang optimal, terbentuknya perilaku sehat pada responden, keluarga, kelompok, dan masyarakat yang sesuai dengan konsep hidup sehat baik fisik, mental dan sosial sehingga menurunkan angka kesakitan dan kematian, menurut WHO tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk merubah perilaku perseorangan dan masyarakat dalam bidang kesehatan.

Menurut Saparini (2017), kegiatan penyuluhan bertujuan untuk mengubah kehidupan masyarakat menjadi lebih baik dari keadaan yang ada menuju tingkat yang lebih baik lagi. Perubahan kehidupan masyarakat tersebut dimaksudkan mencakup setiap bidang. Agar mencapai sasaran, maka tujuan komunikasi penyuluhan hendaknya :

a. Bermakna

Artinya dapat menunjang tujuan program yang lebih luas dan tujuan komunikasi jelas bagi seluruh kegiatan program.

b. Realistik

Artinya tujuan dimaksudkan supaya dapat benar-benar mencapai sesuatu.

c. Jelas

Artinya seluruh responden dapat mengerti dengan mudah mengenai apa tujuan yang hendak dicapai.

d. Dapat Diukur

Artinya tujuan dapat tercapai.

3) Metode Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo (2007), metode penyuluhan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya suatu hasil penyuluhan secara optimal. Metode yang dikemukakan antara lain :

a. Metode Penyuluhan Perorangan (Responden)

Dasar digunakan pendekatan responden ini karena setiap orang mempunyai masalah atau alasan yang berbeda-beda sehubungan dengan penerimaan atau perilaku baru tersebut. Bentuk dari pendekatan ini antara lain : bimbingan dan penyuluhan; wawancara.

b. Metode Penyuluhan Kelompok

Untuk kelompok yang besar, metodenya akan berbeda dengan kelompok kecil. Efektifitas suatu metode akan tergantung pula pada besarnya sasaran penyuluhan. Metode ini mencakup : kelompok besar (ceramah dan seminar); kelompok kecil (diskusi kelompok, curah pendapat, bola salju, memainkan peranan, permainan simulasi).

4) Faktor yang Mempengaruhi Penyuluhan

Keberhasilan suatu penyuluhan kesehatan dapat dipengaruhi oleh faktor berikut :

a. Faktor Penyuluh

Faktor penyuluh, misalnya kurang persiapan, kurang menguasai materi yang akan dijelaskan, penampilan kurang meyakinkan sasaran, bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti oleh sasaran, suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar serta penyampaian materi penyuluhan terlalu monoton sehingga membosankan.

b. Faktor Sasaran

Faktor sasaran, misalnya tingkat pendidikan terlalu rendah sehingga sulit menerima pesan yang disampaikan, tingkat sosial ekonomi terlalu rendah sehingga tidak begitu memperhatikan pesan-pesan yang disampaikan karena lebih memikirkan kebutuhan yang lebih mendesak, kepercayaan dan adat kebiasaan yang telah tertanam sehingga sulit untuk mengubahnya, kondisi lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak mungkin terjadi perubahan perilaku.

c. Faktor Proses dalam Penyuluhan

Faktor proses dalam penyuluhan, misalnya waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran, tempat penyuluhan dekat dengan keramaian sehingga mengganggu proses penyuluhan yang dilakukan, jumlah sasaran penyuluhan yang terlalu banyak, alat peraga yang kurang, metoda yang digunakan kurang tepat sehingga membosankan sasaran serta bahasa yang digunakan kurang dimengerti oleh sasaran.

5) Faktor Penentu Kesuksesan Penyuluhan

Dalam (Nurmala & KM, 2020) dijelaskan bahwa faktor yang menjadi penentu kesuksesan dari kegiatan penyuluhan adalah ketepatan dalam penentuan sasaran kegiatan. Hal ini disebabkan oleh indikator keberhasilan kegiatan penyuluhan adalah apabila pesan dapat diterima dengan baik serta adanya umpan balik yang diberikan oleh sasaran kegiatan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh penyuluh. Effendy (1998) menyebutkan faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan yang dilakukan, sebagai berikut:

a. Pendidikan

Pendidikan berpengaruh terhadap pola pikir dan pandangan mengenai pesan kesehatan yang diterima oleh sasaran penyuluhan kesehatan. Astinya, apabila sasaran memiliki Pendidikan yang lebih tinggi maka akan lebih mudah dalam penerimaan dan penanaman pesan kesehatan yang disampaikan penyuluh.

b. Tingkat Sosial Ekonomi

Sasaran penyuluhan dengan tingkat sosial ekonomi yang tinggi akan mempermudah penerimaan pesan kesehatan yang baru disampaikan oleh penyuluh dibanding dengan sasaran dengan tingkat sosial ekonomi yang lebih rendah.

c. Adat Istiadat

Adat istiadat dari sasaran penyuluhan memberikan pengaruh terhadap penerimaan informasi baru. Hal ini disebabkan oleh masyarakat yang

menjadi sasaran kegiatan tetap memerhatikan dan menghormati tradisi yang berkembang di masyarakat.

d. Keyakinan

Sasaran penyuluhan yang menjadi fokus kegiatan akan menerima dan meyakini pesan kesehatan serta mau melaksanakan pesan tersebut apabila pesan yang diberikan berasal dari orang dengan kedekatan tersendiri dengan sasaran yang sudah dipercaya oleh sasaran penyuluhan.

e. Kesiapan Waktu Pelaksanaan

Pemberian pesan kesehatan sebaiknya mengindahkan dan memikirkan baik-baik kesiapan waktu yang dimiliki oleh sasaran agar bisa berhadir dalam kegiatan penyampaian pesan kesehatan, sehingga pesan yang akan sampai pada sasaran yang berhadir.

6) Keterampilan Menyuluh

Terdapat 7 keterampilan menyuluh yang harus dikuasai oleh penyuluh. Keterampilan tersebut yaitu sebagai berikut (Supriasa, 2012):

a. Keterampilan Membuka

Keterampilan membuka penyuluhan merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang penyuluh untuk mendapatkan prakondisi yang baik bagi sasaran sehingga mental dan perhatian terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari dan memudahkan sasaran memahami materi. Strategi yang dapat dilakukan oleh penyuluh, yaitu:

1. Menarik perhatian dengan cara berpenampilan baik, materi dan alat peraga yang menarik serta intonasi suara yang baik.
2. Menimbulkan motivasi dengan cara menyampaikan mengapa materi yang akan disampaikan sangat penting untuk diketahui.
3. Membuat kaitan dapat dilakukan dengan dihubungkan dengan materi sebelumnya atau dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Menetapkan acuan dapat dilakukan seperti menyebutkan materi apa saja yang akan disampaikan dan sistematikanya.

b. Keterampilan Menjelaskan

Ketidakjelasan dalam penyampaian materi dapat memunculkan banyak perbedaan interpretasi dari sasaran penyuluhan. Penyebabnya adalah penggunaan bahasa yang tidak awam atau susah dipahami sasaran, sistematika materi yang kurang baik, penjelasan yang tidak langsung pada intinya dan penyuluh yang tidak siap. Dalam mencegah terjadinya masalah masalah ini, penyuluh dapat membuat satuan penyuluhan (satpel).

c. Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang penting agar sasaran tidak bosan dan dapat menciptakan suasana penyuluhan yang lebih bermakna. Pertanyaan yang baik dapat memiliki makna positif terhadap sasaran, seperti:

1. Meningkatkan partisipasi sasaran.
2. Meningkatkan rasa keingintahuan sasaran.
3. Mengembalikan fokus sasaran ke materi yang disampaikan.
4. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sasaran.

d. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan adalah respons yang diberikan oleh seorang penyuluh untuk memberikan dorongan yang positif, sehingga sasaran merasa terdorong untuk memberikan respons setiap diberikan stimulus.

e. Keterampilan Mengelola Penyuluhan

Keterampilan penyuluh dalam mengelola penyuluhan diatikan ketika penyuluh dapat menciptakan dan memelihara kondisi penyuluhan tetap kondusif dan mengembalikan suasana jika terdapat hal yang mengganggu penyuluhan.

f. Keterampilan Bervariasi

Keterampilan seorang penyuluh untuk menjaga suasana penyuluhan tetap menarik perhatian dan tidak membosankan, sehingga sasaran tetap antusias mengikuti penyuluhan.

g. Keterampilan Menutup Penyuluhan

Suatu keterampilan dalam memberikan gambaran tentang apa saja yang telah dipelajari selama penyuluhan dan kaitannya dengan pengalaman sebelumnya atau pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

H. Media Penyuluhan (Video)

1) Pengertian Media Video

Media video merupakan bentuk perantara untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai ke penerima yang dituju, sedangkan kata audio visual yang berarti dapat didengar dan dilihat, sehingga media video diartikan sebagai alat peraga yang dapat dilihat serta didengar. Video merupakan salah satu sarana alternatif dalam menjalankan pembelajaran berbasis teknologi (Haryoko, 2012). Adhkar, B (2016) menjelaskan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Media video dapat mengoptimalkan proses pembelajaran karena beberapa aspek, antara lain:

- a. Mudah dikemas dalam proses pembelajaran
- b. Lebih menarik untuk pembelajaran
- c. Dapat di edit (diperbaiki) setiap saat

Media video dianggap sebagai media yang efektif dan efisien karena memadukan penggunaan indera penglihatan dan pendengaran. Disamping itu dari segi ekonomi penggunaan video sebagai media pembelajaran lebih ekonomis / murah karena jika dibandingkan dengan bahan cetak. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, et. al (2007) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku ibu balita gizi kurang yang mengikuti penyuluhan dengan media video dibandingkan dengan yang mengikuti penyuluhan dengan modul dan kontrol.

Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono (2016) menunjukkan bahwa media video memiliki peranan peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku ibu baduta tentang MP-ASI.

Penelitian yang dilakukan oleh Arsyati, A.M. (2019) juga menunjukkan hasil Intervensi edukasi menggunakan media video pada ibu hamil mengenai stunting lebih mudah memahami dan ibu lebih tertarik dengan materi yang dipaparkan. Ditambah lagi penelitian oleh Jannah, A. F., & Sofiana, J. (2019) menunjukkan penerapan media video terhadap pengetahuan dan perilaku ibu tentang pemberian MP ASI sangat efektif ditinjau dari sebelum dan sesudah dilakukan penerapan dari tingkat pengetahuan dan perilaku dari cukup menjadi baik dan berat badan (BB) bayi dari semua responden mengalami peningkatan. Hal diatas sejalan dengan Lestari (2012) yang memberikan pendidikan kesehatan menggunakan video terbukti efektif terhadap peningkatan pengetahuan, kemampuan, dan motivasi pada ibu menyusui.

2) Fungsi Media Video

Media video merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan responden, karena merasa media pembelajaran yang monoton. Media video mempunyai berbagai macam fungsi, diantaranya:

- a. Media video mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media video mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki responden.
- c. Media video memungkinkan interaksi responden dan lingkungannya.
- d. Media video membangkitkan keinginan dan minat.
- e. Media video membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- f. Media video memberikan kesempatan responden untuk belajar mandiri.
- g. Media video meningkatkan kemampuan ekspresi diri.
- h. Media video sebagai alat peraga juga memiliki fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media video dapat memudahkan penyampaian materi kepada responden.

3) Jenis Media Video

Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media inilah yang akan memudahkan peserta didik dalam mencerna informasi pengetahuan yang disampaikan. Media video diklasifikasikan menjadi 2, yaitu:

a. Video Gerak

Media video gerak adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman karena meliputi penglihatan, pendengaran, dan gerakan, serta menampilkan gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk kelompok ini ialah televisi, video tape, dan film bergerak.

b. Media Video Diam

Media video diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti: film bingkai suara, film rangkai suara.

4) Karakteristik Media Video

Menurut Busi Purwanti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure” (2015) menyatakan bahwa karakteristik media video pembelajaran yaitu menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya maka video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran, yaitu :

a. Kejelasan Pesan

Para ibu dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh, sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan ke dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b. Berdiri Sendiri

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain.

c. Akrab dengan Pemakainya

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa umum.

d. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau monstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, *sound* dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

f. Resolusi Tinggi

Tampilan berupa grafis media video yang dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi dan tetap *support system* computer.

5) Kelebihan dan Kekurangan Video

Kelebihan dan kekurangan video menurut Daryanto (2011), sebagai berikut:

a. Kelebihan

Dapat menarik perhatian sasaran, sasaran dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, menghemat waktu dan dapat diulang kapan saja, serta volume audio dapat disesuaikan ketika penyaji ingin menjelaskan sesuatu.

b. Kekurangan

Kurang mampu dalam menguasai perhatian peserta, komunikasi bersifat satu arah, dapat bergantung pada energi listrik, serta detail objek yang disampaikan kurang mampu ditampilkan secara sempurna.

6) Proses Pembuatan Video

Video dibuat memiliki suatu tujuan yaitu menyampaikan sebuah pesan agar mudah diterima dan mudah diingat bagi setiap orang yang menontonnya,

sehingga pada umumnya video digunakan untuk kepentingan umum dengan berbagai isi pesan yang disampaikan.

Berikut tahapan-tahapan membuat video:

1) Tulis Skenario

Sama seperti pembuatan film, pembuatan video pendampingan juga membutuhkan adanya skenario. Skenario pada pembuatan video pendampingan sesuai dengan Satuan Acara Penyuluhan (SAP) yang telah dibuat sebelumnya. Skenario berfungsi sebagai pemandu arah pembicaraan ketika direkam nanti, agar memudahkan dalam proses perekaman, dapat menuliskan ringkasan materi penyuluhan yang nantinya dibacakan di depan kamera.

2) Proses Rekaman

Pada proses perekaman perlu menyediakan tripod untuk mendukung proses rekaman agar lebih bagus dan stabil dan pencahayaan (*lighting*) yang berfungsi agar objek yang direkam dapat terlihat lebih jelas. Pada pembuatan video perlu penambahan suara yang jelas untuk memudahkan penerimaan informasi oleh penonton. Oleh karena itu, dapat dilakukan *dubbing* atau perekaman suara menggunakan alat *voice recorder*. Pastikan isi perekaman video sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

3) Menyunting (*editing*)

Tahap terakhir pada pembuatan video adalah proses menyunting. Proses menyunting ialah memilih video yang akan digunakan dari hasil perekaman. Cara yang dilakukan, yaitu dengan memotong bagian video yang tidak diperlukan, menambahkan tulisan gambar untuk memperjelas video dan menyisipkan transisi tertentu.

7) Durasi Waktu Pembuatan Video

Menurut penelitian Elisa dkk (2018), durasi video yang dianggap ideal adalah 5-10 menit. Hal tersebut dikarenakan beberapa pertimbangan, seperti : agar responden dapat tetap fokus dan agar penyaji tidak terlalu cepat dalam

menyampaikan materi. Video dengan durasi yang panjang dapat membuat bosan penontonnya, karena attention span pebelajar yang kian berkurang.

Selain itu, menurut Guo et al dalam Brame (2016), video pembelajaran dengan durasi kurang dari 6 menit, responden cenderung melihat seluruh isi video pembelajaran dengan persentase sebesar 100%. Ketika durasi video diperpanjang dengan durasi 9 menit sampai 12 menit, responden cenderung melihat setengah isi video pembelajaran dengan persentase sebesar 50%. Ketika durasi video diperpanjang lagi dengan durasi 12 menit hingga 40 menit, responden cenderung melihat seperlima isi video pembelajaran dengan persentase sebesar 20%. Sedangkan menurut Bevan (2017), video dengan durasi pendek sekitar 5 menit sampai 10 menit, dapat membantu responden mempelajari informasi tanpa kelebihan beban atau kehilangan fokus. Video dengan durasi lebih panjang juga efektif, namun durasinya tidak lebih dari 30 menit.

8) Platform Whatsapp (WA) Grup

Kemajuan teknologi memberikan sarana-sarana baru yang lebih baik untuk mendukung komunikasi dalam kehidupan sosial. Media sosial merupakan alat berbasis internet yang dapat membantu penggunaannya dalam berkomunikasi dan berhubungan, serta berkolaborasi. Oleh karena itu, media sosial dapat digunakan sebagai media penyuluhan (Ernawati, A, 2022). Keunggulan dari media sosial ialah dapat memperluas jangkauan penyampaian pesan dengan biaya yang murah dan efisien waktu.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah aplikasi *whatsapp*. Jumlah pengguna *whatsapp* di dunia meningkat sejak september 2015. *Whatsapp* merupakan teknologi Instant Messenger yang menggunakan data internet dengan fitur pendukung yang lebih menarik dan mudah untuk digunakan. Aplikasi *whatsapp* sangat membantu penyuluhan di era digital (Jumiatmoko, 2016). Hampir 40% penduduk di Indonesia sudah menggunakan *whatsapp* sebagai sarana komunikasi. *Whatsapp* memiliki banyak keunggulan diantaranya dapat mengirimkan tulisan, gambar, video audio, dan pesan suara

dengan mudah. Oleh karena itu *whatsapp* dapat menjadi alternatif media untuk menyampaikan penyuluhan.

Group whatsapp dipilih sebagai salah satu media komunikasi penyuluhan, karena ditinjau dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya dimana penyuluh dapat berbagi (*sharing*) materi penyuluhan dalam bentuk video, gambar, pdf, ppt, doc, xls, audio secara langsung dan meminta tanggapan (*jawaban*) dari peserta grup (*peserta penyuluhan*). Karena dengan melalui grup tersebut apapun yang diposting oleh penyuluh atau peserta penyuluh akan langsung dapat diakses oleh peserta group yang sedang online. Selain itu penyuluh juga dapat melihat responden siapa saja yang sudah melihat atau membaca informasi atau materi yang telah diberikan oleh penyuluh.

9) Pengaruh Video terhadap Pengetahuan dan Keterampilan

a. Pengetahuan

Menurut penelitian Vania A. dkk., (2021) pemberian intervensi edukasi gizi menggunakan media video telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan ibu menyusui tentang ASI eksklusif. Hal ini dikarenakan media video mempunyai daya tarik tersendiri bagi responden, sehingga responden memperhatikan segala informasi yang disampaikan. Durasi video yang tidak lama dan materi edukasi yang termuat secara ringkas serta jelas membuat mudah diterima oleh responden menjadi kelebihan dari video sebagai media pendidikan kesehatan, sehingga hal tersebut mampu meningkatkan pengetahuan ibu terhadap ASI.

Hal ini sejalan pula dengan penelitian Mulyani & Fitriana (2020) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta hasil uji yang dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon didapatkan p value 0,0001 dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian edukasi menggunakan audio visual (video) pada ibu terhadap pengetahuan penanganan tersedak balita.

b. Keterampilan

Menurut penelitian Elisa (2007) terdapat peningkatan keterampilan pada kelompok pemberian media edukasi video sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk menunjukkan efektifitas pemberian media video maka dilakukan uji wilcoxon dan didapatkan nilai probabilitas (p) < 0,001, yang berarti media edukasi video efektif dalam meningkatkan keterampilan kader dalam deteksi dini stunting.

I. Kuesioner

1) Pengertian Kuesioner

Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

2) Tujuan Kuesioner

- a. Tujuan utama kuesioner adalah untuk memperoleh informasi akurat dari responden. Periset berusaha memperoleh gambaran paling dekat tentang keadaan pasar. Informasi yang akurat diperoleh dengan mengajukan pertanyaan yang tepat kepada orang yang tepat pula.
- b. Kuesioner memberikan struktur pada wawancara, sehingga wawancaradapat berjalan lancar dan urut. Hal yang penting dalam suatu survei adalah bahwa semua responden diberi pertanyaan yang sama. Tanpa struktur ini akan ada kekacauan dan tidak mungkin membangun gambaran keseluruhan. Kuesioner berfungsi sebagai alat pengingat pewawancara agar tidak keluar jalur. Bagi responden, kuesioner memberikan urutan pertanyaan yang logis mengarahkan ke suatu pokok berikutnya.

- c. Memberikan format standar pencatatan fakta, komentar dan sikap. Catatan wawancara sangat diperlukan, kalau tidak ada catatan pokok persoalan dapat terlupakan.
- d. Kuesioner memudahkan pengolahan data. semua jawaban disimpan di suatu tempat sehingga pengolahan data dapat diolah dengan mudah. Tanpa kuesioner, suatu survei untuk 500 orang akan menghasilkan 500 catatan atau hasil wawancara yang sulit diproses.

3) Fungsi Kuesioner

Kuesioner berfungsi sebagai alat pengingat pewawancara agar tidak keluar jalur. Bagi responden, kuesioner memberikan urutan pertanyaan yang logis, mengarahkan ke suatu pokok berikutnya. Memberikan format standar pencatatan fakta, komentar dan sikap. suatu tempat sehingga pengolahan data dapat diolah dengan mudah.

4) Jenis Kuesioner

a. Kuesioner Tertutup

Daftar jawaban untuk setiap pertanyaannya telah disediakan, sehingga responden harus memahami materi yang diberikan agar dapat menjawabnya.

b. Kuesioner Terbuka

Setiap pertanyaannya tidak disediakan jawaban, sehingga responden dapat dengan bebas menjawabnya (tidak terikat pada pilihan jawaban yang diberikan).

c. Kuesioner Tertutup dan Terbuka

Setiap pertanyaannya telah disediakan jawaban, tetapi juga diberikan kesempatan menjawab secara bebas.

5) Karakteristik Kuesioner

a. Keberagaman

Kuesioner sangat membantu mengumpulkan berbagai macam jenis data, mulai dari demografis, pendapat pribadi, fakta ataupun sikap dari para responden.

b. Eksplorasi

Kuesioner harus eksplorasi dalam proses pengumpulan data. Tidak ada batasan pada pertanyaan yang diajukan pada kuesioner tersebut.

c. Urutan Pertanyaan

Kuesioner harus bisa mengikuti aliran pertanyaan secara terstruktur agar bisa lebih meningkatkan jumlah respons. Urutan pertanyaan ini bisa seperti pertanyaan saringan, pertanyaan pemanasan, pertanyaan transisi, pertanyaan lewati, pertanyaan menantang dan pertanyaan klasifikasi.

6) Kelebihan dan Kekurangan Kuesioner

Kelebihan dan kekurangan kuesioner menurut Sukardi (2012), sebagai berikut:

a. Kelebihan

Responden dapat mengungkapkan pendapat atau tanggapan seseorang baik secara individual maupun kelompok terhadap permasalahan, dapat disebarkan untuk responden yang berjumlah besar dengan waktu yang relatif singkat, tetap terjaga objektivitas responden dari pengaruh luar terhadap satu permasalahan yang diteliti, tetap terjaga kerahasiaan responden untuk menjawab sesuai dengan pendapat pribadi, biaya lebih murah, waktu fleksibel sesuai dengan yang telah diberikan peneliti, serta dapat menjangkau informasi dalam skala luas dengan waktu yang cepat.

b. Kekurangan

Peneliti tidak dapat melihat reaksi responden ketika memberikan informasi melalui isian kuesioner, responden tidak memberikan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan, responden memberikan jawaban secara asal-asalan,

serta kembalinya kuesioner tergantung pada kesadaran responden dalam menjawab.

7) Jangka Waktu Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test*

Selang waktu yang ideal untuk melaksanakan pretest dan posttest adalah 15-30 hari. Tujuannya adalah menghindarkan subjek yang masih mengingat/ pernah melakukan hal yang sama pada saat pretest. Makin pendek jarak waktu antara uji awal dan uji akhir, makin besar terjadinya pengaruh faktor retensi. Jika jarak waktu terlalu dekat maka responden juga masih mengingat jawaban pertama (Shadis dkk, 2002).

J. Proses Belajar

1) Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Dalam kegiatan belajar terdapat 3 (tiga) persoalan pokok, yaitu : masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*). Menurut ahli pendidikan (J. Guilbert), faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) faktor, yaitu : materi, lingkungan, instrumental, dan individual.

Faktor yang pertama adalah materi, dimana hal tersebut ikut menentukan proses dan hasil belajar. Faktor yang kedua adalah lingkungan, dimana hal tersebut dibedakan menjadi 2, yaitu : fisik (suhu, kelembaban, kondisi tempat belajar) dan sosial (manusia dengans segala interaksinya). Faktor yang ketiga adalah instrumental, dimana hal tersebut juga dibedakan menjadi 2, yaitu : perangkat keras (perlengkapan belajar / alat peraga) dan perangkat lunak (kurikulum / fasilitator). Faktor keempat adalah individual yang dikelompokkan menjadi 2, yaitu : fisiologis (kondisi panca indra) dan psikologis (daya tangkap / ingatan).

2) Prinsip Belajar

a. Prinsip 1 (Belajar merupakan Pengalaman oleh Diri Sendiri)

Proses belajar dikontrol oleh si pelajar sendiri dan bukan oleh si pengajar. Perubahan persepsi pengetahuan, sikap, dan perilaku adalah suatu produk manusia itu sendiri, bukan kekuatan yang dipaksakan kepada individu.

b. Prinsip 2 (Belajar merupakan Penemuan Diri Sendiri)

Belajar adalah proses penggalian ide-ide yang berhubungan dengan diri sendiri dan masyarakat, sehingga pelajar dapat menentukan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai.

c. Prinsip 3 (Konsekuensi dari Pengalaman)

Untuk belajar yang efektif, tidak cukup jika hanya memberikan informasi saja, tetapi kepada pelajar tersebut perlu diberikan pengalaman.

d. Prinsip 4 (Proses Kerjasama dan Kolaborasi)

Kerjasama akan memperkuat proses belajar. Dengan kerjasama, saling berinteraksi, dan berdiskusi, disamping memperoleh pengalaman dari orang lain, juga dapat mengembangkan pemikiran-pemikiran dan daya kreasi individu.

e. Prinsip 5 (Proses Evolusi)

Perubahan perilaku adalah suatu proses yang lama, karena memerlukan pemikiran-pemikiran dan pertimbangan orang lain.

f. Prinsip 6 (Proses yang Menyakitkan)

Berajar merupakan proses menghendaki perubahan kebiasaan yang sangat menyenangkan dan sangat berharga bagi dirinya dan mungkin harus melepaskan sesuatu yang menjadi jalan hidup atau pegangan hidupnya.

g. Prinsip 7 (Proses Emosional dan Intelektual)

Belajar dipengaruhi oleh keadaan individu atau si pelajar secara keseluruhan. Belajar bukan hanya proses intelektual, tetapi emosi juga turut menentukan. Oleh karena itu, hasil belajar sangat ditentukan oleh situasi psikologis individu pada saat belajar.

h. Prinsip 8 (Individual dan Unik)

Setiap orang memiliki gaya belajar dan keunikan sendiri dalam belajar. Oleh karena itu, harus tersedia media belajar yang bermacam-macam, sehingga tiap individu dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan keunikan dan gaya masing-masing.

3) Proses Belajar pada Orang Dewasa

Menurut UNESCO, yang dikutip oleh Lunardi, pendidikan orang dewasa merupakan lanjutan atau pengganti pendidikan di sekolah ataupun universitas. Hasil pendidikan orang dewasa adalah perubahan kemampuan, penampilan atau perilakunya. Perubahan perilaku didasari adanya perubahan atau penambahan pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Namun demikian, perubahan pengetahuan dan sikap ini belum merupakan jaminan terjadinya perubahan perilaku, sebab perilaku baru tersebut kadang-kadang memerlukan dukungan material.

Perubahan perilaku di dalam proses pendidikan orang dewasa, pada umumnya lebih susah daripada perubahan perilaku di dalam pendidikan anak. Untuk itu, diperlukan usaha-usaha tersendiri agar subjek belajar meyakini pentingnya pengetahuan, sikap, dan perilaku tersebut bagi kehidupan mereka. Dengan kata lain, pendidikan orang dewasa dapat lebih efektif menghasilkan perubahan perilaku, apabila isi dan cara atau metode belajar mengajarnya sesuai dengan perubahan yang diraskan oleh subjek belajar.